

FIBA 3X3 -PELISÄÄNNÖT TIIVISTELMÄ

1 Kenttä & pallo

- 1.1 Ottelu pelataan yhteen (1) koriin. Virallisen pelialueen mitat ovat 15 m (leveys) x 11 m (pituus). Kenttään kuuluu normaali kolmen sekunnin alue, ml. vapaaheittoviiva (5,80 m), kahden pisteen kaari (6,75 m) ja törmäysvirheestä vapaan alueen puoliympyrä korin alla. Perinteisen koripallokentän puolikasta voidaan käyttää.
- 1.2 Otteluissa käytetään virallista 3x3-pelipalloa.

Huom! Harrastetasolla 3x3 -koripalloa 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, 2-3 toimitsijaa (ajanottaja, kirjuri, heittokellon pitäjä) ja kilpailuvalvoja (jos määrätty).

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! Kohta 4.3 ei ole pakollinen harrastetason 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 Varsinainen peliaika on yksi 10 minuutin jakso. Pelikello pysäytetään kuolleen pallon ja vapaapeittoaikana. Pelikello käynnistetään heti, kun:
- o aloituspallossa (check-ball) pallo on hyökkääjän käytettävissä sen jälkeen, kun se on käynyt puolustajalla
 - o onnistuneen viimeisen vapaapeiton jälkeen uusi hyökkäävä joukkue saa pallon haltuunsa
 - o epäonnistuneen viimeisen vapaapeiton jälkeen pallo jää eloon ja koskettaa kentällä olevaa pelaajaa

6.2 Ensimmäisenä 21 pistettä tai enemmän varsinaisen 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" tarkoittaen voittoa). Tätä lopputulosta ei lasketa mukaan, kun määritellään voittaneen joukkueen ottelukohtaista pistekeskisarvoa. Sen sijaan hävinneelle joukkueelle luovutetusta ottelusta lasketaan nolla (0) tehtyä pistettä ja se otetaan mukaan laskettaessa joukkueen ottelukohtaista pistekeskisarvoa.

Jos joukkue luovuttaa samassa turnauksessa toisen kerran tai ei saavu paikalle otteluun, se suljetaan turnauksesta

6.5 Joukkue häviää ottelun keskeytyksellä, jos se poistuu pelikentältä ennen pelin ratkettua, tai kaikkijoukkueen pelaajat ovat loukkaantuneita/kilpailukiellossa. Joukkue, joka täten voittaa ottelun, voi päättää jättää omat pelitilannepisteensä sellaiseksi kuin ne keskeytyshetkellä olivat tai ottaa luovutusvoiton. Keskeyttävän joukkueen pelitilannepisteet nollataan kummassakin tapauksessa. Jos voittava joukkue päättää ottaa luovutusvoiton, ottelun lopputulosta ei oteta huomioon joukkueen ottelukohtaista pistekeskisarvoa laskettaessa.

6.6 Keskeyttänyt joukkue suljetaan kilpailusta.

- Huom!*
1. 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).
 2. Kohta 6.4. ei ole pakollinen harrastetason tapahtumissa.

7 Virheet / vapaapeitot

7.1 Joukkuevirheet tulevat täyteen kuudennesta (6) virheestä. Pelaajilla ei ole henkilökohtaisia virheitä janäin ollen heitä ei poisteta kentältä kosketusvirheiden perusteella (säätökohta 16)

7.2 Jos virheen kohteeksi joutuu pelaaja, joka on heittotilanteessa, myönnetään hänelle vapaapeittoaikaa seuraavasti:

- Jos pelitilanneheitto onnistuu, kori hyväksytään, ja lisäksi yksi vapaaheitto. Kaksi (2) vapaaheittoa myönnetään seitsemännestä joukkuevirheestä lähtien.
 - Jos heitto yhden pisteen alueelta epäonnistuu, yksi vapaaheitto. Kaksi (2) vapaaheittoa myönnetään seitsemännestä joukkuevirheestä lähtien. Kaksi (2) vapaaheittoa myönnetään seitsemännestä joukkuevirheestä lähtien.
 - Jos heitto kahden pisteen alueelta epäonnistuu, kaksi vapaaheittoa.
- 7.3 Kaikista epäurheilijamaisista ja pelistä erottavista virheistä lasketaan kaksi (2) joukkuevirhettä. Pelaajan ensimmäisestä epäurheilijamaisesta virheestä myönnetään kaksi (2) vapaaheittoa, joita ei seuraa pallonhallinta. Kaikista pelistä erottavista virheistä (mukaan lukien pelaajan toinen epäurheilijamainen virhe) myönnetään kaksi (2) vapaaheittoa ja pallonhallinta.
- 7.4 Joukkueen 7., 8. ja 9. joukkuevirheestä tuomitaan kaksi (2) vapaaheittoa. Joukkueen 10. ja sen jälkeisistä joukkuevirheistä tuomitaan kaksi (2) vapaaheittoa ja pallonhallinta. Tätä sääntökohtaa sovelletaan myös epäurheilijamaisiin ja heittotilannevirheisiin ja se kumoaa kohdat 7.2 ja 7.3. Tätä sääntökohtaa ei sovelleta teknisiin virheisiin.
- 7.5 Teknisestä virheestä vastustajalle myönnetään aina yksi vapaaheitto. Vapaaheitto heitetään välittömästi. Vapaaheiton jälkeen pallo annetaan aloituspalloa (check-ball) varten sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan tai oikeus pallonhallintaan, kun tekninen virhe tuomittiin. Peliä jatketaan seuraavasti:
- Jos tekninen virhe tuomittiin puolustajalle, niin heittokello asetetaan 12 sekuntiin.
 - Jos tekninen virhe tuomittiin hyökkääjälle, niin heittokellon lukemaa ei muuteta, vaan jatketaan siitä, mihin jäätiin.

Huom! Vapaaheittoja ei myönnetä hyökkääjän virheistä.

8 Pallon pelaaminen

- 8.1 Onnistuneen pelitilanneheiton tai viimeisen vapaaheiton (pl. ne, joita seuraa pallon hallinta) jälkeen:
- korin tehneen joukkueen vastustaja jatkaa peliä kuljettamalla tai syöttämällä pallon suoraan korin alta (kentän rajojen sisäpuolelta, ei ulkopuolelta) johonkin kohtaa kahden pisteen kaaren toiselle puolelle.
 - puolustava pelaaja ei saa pelata palloa törmäyskaaren sisäpuolella.
- 8.2 Epäonnistuneen pelitilanneheiton tai viimeisen vapaaheiton (pl. ne, joita seuraa pallon hallinta) jälkeen:
- jos levypallon saa hyökkäävä pelaaja, hän voi yrittää koriinheittoa ilman että kiertää 2 pisteen kaarta
 - jos levypallon saa puolustava pelaaja, hänen tulee kierrättää pallo kahden pisteen kaaren toiselle puolelle (kuljettamalla tai syöttämällä).
- 8.3 Jos puolustava joukkue riistää tai torjuu pallon, sen pitää kierrättää pallo kahden pisteen kaaren toiselle puolelle (kuljettamalla tai syöttämällä).
- 8.4 Kuolleen pallon jälkeen peliä jatketaan aina aloituspallolla, jossa hyökkäävä pelaaja käyttää pallon puolustavalla pelaajalla (check-ball). Aloituspallo suoritetaan aina kaaren takana suoraan koria vastapäätä.

- 8.5. Pelaajan katsotaan olevan kahden pisteen kaaren takana, kun kumpikaan hänen jalkansa ei ole kaaren sisäpuolella tai sen päällä.
- 8.6. Ylösheittotilanteessa pallonhallinta annetaan viimeksi puolustaneelle joukkueelle aloituspalloa (check-ball) varten. Heittokello asetetaan 12 sekuntiin.

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 käytettävissä (aloituspalloa jälkeen kaaren takana tai onnistuneen pelitilannekorin jälkeen korin alla).
- 9.3 Pallon kierrättämisen jälkeen hyökkääjä ei saa, ollessaan yhden pisteen alueella, pitää palloa käsissään ja/tai 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 käsivarttaan ojentaen.

10 Pelaajavaihdot

Pelaajavaihto on sallittua molemmille joukkueille kuolleen pallon aikana, ennen aloituspalloa tai vapaaheittoa. Vaihtopelaaja voi tulla kentälle ilman, että hän ilmoittaa asiasta erotuomareille tai toimitsijoille. Pelaajavaihto voi tapahtua vain takarajalla, eikä se vaadi toimenpiteitä erotuomareilta tai toimitsijoilta.

11 Aikalisät

- 11.1 Kummallekin joukkueelle voidaan myöntää yksi aikalisä. Kuka tahansa pelaaja tai vaihtopelaaja voi pyytää aikalisää kuolleen pallon aikana, ennen aloituspalloa tai vapaaheittoa.
- 11.2 Joukkueiden aikalisien lisäksi voidaan FIBA:n järjestämissä virallisissa 3x3 kilpailuissa sekä järjestävän tahon niin päättäessä pitää kaksi ylimääräistä tv-aikalisää. Nämä tv-aikalisät myönnetään ensimmäisen kuolleen pallon kohdalla sen jälkeen kun pelikellossa on aikaa 6:59 ja 3:59.
- 11.3 Jokaisen aikalisän tulee kestää 30 sekuntia.

12 Videomateriaalin käyttö

Tämä sääntökohta ei ole käytössä Suomessa.

13 Vastalausemenettely

- 13.1 Joukkue voi tehdä vastalauseen, jos sen etuja on loukattu seuraavista syistä:
- kirjurin, ajanottajan tai heittokellon käyttäjän virhe, jota erotuomarit eivät ole korjanneet
 - päätös ottelun keskeyttämisestä, mitätöimisestä tai siirtämisestä myöhemmäksi, tai päätös olla jatkamatta tai pelaamatta ottelua
 - pelikelpoisuusmääräyksiä koskeva virhe.
- 13.2 Joukkueen tehdessä vastalauseen, vain virallista ottelutallennetta sekä materiaaleja voidaan käyttää päätöksenteon apuna.
- 13.3 Jotta vastalause olisi pätevä, täytyy menetellä seuraavasti:
- Joukkueen pelaajan tulee välittömästi ottelun päättymisen jälkeen allekirjoittaa pöytäkirja vastalauseen merkiksi ja antaa kirjallinen selvitys vastalauseen syystä pöytäkirjan takapuolelle, ennen kuin erotuomarit ovat allekirjoittaneet pöytäkirjan.
 - Vastalausemaksu on Koripalloliiton alaisissa kilpailuissa 360 euroa (FIBA:n kilpailuissa USD 200), ja se peritään, mikäli vastalause hylätään.
- 13.4 Kilpailuvalvojan (tai turnauksen teknisen kokouksen toimivaltaiseksi asiassa päättämän henkilön) pitää käsitellä kaikki sääntöjenmukaiset vaatimukset, jotka se katsoo asianmukaisiksi, ja tehdä päätös vastalauseen johdosta niin pian kuin mahdollista, kuitenkin viimeistään ennen kuin seuraava lohkovaihe tai pudotuspelikierron alku. Hänen päätöksensä on lopullinen eikä siitä voi valittaa. Poikkeuksena pelikelpoisuutta koskevista päätöksistä voi valittaa asianmukaisten määräysten mukaisesti.
- 13.5 Kilpailuvalvoja (tai turnauksen teknisen kokouksen toimivaltaiseksi asiassa päättämä henkilö) ei voi muuttaa ottelun lopputulosta, ellei ole selvää ja ratkaisevaa todistetta siitä, että ilman vastalauseen kuvaamaa tapahtunutta virhettä uusi lopputulos olisi varmasti toteutunut. Jos vastalause hyväksytään muiden syiden kuin pelikelpoisuusmääräysten takia, ja se johtaa ottelun voittajan vaihtumiseen, niin ottelun katsotaan päättyneen tasan varsinaisella peliajalla ja jatkoaika tulee pelata välittömästi.

14 JOUKKUEIDEN KESKINÄINEN LOPPUSIJOITUS

Joukkueiden keskinäisen sijoittumisen määrittämiseksi turnauksen lohkovaiheessa, koko turnauksessa tai muussa yksittäisessä kilpailussa (pois lukien joukkueiden järjestyksen määrittäminen kiertueen tuloluettelossa) käytetään seuraavia määräyksiä.

Jos joukkueet ovat samassa kilpailun vaiheessa (esim. ensimmäiset alkulohkot) tasapisteissä, käytetään sijoitusten määrittämiseen seuraavia kriteerejä, tässä järjestyksessä:

- Eniten voittoja (tai voittosuhteita vertailtaessa eri lohkojen joukkueita, joilla on eri määrä pelejä).
- Voittojen ja tappioiden keskinäinen vertailu (ottaen huomioon ainoastaan voitot/tappiot samassa alkulohkossa).
- Korkein tehtyjen korien pistekeskisarvo (pois lukien luovutusvoittojen tehdyt pisteet).

Jos joukkueet ovat kaikkien kolmen kohdan soveltamisen jälkeen edelleen tasoissa, joukkueiden sijoitus määritetään kilpailun järjestäjän määrittämän ennakkosijoitusten (seeding) mukaisessa järjestyksessä (korkein ensin).

Joukkueiden järjestys kiertuepisteissä FIBA:n määrittämille kiertueille (sarja toisiinsa linkitettyjä turnauksia tai kilpailuja) - pelaajakiertue ("Player Tour" ts. pelaajat voivat pelata eri joukkueissa eri turnauksissa) tai joukkuekiertue ("Team Tour" ts. pelaajat voivat pelata vain yhdessä joukkueessa yhdellä kiertueella) – lasketaan seuraavasti, tässä järjestyksessä.

- Kiertueen lopputurnauksen sijoitukset tai sinne pääseminen
- Yksittäisistä turnauksista kerätyt kiertuepisteet
- Voitot (tai voittosuhte mikäli joukkueilla/pelaajilla on eri määrä pelejä)
- Korkein tehtyjen korien pistekeskisarvo (pois lukien luovutusvoittojen tehdyt pisteet).
- Viimeisin kilpailun järjestäjän tekemä turnauksen ennakkosijoitusjärjestys

Kiertuepisteitä jaetaan yksittäisestä turnauksesta turnauksen sijoituksen perustella (turnauksen koosta riippumatta) seuraavasti.

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

Kilpailun järjestäjän tekemä turnauksen ennakkosijoitusjärjestys tehdään kaikille kiertueelle ilmoittautuneille joukkueille, riippumatta osallistuvatko he lopulta turnauksiin.

15 JOUKKUEIDEN ENNAKKOSIJOITUSJÄRJESTYS

Joukkueet ennakkosijoitetaan turnauskaavioon joukkueen FIBA:n 3x3 -ranking-pisteiden perusteella (laskemalla yhteen joukkueen kolmen (3) parhaan pelaajan ranking-pisteet ennen turnausta), ellei kilpailun säännöissä toisin määrätä. Mikäli usealla joukkueella on sama määrä pisteitä, järjestys arvotaan.

Maajoukkuekilpailuissa ennakkosijoitusjärjestys tehdään eri maiden koripalloliittojen ranking-pisteiden pohjalta (FIBA 3x3 Federation Ranking).

16 Pelistä/tapahtumasta poissulkeminen

Jos pelaajalle tuomitaan kaksi (2) epäurheilijamaista virhettä, hänet erotetaan pelistä. Lisäksi kilpailun järjestäjä voi sulkea pelistä erotetun pelaajan kilpailutapahtumasta. Tämän lisäksi ja tästä riippumatta kilpailujärjestäjän tulee sulkea kilpailusta väkivaltaisen käytökseen, verbaaliseen tai fyysiseen aggressiivisuuteen, räikeään ottelutulosten vääristelyyn ja FIBA:n Anti-Doping -sääntöjen rikkomiseen syyllistyneet henkilöt. Lisäksi kilpailujärjestäjä voi sulkea koko joukkueen kilpailutapahtumasta johtuen joukkueen muiden jäsenten tekemisistä (tai tekemättä jättämisestä) edellä mainittujen tapahtumien aikana. Tämän sääntökohdan mukainen pelistä erottaminen/kilpailusta sulkeminen ei rajoita FIBA:n oikeutta määrätä kurinpitoseuraamuksia tapahtuman järjestyssääntöjen, play.fiba3x3.com sivuston käyttöehtojen ja FIBAn Internal Regulations -sääntösten mukaisesti.

14 Sääntöjen sovittaminen U12-ikäluokkaan

Seuraavat muutokset ovat suositeltavia U12 peleihin:

1. Jos mahdollista, korin voi laskea 2,60 m korkeudelle.
2. Jatkoajalla ensin korin tehnyt joukkue voittaa ottelun.
3. Heittokelloa ei käytetä. Jos joukkue ei yritä tarpeeksi aktiivisesti tehdä koria, tulee erotuomarien huomauttaa heitä laskemalla viimeiset viisi (5) sekuntia hyökkäysajasta.
4. Joukkuevirheitä ei kirjata. Virheiden jälkeen jatketaan peliä aloitusmallolla kaaren takaa, pois lukien heittotilannevirheet sekä epäurheilijamainen ja pelistä erottava virhe.
5. Ei aikalisiä.

Huom! Kohdan 6. huomautuksen mainitsemaa joustavaa peliajan määrittäystä tulee käyttää harkinnanvaraisesti tarpeen vaatiessa.