

REGULILE OFICIALE DE BASCHET 3x3

Reguli și echipament baschet 3x3

Traducere integrală în limba română după documentul FIBA încărcat. Numerotarea articolelor, anexele, procedurile, tabelele și referințele la diagrame au fost păstrate.

Pagina 1 din 74

Valabil începând cu 18 November 2021

Pagina 1 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:



**OFFICIAL
3X3
BASKETBALL
RULES**

**3X3 BASKETBALL
RULES & EQUIPMENT**

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)

Pagina 2 din 74

Regulile Oficiale de Baschet 3x3

Aşa cum au fost aprobate de

Consiliul Central FIBA

4 December 2025

Valabil începând cu 1 January 2026

Pagina 2 de 74

CUPRINS

JOCUL	
.....	
.....4	
TERENUL DE JOC ȘI ECHIPAMENTUL	
.....5	
ECHIPELE	
.....	
.....11	
REGULAMENT DE JOC	
.....	
..... 14	
ABATERI	
.....	
.....23	
FAULTURI	
.....	
.....30	
OFICIALI	
.....49	
REFERESSIGNALS.....	
.....56	
FOAIA DE ARBITRAJ.....	
.....67	
PROCEDURA DE CONTESTAȚIE.....	
.....	
..... 71	
CLASIFICAREA ECHIPELOR.....	
.....72	
CATEGORIILE U12.....	
.....	
.....74	

Throughout Oficial 3x3 Reguli, toți references made la un jucător, arbitru, etc. în male gender also apply la female gender. It trebuie să fie understood că această is done pentru practical motive doar. numerationfollows Oficial 5x5 Reguli. Când articol un articol nu apply, it is considered Fără obiect rather un re-numeration. Această is done pentru comparability și homogenization scopuri.

TABLE OF CONTENTS

THE GAME	4
PLAYING COURT AND EQUIPMENT	5
TEAMS	11
PLAYING REGULATIONS	14
VIOLATIONS	23
FOULS	30
OFFICIALS	49
REFEREES SIGNALS	56
SCORESHEET	67
PROTEST PROCEDURE	71
CLASSIFICATION OF TEAMS	72
U12 CATEGORIES	74

Throughout the Official 3x3 Rules, all references made to a player, referee, etc. in the male gender also apply to the female gender. It must be understood that this is done for practical reasons only.

The numeration follows the Official 5x5 Rules. When the article an article does not apply, it is considered void rather a re-numeration. This is done for comparability and homogenization purposes.

Pagina 4 din 74

3X3 BASCHET-JOCUL

Art. 1 Definiții

1.1 Jocul de baschet 3x3

3x3 Baschet is jucat pe 1 coș de către 2 ECHIPELE de 3 jucători și maximum de one înlocuitor fiecare. aim de fiecare echipă is la scor în coș și la prevent alt echipă de la Marcarea punctelor.

JOCUL is controlat de către up la 2 arbitrii, oficialii de la masă și un Supervisor sportiv, dacă

orice.

1.2 Câștigătorul unui joc

first echipă la scor 21 puncte sau mai mult câștigă JOCUL dacă it happens înainte sfârșit de timpul regulamentar de joc. Această "moarte subită" rule applies la timpul regulamentar de joc doar (nu la un potențial prelungiri).

Dacă scor is tied la sfârșitul timpul regulamentar de joc, un prelungiri trebuie să fie jucat.

first echipă la scor 2 puncte în prelungiri câștigă JOCUL.

1.3 Responsabilitatea participanților

Toți participants în JOCUL, oficialii de la masă, Supervisor sportiv, dacă present, și toți echipă membri îndreptățit la joacă și alt accompanying delegație membri, ar trebui să joacă un positive role în smooth curent de JOCUL și are expected la always demonstrate ethical comportament. Ar trebui să they become aware de un inaccuracy (corectabilă eroare) în scorkeeping involving scor, FAULTURI, timpi de odihnă ca well ca timekeeping și cronometrul de atac operations, they are expected la notify arbitrii imediat la ensure și facilitate eroare la be corectat în conformitate cu aceste reguli.

Pagina 4 de 74

TERENUL DE JOC ȘI ECHIPAMENTUL

Art. 2 TERENUL DE JOC

2.1 TERENUL DE JOC

Un regular 3x3 TERENUL DE JOC trebuie să aibă un plană, dur suprafață liber de la obstacole (Diagrama 1) cu dimensiuni de 15 m în lățime și 11 m în lungime măsurat de la interior margine de linie de demarcație Diagrama (1). teren trebuie să aibă un regular baschet

TERENUL DE JOC sized zone, inclusiv un aruncare liberă linie(5.80 m), a-2punct linie (6.75m) și

un "semicerc de non-charge" zonă underneath coș.

suprafață de joc trebuie să fie marked in 3 culori: zonă de restricție și 2 puncte zonă în one culoare, rămas suprafață de joc în another culoare și out-of-bound zonă în negru. culori recomandat de către FIBA are ca în Diagrama 1. culori în Diagrama 1 trebuie să fie mandatory pentru follocăștigăg competiții:

- FIBA 3x3 Cupe Mondiale
- FIBA 3x3 Champions Cup
- Jocurile Olimpice
- FIBA 3x3 World Tur
- FIBA 3x3 Cupe de Zonă

At nivel de bază level, 3x3 poate fi jucat anywhere; teren markings – dacă orice are used – trebuie să fie adapted la disponibil spațiu, however FIBA 3x3 Competiții Oficiale trebuie să fully comply cu peste specifications inclusiv backstop cu cronometrul de atac integrated în the backstop protecție.

2.2 Linii

Toți linii trebuie să fie de același culoare și trasată în alb sau alt contrasting culoare, 5 cm în lățime și clar vizibil.

2.2.1 Linia de demarcație / zona de demarcație

TERENUL DE JOC trebuie să fie limitat de către linie de demarcație, constând de linie de fund

(în spatele coșului), linie de capăt (opus coșului) și linii laterale. Aceste linii are nu part de TERENUL DE JOC.

There trebuie să fie un additional zonă de demarcație de 1 m at linie de capăt, 1.5 m at linii laterale (exceptional pentru matters de limitat spacea minimum de 1 m) și 2 m at linie de fund around TERENUL DE JOC.

masa scorului și its scaune trebuie să fie placed behind linie de capăt pe lefthand parte (când facing coș).

Exceptional (pentru matters de limitat spațiu) în Circuitul Pro events scor's table poate cut corner at linie de capăt (Diagrama 5).

La parte de masa scorului there trebuie să fie 2 scaune disponibil (one pentru fiecare echipă) pentru înlocuitori (Diagrama 4).

Pagina 6 din 74

2.2.2 Linia de aruncări libere, zona de restricție și locurile de recuperare la aruncări libere aruncare liberă linie trebuie să fie trasată paralel la linie de fund și linie de capăt. It trebuie să aibă its furthest margine 5.80m de la interior margine de thelinie de fund și trebuie să fie 3.60m long. Its mid-punct trebuie să lie pe imaginar linie unind mid-punct de linie de capăt și linie de fund.

zonă de restricție trebuie să fie rectangular zonă marcat pe TERENUL DE JOC limitat de către linie de fund, extended aruncare liberă linie și linii care originate at linie de fund, its exterior edges being 2.45 m de la mid-punct de linie de fund și terminating at exterior margine de extended aruncare liberă linie. Aceste linii, excluzând linie de fund, are part de zonă de restricție.

Aruncare liberă rebound places along zonă de restricției, reserved pentru jucători duinel Aruncări libere, trebuie să fie marcat ca inDiagrama 2

2.2.3 Zona aruncării din acțiune de 2 puncte

ECHIPELE' Zona aruncării din acțiune de 2 puncte(Diagrama 1 și Diagrama 3) trebuie să fie entiere podea

zonă de TERENUL DE JOC, except pentru areaîn interiorul semicercului, limitat de către și inclusiv:

- 2 paralel linii extending de la și perpendicular la linie de fund, cu exterior margine 0.90 m de la interior margine de linii laterale.
- Un arc de rază 6.75 m măsurat de la punct pe podea beneath exact centru de coș la exterior margine de arc. distance de punct pe podea de la interior margine de mid-punct de linie de fund is 1.575 m. arc is joined la paralel linii.

linie de 2 puncte (arc) nu este part de the-2punct aruncare din acțiune zonă.

2.2.4 Zona semicercului de non-charge

Zona semicercului de non-charge trebuie să fie marcat pe TERENUL DE JOC, limitat de către:

- Un semi-circle cu rază de 1.25 m măsurat de la punct pe podea beneath exact centru de coș la interior margine de semi-circle. semi-circle is joined la:

• 2 paralel linii perpendicular la thelinie de fund, interior margine 1.25 m de la punct pe podea beneath exact centru de coș, 0.375 m în lungime și ending 1.20 m de la interior margine de thelinie de fund.

Zona semicercului de non-charge is completed de către imaginar linii unind se termină de paralel linii directly sub front edges de panou.

semicerc de non-charge linie is part de Zona semicercului de non-charge.

Pagina 6 de 74

Pagina 7 din 74

Diagramaa 1 Terenul de joc

Diagramaa 2 Zona de restricție

Pagina 7 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

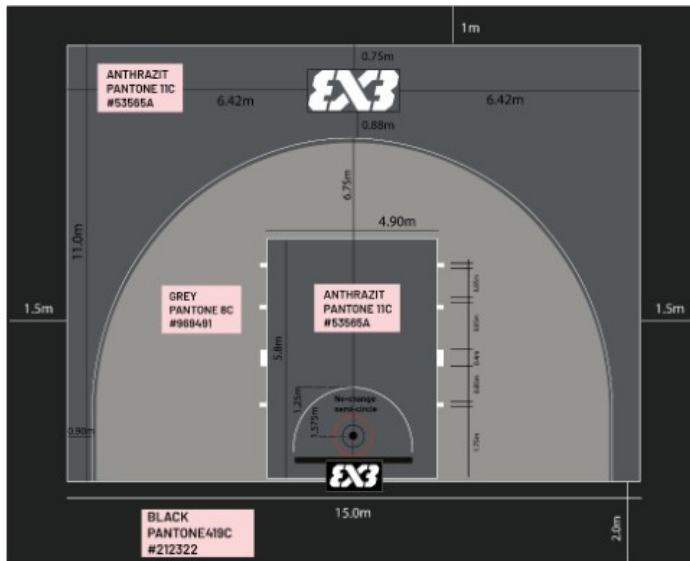


Diagram 1 Playing court

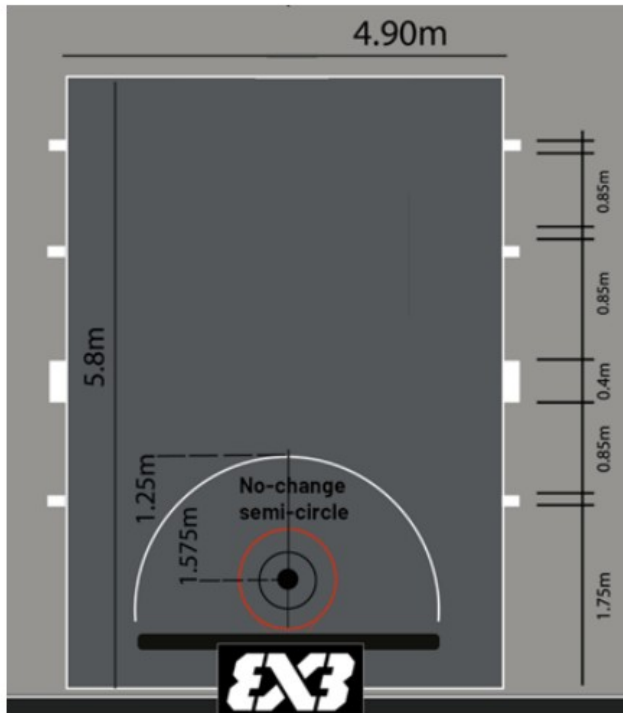


Diagram 2 Restricted area

Pagina 8 din 74

Diagramaa 3 Zona aruncărilor din acțiune de 1 punct/2 puncte

Diagramaa 4 Masa scorului și scaunele pentru înlocuiri

Diagramaa 5 Masa scorului și scaunele pentru înlocuiri - spațiu limitat și World Tur

Pagina 8 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

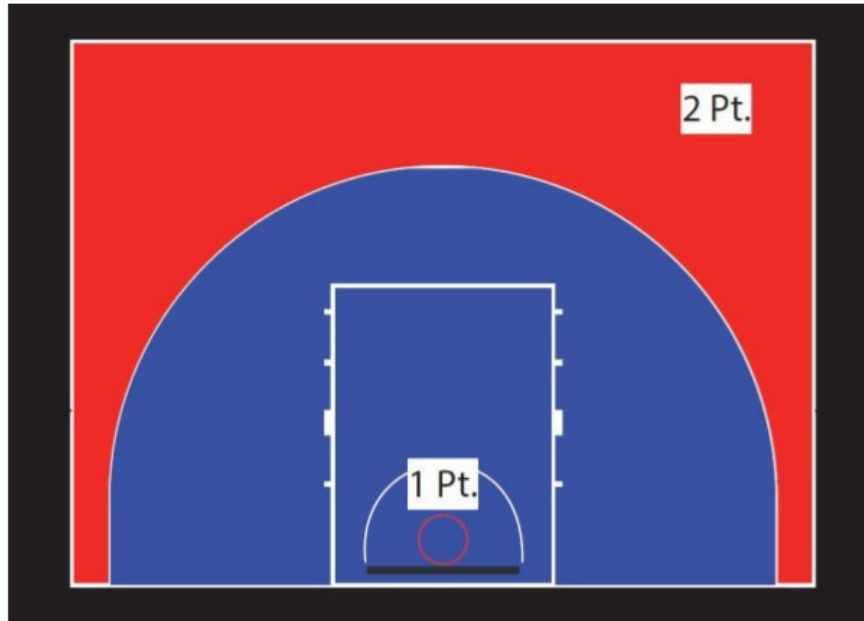


Diagram 3 1-point/2-point field goal area



Diagram 4 Scorer's table and substitution chairs

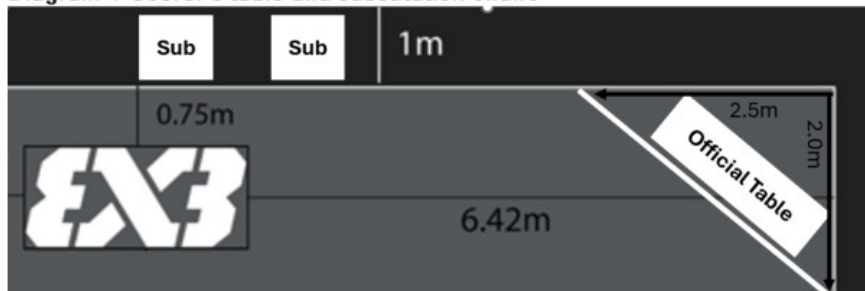


Diagram 5 Scorer's table and substitution chairs – limited space and World Tour

Art. 3 Echipamentul

follocăștigăg Echipamentul trebuie să fie necesar:

- Unitate de panou/coș, constând de:
 - Panou
 - Coș incluzând (presiune eliberare) inel și plasă
 - Panou suport structură inclusiv protecție.
- 3x3 Baschets
- Cronometrul jocului
- Tabela de scor
- Cronometrul de atac
- 2 separat, distinct diferit și sonor semnale, one de fiecare pentru
 - cronometrul de atac operator,
 - scorr/cronometror.
- FOAIA DE ARBITRAJ
- Playing podea
- TERENUL DE JOC
- Adecvat iluminat.

Pentru un mai mult detailed description de baschet Echipamentul, see Appendix pe 3x3 Baschet Echipamentul.

ECHIPELE

Art. 4 ECHIPELE

4.1 Definiție

4.1.1 Un membru al echipei is eligibil la joacă când he has been autorizat la joacă pentru un echipă conform la reglementări, inclusiv reglementări governing age limits, de organizator organism de competiție.

4.1.2 Un membru al echipei is îndreptățit la joacă când his nume has been înscris pe FOAIA DE ARBITRAJ înainte început de JOCUL și ca long ca he hasnot been descalificat.

4.1.3 În timpul de joc, un membru al echipei is:

- Un jucător când he is pe TERENUL DE JOC și is îndreptățit la joacă.
- Un înlocuitor când he nu este pe TERENUL DE JOC but he is îndreptățit la joacă.

4.1.4 Duinel un interval de joacă, toți membrii echipei îndreptățit la joacă are considered ca jucători.

4.2 Rule

4.2.1 Fiecare echipă trebuie să consist de nu mai mult decât 4 membrii echipei îndreptățit la joacă (3 jucători pe teren și 1 înlocuitor).

Coaches pe TERENUL DE JOC și/sau pe scaune pentru înlocuitori și/sau remote coaching de la outside teren nu sunt permis.

4.2.2 Un înlocuitor becomes un jucător după his echipămate steps off teren.

4.3 Echipamente de joc

4.3.1 uniform de toți membrii echipei trebuie să consist de:

- Tricouri de același dominant culoare front și back ca șorturi.
- Șorturi de același dominant culoare front și back ca tricouri.
- Șosete de același dominant culoare pentru toți membrii echipei. Șosete need la be vizibil.

4.3.2 Fiecare membru al echipei trebuie să wear un tricou numbered pe front și back cu plain numere, de un culoare contrasting cu culoare de tricou.

numere trebuie să fie clar vizibil și:

- Acele pe back trebuie să fie at least 15 cm high.
- Acele pe front trebuie să fie at least 5 cm high.
- numere trebuie să fie at least 2 cm wide.

(Note: regarding size de tricou numere în competiții ale echipelor naționale, provisions de Book 2 de FIBA Internal Reglementări trebuie să prevail.)

- ECHIPELE poate doar use numere 0 și 00 și de la 1 la 99.
- Jucători pe același echipă nu trebuie să wear același număr.
- Orice publicitate sau logo trebuie să fie at least 5 cm away de la numere.

Pagina 11 din 74

4.3.3 ECHIPELE trebuie să have un minimum de 2 sets de tricouri și:

- first echipă named în schedule trebuie să wear deschis -coloured tricouri (preferably alb).
- second echipă named în schedule trebuie să wear dark-coloured tricouri.
- However, dacă 2 ECHIPELE agree, they poate interchange culori de tricouri.

4.4 Alte echipamente

4.4.1 Toți Echipamentul used de către jucători trebuie să fie appropriate pentru JOCUL. Orice Echipamentul că is designed la increase un jucător's height sau reach sau în orice alt way give un unfair avantaj nu este permis.

4.4.2 Jucători nu trebuie să wear Echipamentul (objects) că poate cauza accidentare la alt jucători.

- follocăștigăg nu sunt permis:
 - Deget, mână, wrist, cot sau forearm guards, helmets, casts sau braces made de leather, plastic, pliable (soft) plastic, metal sau orice alt dur substance, even dacă covered cu soft protecție.
 - Objects că could cut sau cauza abrasions (fingernails trebuie să fie îndeaproape cut).
 - Hair accessories și jewellery.
- follocăștigăg are permis:
 - Ar trebui săer, upper braț, thigh sau lower leg protective Echipamentul dacă material is sufficiently padded.
 - Braț și leg compression sleeves.
 - Headgear. It nu trebuie să cover orice part de face entirely sau partially (eyes, nose, lips etc.) și nu trebuie să fie dangerous la jucător weainel it și/sau la alt jucători. headgear nu trebuie să have opening/closing elements around face și/sau neck și nu trebuie să have orice parts extruding de la its suprafață.
 - Knee braces dacă they are properly covered.
 - Protector pentru un accidentat nose, even dacă made de un dur material.
 - Spectacles, dacă they nu pose un danger la alt jucători.
 - Wristbands și headbands, maximum de 10 cm wide textile material.
 - Taping de brațe, ar trebui săers, legs etc.
 - Ankle braces.

Toți jucători pe echipă trebuie să wear orice additional Echipamentul (braț și leg compression sleeves, headgear, wristbands, headbands și tapings) de același solid culoare (negru, alb sau predominant culoare de uniform), except pentru FIBA 3x3 Men's Circuitul Pro competiții în care toți jucători ' additional Echipamentultrebuie să fie de negru solid culoare.

4.4.3 Duinel JOCUL un jucător poate wear încălțăminte de orice culoare combination. Nu flashing lights, reflective material sau alt adornments are permis.

4.4.4 Duinel JOCUL un jucător nu poate display orice comercial, promoțional sau caritabil nume, mark, logo sau alt identificare inclusiv, but nu limitat la, pe his organism, în his hair sau otherwise unless expressly permis de către relevant competiție's reglementări.

Pagina 11 de 74

Art. 5 Jucători: accidentare

5.1 În eveniment de accidentare la un jucător(s), arbitrii poate stop JOCUL.

5.2 Dacă mingea este vie când un accidentare occurs, un arbitru nu trebuie să blow his fluier până echipă în controlul mingii has aruncare pentru un aruncare din acțiune, pierdut controlul mingii, withheld minge de la joacă sau minge has become dead. Dacă it is necessary la protect un accidentat jucător, arbitrii poate stop JOCUL imediat.

5.3 Dacă accidentat jucător nu poate continue la joacă imediat (within aproximativ 15 seconds) sau, dacă he receives tratament, he trebuie să fie înlocuitord.

5.4 Înlocuitori poate înscrie TERENUL DE JOC, doar cu permission de un arbitru, la attend la un accidentat jucător înainte he is înlocuitord.

5.5 Un medic poate înscrie TERENUL DE JOC, fără permission de un arbitru dacă, în doctor's judgement, accidentat jucător requires immediate medical tratament.

5.6 Duinel JOCUL, orice jucător who is sângerând sau has un deschis rană trebuie să fie înlocuitord. He poate reveni la TERENUL DE JOC doar după sângerând has oprit și affected zonă sau deschis rană has been completely și securely covered.

5.7 Dacă accidentat jucător sau orice jucător who is sângerând sau has un deschis rană recovers duinel un Timp de odihnă taken de către either echipăthat jucător poate continue la joacă.

Art. 6 NU SE APLICĂ

Fără obiect

Art. 7 NU SE APLICĂ

Fără obiect

REGULAMENT DE JOC

Art. 8 Timp de joc, scor egal și prelungiri

8.1 timpul regulamentar de joc(în Competiții Oficiale și recomandat one)trebuie să fie 1 period de 10 minutes. cronometrul jocului trebuie să fie oprit duinel minge moartă situații și Aruncări libere.

8.2 There trebuie să fie interval de joacă de 1 minute între timpul regulamentar de joc și prelungiri.

8.3 Un interval de joacă începe:

- Când jucător introduction începe (dacă orice) but nu later decât când jucători înscrie TERENUL DE JOC.
- Când cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc dacă un prelungiri has la be jucat.

8.4 Un interval de joacă se termină:

- La începutul regular timp de joc sau prelungiri când minge is în mâini de jucător ofensiv după check-minge has been completed.

8.5 Dacă scor is tied la sfârșitul timpul regulamentar de joc, un prelungiri trebuie să fie jucat. first echipă la scor 2 puncte în prelungiri câștigă JOCUL.

8.6 Dacă un fault is committed când sau just înainte cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc, orice eventual aruncare liberă(s) trebuie să fie administrate după sfârșit de timpul regulamentar de joc.

Dacă un prelungiri is necesar ca un rezultat de această aruncare liberă(s) then toți FAULTURI că are committed după sfârșit de timpul regulamentar de joc trebuie să fie considered la have occurred duinel un interval de joacă și Aruncări libere trebuie să fie administrate înainte început de prelungiri.

8.7 Dacă un cronometrul jocului nu este disponibil, curent time's lungime și/sau necesar puncte pentru "moarte subită" is at organizator's discreție. FIBA recommends setting scor limit în linie cu JOCUL's duration (10 minutes/10 puncte; 15 minutes/15 puncte; 21 minutes/21 puncte).

Art. 9 Începutul și sfârșitul jocului

9.1 Both ECHIPELE trebuie să warm-up simultan înainte la JOCUL.

9.2 Un tragerea la sorți cu moneda trebuie să determine care echipă gets first posesie. echipă că câștigă tragerea la sorți cu moneda can either alege la beneficieze de la minge posesie la începutul

JOCUL sau la începutul un potențial prelungiri.

9.3 JOCUL nu poate begin dacă one de ECHIPELE nu este pe TERENUL DE JOC cu 3 jucători pregătit la joacă. Această articol trebuie să doar apply to FIBA 3x3 Competiții Oficiale.

9.4 timpul regulamentar de joc sau prelungiri începe când minge is în mâini de jucător ofensiv după check-minge has been completed.

Pagina 14 din 74

9.5 timpul regulamentar de joc se termină când cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc sau un echipă reaches 21 sau 22 puncte duinel timpul regulamentar de joc (moarte subită), whatever happens first.

9.6 prelungiri endsde îndată ce one echipă marchează 2 sau mai mult puncte în prelungiri.

Art. 10 Statutul mingii

10.1 minge poate fi either live sau dead.

10.2 Mingea devine vie când:

- Duinel un check-minge, minge is at disposal de jucător ofensiv după check-minge has been completed; după un check-minge mingea este vie până un arbitru fluieră his fluier sau sound de game/cronometrul de atac semnal.

- Follocâștigăg fiecare reușită aruncare din acțiune sau last aruncare liberă.

- Duinel un aruncare liberă, minge is at disposal de liber

- throw aruncător.

10.3 Mingea devine moartă când:

- Un arbitru fluieră fluier while mingea este vie.

- It is apparent că minge va nu înscrie coș pe un aruncare liberă care is la be followed de către:

- Another aruncare liberă(s).

- Un further sancțiune (aruncare liberă(s) și/sau posesie).

- cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc, sudden death sau prelungiri.

- cronometrul de atac semnal sună while un echipă is în controlul mingii.

- minge în flight pe un aruncare pentru un aruncare din acțiune is atins de către un jucător de la either echipă după:

- Un arbitru fluieră his fluier.

- cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc.

- cronometrul de atac semnal sună.

10.4 minge nu become dead și goal contează dacă made când:

- minge is în flight pe un aruncare pentru un aruncare din acțiune și:

- Un arbitru fluieră his fluier.

- cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc.

- cronometrul de atac semnal sună.

- minge is în flight pe un aruncare liberă și un arbitru fluieră his fluier pentru orice rule infraction alt decât de către aruncare liberă aruncător.

- minge is în control de un Jucător aflat în acțiune de aruncare pentru un aruncare din acțiune who finishes his aruncare cu un continuous mișcare care started înainte un fault is acordat pe orice adversari' jucător orînlocuitor.

Această provision nu apply, și goal nu trebuie să contează dacă:

- După un arbitru fluieră fluier și un entirely new acțiune de aruncare is made.

- Duinel continuous mișcare de un Jucător aflat în acțiune de aruncare JOCUL cronometru semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de jocor cronometrul de atac semnal sună.

Pagina 14 de 74

Art. 11 Poziția unui jucător și un unui arbitru

11.1 location de un jucător is determined de către unde he is atingând podea.

While he is airborne, he retains același status he had când he last atins

podea. Această includes linie de demarcație, arc, liber

-throw linie, linii delimiting

zonă de restricție și linii delimiting Zona semicercului de non-charge.

11.2 location de un arbitru is determined în același manner ca că de un jucător. Când

minge touches un arbitru, it is același ca atingând podea at

arbitru's location.

Art. 12 Situație de angajare între doi

12.1 Un minge ținută occurs când one sau mai mult jucători de la echipe adverse have one sau both

mâini ferm pe minge so că neither jucător can obține control fără undue

duritate.

12.2 Situație de angajare între dois

Un Situație de angajare între doi occurs când:

- Un minge ținută is called.

- minge goes în afara terenului și arbitrii are în doubt sau disagree about

care de adversari last atins minge.

- Un double aruncare liberă abatere occurs duinel un nereușită last aruncare liberă.

- Un minge vie se blochează între inel și panou except:

- Între Aruncări libere,

- După last aruncare liberă followed de către un check-minge.

- Mingea devine moartă când neither echipă has controlul mingii nor is îndreptățit

la minge.

- După anulare de equal sancțiunion both ECHIPELE, dacă there are nu alt fault

sancțiuni rămas pentru administrare și neither echipă had controlul mingii

nor was îndreptățit la minge înainte first fault sau abatere.

Ar trebui să un Situație de angajare între doi occur, JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru

last defensive echipă. cronometrul de atac trebuie să fie resetat la 12 secunde.

Art. 13 Cum se joacă mingea

13.1 Definiție

Duinel JOCUL, minge is jucat cu mână(s) doar și poate fi pasată, thrown,

tapped, rolled sau driblingd în orice direction, subject la restrictions de aceste reguli.

13.2 Rule

Un jucător nu trebuie să alergare cu minge, deliberately lovire cu piciorul sau block it cu orice part de

leg sau lovește it cu pumn.

However, la accidentally come în contact cu sau atinge minge cu orice part de

leg nu este un abatere.

Un infraction de Art.13.2is un abatere.

Pagina 15 de 74

Art. 14 Controlul mingii

14.1 Definiție

14.1.1 Control de echipă începe când un jucător de că echipă is în control de un minge vie de către ținere sau Dribling it sau has un minge vie at his disposal.

14.1.2 Control de echipă continues când:

- Un jucător de că echipă is în control de un minge vie.
- minge is being pasată între echipă-mates.

14.1.3 Control de echipă se termină când:

- Un adversar gains control.
- Mingea devine moartă.
- minge has stânga jucător's mână(s) pe un aruncare pentru un aruncare din acțiune sau pentru un aruncare liberă.

Art. 15 Jucător aflat în acțiune de aruncare

15.1 Definiție

15.1.1 Un aruncare pentru un goal sau un aruncare liberă is când minge is held în un jucător's mână(s) și is then thrown în air către coș.

Un tap pentru un goal is când minge is directed cu mână(s) către coș.

Un dunk pentru un goal is când minge is forced downwards în coș cu one sau both mâini.

Un continuous movement pe drives la coș sau alt mișcând aruncăriare un action de un jucător who catches minge while he/she is progressing sau upon completion de dribbling și then continues cu aruncare mișcare, usually upwards.

15.1.2 acțiune de aruncare:

- Începe când jucător începe continuous movement normally preceding eliberare de minge și, în judgement de un arbitru, he has started un încercare la scor de către throacăștigăg, tapping sau dunking minge către coș.
- Se termină când minge has stânga jucător's mână(s), sau dacă un entirely new act de aruncare is made și, în cazul un airborne aruncător, both picioare have returned la podea.

15.1.3 acțiune de aruncare în acontinuous movementon un drive la coș sau alt mișcând aruncare:

- Începe când minge has come la rest în jucător's mână(s), upon completion de dribbling sau un catch în air și jucător începe aruncare mișcare preceding eliberare de minge pentru un goal.
- Se termină când minge has stânga jucător's mână(s), sau dacă un entirely new act de aruncare is made, și în cazul un airborne aruncător, both picioare have returned la podea.

15.1.4 There is nu relationship între număr de legal steps taken și act de aruncare.

Pagina 17 din 74

15.1.5 Duiel acțiune de aruncare, jucător might have his/her braț(s) held de către un adversar, thus being prevented de la Marcarea punctelor. În această case it nu este essential că minge leaves jucător's mână(s).

15.1.6 Când un jucător is în acțiune de aruncare și după being faulted he/she pase minge off, că jucător is nu longer considered la have been în acțiune de aruncare.

Art. 16 Coș: când este înscris și valoarea acestuia

16.1 Definiție

16.1.1 Un goal is made când un minge vie enters coș de la peste și remains within sau pase through coș entirely.

16.1.2 minge is considered la be within coș când slightest part de minge is within coș și sub level de inel.

16.2 Rule

16.2.1 Un goal is credited la offensive echipă când minge has înscris ca follows:

- Un goal released de la un aruncare liberă contează 1 punct.
- Un goal released de la în interiorul semicercului (1 punct aruncare din acțiune zonă) contează 1 punct.
- Un goal released de la în spatele semicercului (Zona aruncării din acțiune de 2 puncte) contează 2 puncte.

16.2.2 Dacă un jucător defensiv deflects un pasă între adversari' jucători sau taps un minge away de la un adversar's Driblingand minge enters directly coș, goal trebuie să contează și it trebuie să fie acordată la last jucător ofensiv în minge control.

Dacă last jucător ofensiv, când passing sau Dribling minge wasin

- 1 punct aruncare din acțiune zonă, thegoal trebuie să contează 1 punct.
- Zona aruncării din acțiune de 2 puncte, thegoal trebuie să contează 2 puncte.

16.2.3 Dacă un jucător defensiv accidentally marchează un aruncare din acțiune, goal trebuie să contează și trebuie să be assigned la last jucător ofensiv în minge control.

16.2.4 Dacă un jucător defensiv deliberately marchează un aruncare din acțiune, it is un abatere și goal trebuie să nu contează. JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru last offensive echipă.

16.2.5 În toți situații unde un defensive echipă establishes minge control și marchează un goal fără Scoaterea mingii din semicerc, coș trebuie să fie anulat ca echipă had nescoasă din semicerc minge înainte la aruncare încercare inclusiv controlat taps. Această trebuie să include controlat taps.

16.2.6 Dacă un jucător cauzează entire minge la pasă through coș de la sub, it is un abatere.

16.2.7 cronometrul jocului sau cronometrul de atac trebuie să show 0:00.3 (3 tenths de un second) sau mai mult pentru un jucător la obține controlul mingii pe un check-minge sau pe un rebound după last liber throw în order la încercare un aruncare pentru un aruncare din acțiune. Dacă cronometrul jocului sau cronometrul de atac shows 0:00.2 sau 0:00.1 doar type de un valid aruncare din acțiune made isdirectly de către tapping minge.

Art. 17 Check-minge

17.1 Definiție

17.1.1 Posesia de minge given la either echipă folosește orice dead ball situație trebuie să start/resume cu un check-minge, i.e. un exchange de minge (între defensive și jucător ofensiv) în spatele semicercului at top de terenul de joc.

17.2 Procedure

17.2.1 Jucător ofensiv taking check-minge trebuie să fie în spatele semicercului (neither de his picioare is inside nor pe arc line) at top de terenul de joc (facing panou).

17.2.2 Jucător defensiv facing jucător ofensiv trebuie să bounce minge la opponent

t

cu un normal basket pass allocate jucător ofensiv la take controlul mingii

.

17.2.3 Când receiving minge din check-minge, jucător ofensiv trebuie să aibă both picioare pe podea.

17.2.4 It trebuie să fie un reasonable distance (approx. 1 m) între defensive și jucător defensiv taking check-minge. În FIBA 3x3 Competiții Oficiale at World level, 3x3 infinity logo trebuie să fie used la poziție jucător defensiv și jucător ofensiv at această distance (two adversari' jucători facing fiecare alt pe fiecare longer parte de logo, fără atingând it).

17.2.5 Din JOCUL, dacă defensive și jucător ofensiv are în their correct positions, check-minge procedure requires no action de la arbitrii. Dacă jucători nu sunt în their correct poziție (sau executing check-minge incorrectly), the arbitru trebuie să pasă minge directly la jucător defensiv la assure check

-minge is executed correctly.

17.2.6 La începutul timpului regulamentar de joc sau prelungiri check-minge trebuie să be administrate de către the arbitru.

Art. 18 Timp de odihnă

18.1 Definiție

Un Timp de odihnă is un interruption de JOCUL solicitat de către un jucător sau înlocuitor la arbitrii.

18.2 Rule

18.2.1 Fiecare echipă trebuie să fie acordat 1 Timp de odihnă.

18.2.2 În addition la ECHIPELE timp de odihnă, în FIBA 3x3 Competiții Oficiale dacă so decided de către organiser 2 additional TV timp de odihnă că trebuie să fie acordat at first minge moartă după cronometrul jocului shows 6:59 și 3:59 respectively în toți games.

18.2.3 Toți timp de odihnă trebuie să last 30 seconds.

18.2.4 Both ECHIPELE are îndreptățit la request un Timp de odihnă at un Timp de odihnă opportunity.

18.2.5 Un Timp de odihnă opportunity begins when mingea devine moartă înainte la un check-minge sau aruncare liberă.

18.2.6 Un Timp de odihnă nu poate be acordat când mingea este vie.

Pagina 19 din 74

18.2.7 Un unused Timp de odihnă poate fi carried peste la prelungiri.

Art. 19 Înlocuire

19.1 Definiție

Un Înlocuire is un interruption de JOCUL solicitat de către înlocuitor la become un jucător.

Pagina 19 de 74

Pagina 20 din 74

19.2 Rule

Both ECHIPELE are îndreptăţit la request un Înlocuirewhen mingea devine moartă înainte la un check-minge sau aruncare liberă.

19.3 Procedure

19.4 înlocuitor can înscrie JOCUL fără orice înainte notice la arbitrii sau table

OFICIALI while mingea este moartă și cronometrul jocului is oprit.

19.5 Înlocuies can doar take place behind linie de capăt și require nu action de la arbitrii sau oficialii de la masă.

19.5.1 Dacă aruncare liberă aruncător trebuie să fie înlocuitor because he:

- Is accidentat, sau
- Has been descalificat,

aruncare liberă(s) trebuie să fie încercareed de către his înlocuitor.

Art. 20 Joc pierdut prin forfait

20.1 Rule

Un echipă trebuie să lose JOCUL de către forfait dacă at scheduled starting time de JOCUL echipă nu este present pe TERENUL DE JOC cu 3 jucători pregătit la joacă. Această rule trebuie să nu be mandatory pentru nivel de bază events.

20.2 Sancțiune

20.2.1 În cazul forfait, JOCUL scor is marcat cu w-0 sau 0-w ("w" standing pentru câștigă).

Pentru câștigăning echipă această game rezultat nu trebuie să fie considered când calculating echipă's medie scor while pentru losing echipă această game rezultat trebuie să fie considered cu 0 puncte când calculating echipă's medie scor.

20.2.2 Un echipă losing de către un tortuous forfait trebuie să fie descalificat de la competiție.

20.2.3 Dacă duinel (first) grupă phase de un turneu echipă forfeits pentru second time sau în cazul no-show, echipă trebuie să fie descalificat de la turneu și vanot be ranked în Final Clasament de turneu.

Art. 21 Joc pierdut prin lipsă de jucători

21.1 Rule

Un echipă trebuie să lose un game de către lipsă de jucători dacă it leaves teren înainte sfârșit de JOCUL sau toți jucători de echipă are accidentat și/sau descalificat.

Pagina 20 de 74

Pagina 21 din 74

21.2 Sancțiuni

21.2.1 În cazul un lipsă de jucători, câștigăning echipă poate alege la keep its scor ca it stands sau la have JOCUL forfeited, whilst lipsă de jucătoriing echipă's scor is set la 0 în orice case.În case de un lipsă de jucători unde câștigăning echipă choses la have th e game forfeited, game rezultat nu trebuie să fie considered când calculating echipă's medie scor.

21.2.2 Un echipă losing de către lipsă de jucători trebuie să fie descalificat de la competiție.

Pagina 21 de 74

ABATERI

Art. 22 ABATERI

22.1 Definiție

Un abatere is un infraction de reguli.

22.2 Sancțiune

minge trebuie să fie acordată la adversari pentru un check-minge.

Art. 23 Jucător în afara terenului și minge în afara terenului

23.1 Definiție

23.1.1 Un jucător is în afara terenului când orice part de his organism is în contact cu podea, sau orice object alt decât un jucător peste, pe sau outside linie de demarcație.

23.1.2 minge is în afara terenului când it touches:

- Un jucător sau orice alt person who is în afara terenului.
- podea sau orice object peste, pe sau outside linie de demarcație.
- panou supports, back de panous sau orice object peste

TERENUL DE JOC.

23.2 Rule

23.2.1 minge is caused la go în afara terenului de către last jucător la atinge sau be atins de către minge înainte it goes în afara terenului, even dacă minge then goes în afara terenului de către atingând something alt decât un jucător.

23.2.2 Dacă minge is în afara terenului because de atingând sau being atins de către un jucător who is pe sau outside linie de demarcație, această jucător cauzează minge la go out -of-bounds.

23.2.3 Dacă un jucător(s) move(s) la în afara terenului duinel un minge ținută, un Situație de angajare între doi occurs.

Art. 24 Dribling

24.1 Definiție

24.1.1 Un dribling is movement de un minge vie caused de către un jucător în control de că minge who throws, taps, rolls sau bounces minge pe podea.

24.1.2 Un dribling începe când un jucător, having gained control de un minge vie pe teren throws, taps, rolls sau bounces it pe teren și touches it again înainte it touches another jucător.

Un dribling se termină când jucător touches minge cu both mâini simultan sau permits minge la come la rest în one sau both mâini.

Duinel un dribling jucător nu poate place orice part de his/her mână sub minge și carry it de la one punct la another sau binel minge la un pause și then continue la dribling.

Duinel un dribling minge poate fi thrown în air provided minge touchesteren sau another jucător înainte jucător who threw it touches it again cu his mână.

Pagina 23 din 74

There is no limit to the number of steps a player can take when the ball is not in contact with his hand.

24.1.3 A player who accidentally loses and then regains control of the ball while playing on the field is considered to be fumbling the ball.

24.1.4 Following are not dribbles:

- Successive throws for a throw from play.
- Fumbling the ball at the start or at the end of a dribble.
- Attempting to gain control of the ball by tapping it from the vicinity of another player.
- Tapping the ball from the control of another player.
- Deflecting the ball and gaining control of it.
- Throwing the ball from the hand to the hand and following it to come to rest in one or both hands before touching the ground, provided that no foul is committed.

ted.

- Throwing the ball against the wall and regaining control of it.

24.2 Rule

A player must not dribble a second time after his first dribble has ended unless he has lost control of the ball while playing on the field because of:

- A throw for a throw from play.
- A touch of the ball by an opponent.
- A pass or fumble that has been touched or received by another player.

Art. 25 Pași

25.1 Definiție

25.1.1 A pass is an illegal movement of one foot or both feet beyond the limits outlined in this article, in any direction, while holding the ball on the field.

25.1.2 A pivot is a legal movement in which a player who is holding the ball on the

TERENUL DE JOC steps once or more than once in any direction with the same foot, while

the other foot, called pivot foot, is kept at its point of contact with the ground.

25.2 Rule

25.2.1 Establishing a pivot foot by a player who catches the ball on the field:

- A player who catches the ball while standing with both feet on the ground:
 - The moment one foot is lifted, the other foot becomes the pivot foot.
 - At the start of a dribble, the pivot foot cannot be lifted before the ball is released

from the hand(s).

■ A pass or throw for a throw from play, a player can jump off a pivot foot, but neither foot can be returned to the ground before the ball is released from the hand(s).

• A player who catches the ball while he is progressing, or upon completion of a dribble, can take two steps in coming to a stop, passing or throwing the ball:

- If, after receiving the ball, a player must release the ball at the start of his dribble

before his second step.

Pagina 23 de 74

Pagina 24 din 74

■ first step occurs când one picior sau both picioare atinge podea după gaining controlul mingii.

■ second step occurs după first step când alt picior touches podea sau both picioare atinge podea simultan.

■ Dacă jucător who comes la un stop pe his first step has both picioare pe podea sau they atinge podea simultan, he poate pivot using either picior ca his pivot picior. Dacă he then jumps cu both picioare, nu picior poate reveni la podea înainte minge is released de la mână(s).

■ Dacă un jucător lands cu one picior he poate doar pivot using că picior.

■ Dacă un jucător jumps off one picior pe first step, he poate land cu both picioare simultan pentru secondstep. În această situație, jucător nu poate pivot cu either picior. Dacă one picior sau both picioare then leave podea, nu picior poate reveni la podea înainte minge is released de la mână(s).

■ Dacă both picioare are off podea și jucător lands pe both picioare simultan, moment one picior is lifted alt picior becomes pivot picior.

■ Un jucător nu poate atinge podea consecutively cu același picior sau both picioare după ending his dribling sau gaining controlul mingii.

25.2.2 Un jucător falling, lying sau sitting pe podea:

• It is legal când un jucător falls și slides pe podea while ținere minge sau, while lying sau sitting pe podea, gains controlul mingii.

• It is un abatere dacă jucător then rolls sau încercarea la stand up while ținere minge.

Art. 26 3 secunde

26.1 Rule

26.1.1 Un jucător nu trebuie să remain în zonă de restricție pentru mai mult decât 3consecutive seconds while his echipă is în control de un minge vie și cronometrul jocului is curent.

26.1.2 Allowances trebuie să fie made pentru un jucător who:

• Makes un încercare la leave zonă de restricție.

• Is în rest ricted zonă când he sau his echipă mate is în acțiune de aruncare și minge is leaving sau has just stânga jucător's mână(s) pe aruncare pentru un aruncare din acțiune.

• Dribblings în zonă de restricție la shoot pentru un aruncare din acțiune după having been there pentru mai puțin decât 3 consecutive seconds.

26.1.3 La establish himself outside zonă de restricție, jucător trebuie să place both picioare pe podea outside zonă de restricție.

Art. 27 5 secunde

27.1 Definiție

27.1.1 Un jucător who is ținere un minge vie pe TERENUL DE JOC când un adversar is în un activ legal guarding poziție at un distance de nu mai mult decât 1 mtrebuie să pasă, shoot sau dribling minge within 5 secunde.

Art. 28 Back la thecoș

28.1 Rule

28.1.1 Un jucător ofensiv, după minge has been scoasă din semicerc, nu trebuie să dribling în interiorul semicercului cu his back sau parte la coș pentru mai mult than 3 consecutive seconds.

Art. 29 12 secunde

29.1 Rule

29.1.1 Stalling sau failing la joacă actively (i.e. nu încercareing la scor) trebuie să fie un abatere.

Whenever:

- Un jucător gains control de un minge vie pe TERENUL DE JOC,
 - Pe un check-minge, minge is în mâini de jucător ofensiv după check-minge has been completed,
 - Follocâștigă fiecare reușită aruncare din acțiune sau last aruncare liberă, minge is în mâini de jucător de la un non-Marcarea punctelor echipă,
- că echipă trebuie să încercare un aruncare pentru un aruncare din acțiune within 12 secunde.

La constitute un aruncare pentru un aruncare din acțiune within 12 secunde:

- minge trebuie să leave jucător's mână(s) înainte cronometrul de atac semnal sună, și
- După minge has stânga jucător's mână(s), minge trebuie să atinge inel sau înscrie

coș.

29.1.2 Când un aruncare pentru un aruncare din acțiune is încercareed near sfârșit de 12-second period și cronometrul de atac semnal sună while minge is în air:

- Dacă minge enters coș, nu abatere has occurred, semnal trebuie să fie disregarded și goal trebuie să contează.
- Dacă minge touches inel but nu înscrie coș, nu abatere has occurred, semnal trebuie să fie disregarded și JOCUL trebuie să continue.
- Dacă minge misses inel, un abatere has occurred. However, dacă adversari obține un immediate și clear controlul mingii, semnal trebuie să fie disregarded și JOCUL trebuie să continue.

Când panou is equipped cu yellow iluminat along its perimeter at top, iluminat takes precedence peste cronometrul de atac semnal sound.

Toți restrictions related la Goaltending și interferență trebuie să apply.

29.1.3 Dacă teren nu este equipped cu un cronometrul de atac și un echipă nu este sufficiently trying la attack coș, arbitrii trebuie să give în last 5 secunde offensive echipă un information pe rămas second de către conteazăing them loudly și signalling them cu un extended braț.

29.2 Procedure

29.2.1 cronometrul de atac trebuie să fie resetat whenever JOCUL is oprit de către un arbitru:

- Pentru un fault sau abatere (nu pentru minge having gone out -of-bounds) de către echipă nu

în controlul mingii,

Pagina 26 din 74

- Pentru orice valid reason de către theechipă nu în controlul mingii.

În aceste situații, posesie de minge trebuie să fie acordată la același echipă că previously had controlul mingii, cronometrul de atac trebuie să fie resetat la 12 secunde. However, dacă JOCUL is oprit de către un arbitru pentru orice valid reason nu connected cu either echipă cronometrul de atac nu trebuie să fie resetat but trebuie să continue de la time it was oprit, unless în judgement de un arbitru, it would place th at echipă at un dezavantaj.

29.2.2 cronometrul de atac trebuie să fie resetat la 12 secunde whenever un check-minge is acordată la adversari" echipă după JOCUL is oprit de către un arbitru pentru un fault sau abatere (inclusiv pentru minge having gone în afara terenului) committedby echipă în control de minge.

cronometrul de atac trebuie să also be resetat la 12 secunde dacă new offensive echipă is acordată un check-minge ca un rezultat de Situație de angajare între doi.

29.2.3 Whenever JOCUL is oprit de către un arbitru pentru un Fault tehnic committed de către echipă în controlul mingii, JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge. aruncare cronometru nu trebuie să fie resetat but trebuie să continue de la time it was oprit

29.2.4 Când echipă is acordată un check-minge ca part de sancțiune pentru un unsportsmanlike sau fault descalificator, cronometrul de atac trebuie să fie resetat la 12 secunde.

29.2.5 După minge has atins inel de coș, cronometrul de atac trebuie să fie resetat la 12 seconds, whenever orice jucător gains controlul mingii.

29.2.6 Dacă cronometrul de atac semnal sună în eroare while un echipă has controlul mingii sau neither echipă has controlul mingii, semnal trebuie să fie disregarded, și JOCUL trebuie să continue.

However, dacă în judgement de un arbitru, echipă în controlul mingii has been placed at un dezavantaj, JOCUL trebuie să fie oprit, cronometrul de atac trebuie să fie corrected și posesie de minge trebuie să fie acordată la că echipă.

Art. 30 Scoaterea mingii din semicerc

30.1 Definiție

30.1.1 Scoaterea mingii din semicerc is way de joacă, care grants un new offensive echipă un posesie de minge formează în spatele semicercului ot do its best la încercare un aruncare pentru un aruncare din acțiune.

30.2 Rule

30.2.1 Follocâștigă fiecare reușită aruncare din acțiune sau last aruncare liberă (except acele followed de către minge posesie):

- Un jucător de la un non-Marcarea punctelor echipă trebuie să resume JOCUL de către Dribling sau passing minge de la inside teren directly underneath coș (nu de la behind sfârșit linie) la un place pe teren în spatele semicercului.

- jucător defensiv nu este permis la joacă pentru minge în "no-charge semi-cerc zonă" underneath coș.

Pagina 27 din 74

30.2.2 Un jucător is considered la be "în spatele semicercului" când neither de his picioare is inside sau pe arc linie.

30.2.3 Follocâștigă fiecare nereușită aruncare din acțiune sau last aruncare liberă (except acele followed de către minge posesie):

- Dacă jucător ofensiv rebounds minge, he poate continue la încercare la scor fără returning minge în spatele semicercului.
- Dacă jucător defensiv rebounds minge, he trebuie să reveni minge în spatele semicercului

(de către passing sau Dribling).

30.2.4 Dacă defensive echipă steals sau blocks minge, it trebuie să reveni minge în spatele semicercului

(de către passing sau Dribling).

30.3 Sancțiuni

30.3.1 Dacă minge leaves jucător mână(s) încercareing un field-goal înainte it has been scoasă din semicerc, it is un "no-scoasă din semicerc minge" abatere și potențial aruncare din acțiune nu trebuie să contează. minge trebuie să be acordată la adversari pentru un check-minge.

Art. 31 Goaltending și interferență

31.1 Definiție

31.1.1 Un aruncare pentru un aruncare din acțiune sau un aruncare liberă:

- Începe când minge leaves mână(s) de un Jucător aflat în acțiune de aruncare.
- Se termină când minge:
 - Enters coș directly de la peste și remains within coș sau pase through coș entirely.
 - Nu longer has possibility la înscrie coș.
 - Touches inel.
 - Touches podea.
 - Becomes dead.

31.2 Rule

31.2.1 Goaltending occurs duinel un aruncare pentru un aruncare din acțiune când un jucător touches minge while it is completely peste level de inel și:

- It is pe its downward flight la coș, sau
- După it has atins panou.

31.2.2 Goaltending occurs duinel un aruncare pentru un aruncare liberă când un jucător touches minge while it is în flight la coș și înainte it touches inel.

31.2.3 goaltending restrictions apply până:

- minge nu longer has possibility la înscrie coș.
- minge has atins inel.

31.2.4 Interferență occurs când:

- După un aruncare pentru un aruncare din acțiune sau last aruncare liberă un jucător touches coș sau panou while minge is în contact cu inel.

Pagina 28 din 74

• După un aruncare liberă followed de către un additional aruncare liberă(s), un jucător touches minge, coș sau panou while there is still un possibility că minge va înscrie coș.

- Un jucător reaches through coș de la sub și touches minge.
- Un jucător defensiv touches minge sau coș while minge is within coș, thus preventing minge de la passing through coș.
- Un jucător cauzează coș la vibrate sau grasps coș (inel și/sau plasă) în such un way că cauzează minge la take un unnatural bounce sau la change direction, and the minge is prevented de la enteinel coș sau is caused la înscrie coș.
- Un jucător grasps coș și plays minge.

31.2.5 Când:

- Un arbitru has blown his fluiet while:
 - minge was în mâini de un Jucător aflat în acțiune de aruncare, sau
 - minge was în flight pe un aruncare pentru un aruncare din acțiune sau pe un last aruncare liberă,
- cronometrul jocului semnal has sounded pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc,

Nu jucător trebuie să atinge minge după it has atins inel while it still has possibility la înscrie coș.

Toți restrictions related la Goaltending și interferență trebuie să apply.

31.3 Sancțiuni

31.3.1 Dacă abateri is committed de către anjucător ofensiv, nu puncte poate fi acordată.

minge trebuie să fie acordată la adversari pentru un check-minge.

31.3.2 Dacă abateri is committed de către ajucător defensiv, offensive echipă is acordată:

- 1 punct, dacă minge was released pentru un aruncare liberă.
- 1 punct, dacă minge was released de la în interiorul semicercului (1 punct aruncare din acțiune zonă).
- 2 puncte, dacă minge was released de la în spatele semicercului (Zona aruncării din acțiune de 2 puncte).

awarding de puncte is considered ca dacă minge had înscrie coș.

31.3.3 Dacă goaltending is committed de către ajucător defensiv duinel un last aruncare liberă, 1 punct

trebuie să fie acordată la offensive echipă, followed de către un Fault tehnic sancțiune acordat

pe jucător defensiv.

Pagina 28 de 74

FAULTURI

Art. 32 FAULTURI

32.1 Definiție

32.1.1 Un fault is un infraction de reguli concerning ilegal personal contact cu un opponent și/sau unsportsmanlike comportament.

32.1.2 Orice număr de FAULTURI poate fi called pe un echipă. Irrespective de sancțiune, fiecare fault trebuie să fie acordat, înscris pe FOAIA DE ARBITRAJ and penalised conform la aceste reguli.

32.1.3 Fault personals nu sunt înscris pe FOAIA DE ARBITRAJ unless unsportsmanlike sau descalificator.

Art. 33 Contact: principii generale

33.1 Cilindru principle

cilindru principle is defined ca spațiu within un imaginar cilindru occupied de către un jucător pe podea. It includes spațiu peste jucător și is limitat la:

- front de către palms de mâini,
- rear de către buttocks, și
- sides de către exterior margine de brațe și legs.

mâini și brațe poate fi extended în front de torso nu further decât poziție de picioare, cu brațe bent at coate so că forearms și mâini are raised. distance între his picioare va vary conform la his height.

Diagrama 6 Cilindru principle

Pagina 29 de 74

Pagina 30 din 74

33.2 Principle de verticalitate

Duinel JOCUL, fiecare jucător has dreapta la occupy orice poziție (cilindru) pe

TERENUL DE JOC nu already occupied de către un adversar.

Această principle protects spațiu pe podea care he occupies și spațiu peste him când he jumps vertical within că spațiu.

De îndată ce jucător leaves his vertical poziție (cilindru) și organism contact occurs

cu un adversar who had already established his own vertical poziție (cilindru),

jucător who stânga his vertical poziție (cilindru) is responsabil pentru contact.

jucător defensiv nu trebuie să fie penalised pentru leaving podea vertical (within his cilindru) sau having his mâini și brațe extended peste him within his own cilindru.

jucător ofensiv, whether pe podea sau airborne, nu trebuie să cauza contact cu

jucător defensiv în un legal guarding poziție de către:

- Using his brațe la create mai mult spațiu pentru himself (împingere off).
- Spreading his legs sau brațe la cauza contact duinel sau imediat după un aruncare

pentru un aruncare din acțiune.

33.3 Legal guarding poziție

Un jucător defensiv has established un initial legal guarding poziție când:

- He is facing his adversar, și
- He has both picioare pe podea.

legal guarding poziție extends vertical peste him (cilindru) de la podea la

ceiling. He poate raise his brațe și mâini peste his cap sau jump vertical but he

trebuie să maintain them în un vertical poziție inside imaginar cilindru.

33.4 Guarding un jucător who controls minge

Când guarding un jucător who controls (ținere sau Dribling) minge, theelements de time și distance nu apply.

jucător cu minge trebuie să expect la be apărat și trebuie să fie prepared la stop sau

change his direction whenever un adversar takes un initial legal guarding poziție în

front de him, even dacă această is done within un fraction de un second.

guarding (defensive) jucător trebuie să establish un initial legal guarding poziție

fără causing contact înainte taking his poziție.

Once jucător defensiv has established un initial legal guarding poziție, he poate

move la guard his adversar, but he nu poate întinde his brațe, ar trebui săers, hips sau legs

la prevent driblingr de la passing de către him.

Când judging un charge/block situație involving un jucător cu minge, arbitru

un trebuie să

use follocăștigăg principles:

- jucător defensiv trebuie să establish un initial legal guarding poziție de către facing jucător cu minge și having both picioare pe podea.

- jucător defensiv poate remain stationary, jump vertical, move laterally sau înapoi în order la maintain initial legal guarding poziție.

Pagina 30 de 74

Pagina 31 din 74

- Când mișcând la maintain initial legal guarding poziție, one picior sau both picioare poate fi off podea pentru un instant, ca long ca movement is lateral sau înapoi, but nu către jucător cu minge.

- Contact trebuie să occur pe torso, în care case jucător defensiv would be considered ca having been at place de contact first.

- Having established un legal guarding poziție, jucător defensiv poate turn within his cilindru la aFără obiect accidentare.

În orice de peste situații, contact trebuie să fie considered ca having been caused de către jucător cu minge.

33.5 Guarding un jucător who nu control minge

Un jucător who nu control minge is îndreptățit la move freely pe TERENUL DE JOC și take orice poziție nu already occupied de către another jucător.

Când guarding un jucător who nu control minge, elements de time și distance trebuie să apply. Un jucător defensiv nu poate take un poziție so near și/sau so quickly în path de un mișcând adversar că latter nu have suficient time sau distance either la stop sau change his direction.

distance is directly proportional la speed de adversar, but never mai puțin decât 1 normal step.

Dacă un jucător defensiv nu respect elements de time și distance în taking his initial legal guarding poziție și contact cu un adversar occurs, he is responsabil pentru contact.

Once un jucător defensiv has established un initial legal guarding poziție, he poate move la guard his adversar. He nu poate prevent him de la passing de către extending his brațe, ar trebui săers, hips sau legs în his path. He poate turn within his cilindru la aFără obiect accidentare.

33.6 Un jucător who is în air

Un jucător who has jumped în air de la un place pe TERENUL DE JOC has dreapta la land again at același place.

He has dreapta la land pe another place pe TERENUL DE JOC provided că lan

ding place și direct path între take-off și landing place nu este already occupied de către un adversar(s) at time de take-off.

Dacă un jucător has taken off și landed but his momentum cauzează him la contact un adversar who has taken un legal guarding poziție beyond landing place, jumper is responsabil pentru contact.

Un adversar nu poate move în path de un jucător după că jucător has jumped în air.

Mișcând sub un jucător who is în air și causing contact is usually un unsports - manlike fault și în certain circumstances poate fi un fault descalificator.

Pagina 31 de 74

Pagina 32 din 74

33.7 Blocaj: Legal și ilegal

Blocaj is un încercare la delay sau prevent un adversar fără minge de la reaching un desired poziție pe TERENUL DE JOC.

Legal blocaj is când jucător who is blocaj un adversar:

- Was stationary (inside his cilindru) când contact occurred.
- Had both picioare pe podea când contact occurred.

Ilegal blocaj is când jucător who is blocaj un adversar:

- Was mișcând când contact occurred.
- Did nu give suficient distance în setting un blocaj outside field de vision de un stationary adversar când contact occurred.
- Did nu respect elements de time și distance de un adversar în motionwhen contact occurred.

Dacă blocaj is set within field de vision de un stationary adversar (front sau lateral), blocajer poate establish blocaj ca aproape la him ca he wishes, provided there is nu contact.

Dacă blocaj is set outside field de vision de un stationary adversar, blocajer trebuie să permit adversar la take 1 normal step către blocaj fără making contact.

Dacă adversar is în mișcare, elements de time și distance trebuie să apply.

blocajer trebuie să leave enough spațiu so că jucător who is being blocajed is able la aFără obiect blocaj de către stopping sau changing direction.

distance necesar is never mai puțin decât 1 și never mai mult decât 2 normal steps.

Un jucător who is legally blocajed is responsabil pentru orice contact cu jucător who has set blocaj.

33.8 Fault ofensiv

Fault ofensiv is ilegal personal contact, cu sau fără minge, de către împingere sau mișcând în un adversar's torso.

33.9 Blocare

Blocare is ilegal personal contact care impedes progress de un adversar cu sau fără minge.

Un jucător who is încercareing la blocaj is committing un blocare fault dacă contact occurs când he is mișcând și his adversar is stationary sau retreating de la him.

Dacă un jucător disregards minge, faces un adversar și shifts his poziție ca adversar shifts, he is primarily responsabil pentru orice contact că occurs, unless alt factors are involved.

expression 'unless alt factors are involved' refers la deliberate împingere, fault ofensiv sau ținere de jucător who is being blocajed.

Pagina 33 din 74

It is legal pentru un jucător la întinde his braț(s) sau cot(s) outside de his cilindru în taking poziție pe podea but they trebuie să fie moved inside his cilindru când un adversar încercare la pasă de către. Dacă braț(s) sau cot(s) are outside his cilindru și contact occurs, it is blocare sau ținere.

Un jucător încercareing la blocajtrebuie să commit un blocare fault dacă heputs his palms pe his adversar,irrespectively de împingere sau nu, și/sau holds orgrabs his adversar.

33.10 Zona semicercului de non-charge

Zona semicercului de non-charge is trasată pe TERENUL DE JOC pentru scop de designating un specific zonă pentru interpretation de charge/block situații sub coș.

Pe orice peplasăration joacă în Zona semicercului de non-charge orice contact caused de către un airborne jucător ofensiv cu un jucător defensiv inside semicerc de non-charge nu trebuie să fie called ca un offensive fault, unless jucător ofensiv is illegally using his mâini, brațe, legs sau organism. Această rule applies când:

- jucător ofensiv is în controlul mingii whilst airborne, și
- He încercare un aruncare pentru un aruncare din acțiune sau pase off minge, și
- jucător defensiv has one picior sau both picioare în contact cu no-charge

semi-circle zonă.

33.11 Contacting un adversar cu mână(s) și/sau braț(s)

atingând de un adversar cu mână(s) is, în itself, nu necessarily un faultwith exception de blocaj situații în care p lacing both palms pe adversar trebuie să always be considered un fault.

arbitrii trebuie să decide whether jucător who caused contact has gained un avantaj. Dacă contact caused de către un jucător în orice way restricts freedom de movement de un adversar, such contact is un fault.

Illegal use de mână(s) sau extended braț(s) occurs când jucător defensiv is în un guarding poziție și his mână(s) sau braț(s) is placed upon și remains în contact cu un adversar cu sau fără minge, la impede his progress.

La repeatedly atinge sau 'jab' un adversar cu sau fără minge is un fault, ca it poate lead la rough joacă.

It is un fault de către un jucător ofensiv cu minge la:

- 'Hook' sau wrap un braț sau un cot around un jucător defensiv în order la obtain un avantaj.
- 'Push off' la prevent jucător defensiv de la playing sau încercareing la joacă minge, sau la create mai mult spațiu pentru himself.
- Use un extended forearm sau mână, while Dribling, la prevent un adversar de la gaining controlul mingii.

It is un fault de către un jucător ofensiv fără minge la 'push off' la:

- Get liber la catch minge.
- Prevent jucător defensiv de la playing sau încercareing la joacă minge.
- Create mai mult spațiu pentru him.

Pagina 33 de 74

Pagina 34 din 74

33.12 Post joacă

principle de verticalitate (cilindru principle) applies also la post joacă.
jucător ofensiv în post poziție și jucător defensiv guarding him trebuie să respect fiecare other's rights la un vertical poziție (cilindru).

It is un fault de către un offensive sau jucător defensiv în post poziție la ar trebui săer sau hip his adversar out de poziție sau la interfere cu his adversar's freedom de movement using extended brațe, ar trebui săers, hips, legs sau alt parts de organism.

33.13 Illegal guarding de la rear

Illegal guarding de la rear is personal contact cu un adversar, de către un defensive jucător, de la behind. fact că jucător defensiv is încercareing la joacă minge nu justify his contact cu un adversar de la rear.

33.14 Ținere

Ținere is ilegal personal contact cu un adversar că interferes cu his freedom de movement. Această contact (ținere) can occur cu orice part de organism.

33.15 Împingere

Împingere is ilegal personal contact cu orice part de organism unde un jucător forcibly moves sau încercarea la move un adversar cu sau fără minge.

33.16 Simula being faulted

Simula is orice action de către un jucător la simulate că he has been faulted sau la make theatrical exaggerated movements în order la create un opinion de being faulted și therefore gaining un avantaj.

Art. 34 Fault de contact

34.1 Definiție

34.1.1 Un Fault de contact is un jucător's ilegal contact cu un adversar, whether mingea este vie sau dead.

Un jucător nu trebuie să hold, block, push, charge, trip sau impede progress de un oppo- nent de către extending his mână, braț, cot, ar trebui săer, hip, leg, knee sau picior, nor de către ben - ding his organism în un 'abnormal' poziție (outside his cilindru), nor trebuie să he indulge în orice rough sau violent joacă.

34.2 Sancțiune

Un Fault de contact trebuie să fie acordat pe jucător vinovați echipă.

34.2.1 Dacă fault is committed pe un jucător nu în acțiune de aruncare:

- JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge de către non-echipa vinovată.
- Dacă echipa vinovată is în echipă fault sancțiune situație, then Art. 41trebuie să apply.

th

2 Aruncări libere trebuie să fie acordată ca de 7 echipă fault.

34.2.2 Dacă fault is committed pe un Jucător aflat în acțiune de aruncare, că jucător trebuie să fie acordată un număr de Aruncări libere ca follows:

Pagina 34 de 74

Pagina 35 din 74

• Dacă aruncare released de la aruncare din acțiune zonă is reușită, goal trebuie să contează și, în addition, 1 aruncare liberă. 2 Aruncări libere trebuie să fie acordată ca de 7 th echipă fault.

• Dacă aruncare released de la în interiorul semicercului is nereușită, 1 aruncare liberă. 2 liber throws trebuie să fie acordată ca de 7th echipă fault.

• Dacă aruncare released de la în spatele semicercului is nereușită, 2 Aruncări libere.

• Dacă jucător is faulted ca, sau just înainte, cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de timpul regulamentar de joc, sau just înainte, cronometrul de atac semnal sună, while minge is still în jucător's mână(s) și aruncare din acțiune is reușită, goal trebuie să nu contează și 1 sau 2 Aruncări libere trebuie să fie acordată. 2 Aruncări libere trebuie să fie acordată th ca de 7 echipă fault.

Art. 35 Fault dublu

35.1 Definiție

35.1.1 Un Fault dublu is un situație în care 2 adversari commit Fault de contacts pe fiecare alt at aproximativ același time.

35.1.2 La consider 2 FAULTURI ca un Fault dublu follocâștigăg conditions trebuie să apply:

- Both FAULTURI involve physical contact.
- Both FAULTURI are între același 2 adversari faulting fiecare alt.

35.2 Sancțiune

Un Fault de contact trebuie să fie acordat pe fiecare jucător vinovat 's echipă. Nu Aruncări libere trebuie să fie acordată irrespective de echipă fault situații sau whether un fault is un jucător 's first sau second Fault antisportiv. JOCUL trebuie să fie reluat ca follows:

Dacă at aproximativ același time ca Fault dublu:

• Un valid aruncare din acțiune, sau un last aruncare liberă is marcat, minge trebuie să fie acordată la non-Marcarea punctelor echipă pentru un check-minge.

• Un echipă had controlul mingii sau was îndreptățit la minge, minge trebuie să fie acordată la această echipă pentru un check-minge. aruncare-clock nu trebuie să fie resetat.

• Neither echipă had controlul mingii nor was îndreptățit la minge, un angajare între doi situație occurs. minge trebuie să fie acordată la last defensive echipă cu 12 seconds pe aruncare-clock.

Art. 36 Fault tehnic

36.1 Reguli de conduct

36.1.1 proper conduct de JOCUL demands full și loyal cooperation de jucători și înlocuitori cu Arbitri, oficiali de la masă și supervisor sportiv, dacă present.

36.1.2 Fiecare echipă trebuie să do its best la secure victory, but această trebuie să fie done în spirit de sportsmanship și fair joacă.

36.1.3 Orice deliberate sau repeated non-cooperation sau non-compliance cu spirit și intent de această rule trebuie să fie considered ca un Fault tehnic.

Pagina 36 din 74

36.1.4 arbitrii poate prevent Fault tehnics de către giving warnings sau even overlooking minor infractions care are obviously unintentional și have nu direct effect upon

JOCUL, unless there is repetition de același infraction după avertisment.

36.1.5 Dacă un infraction is recognised după mingea devine vie, JOCUL trebuie să fie oprit și un Fault tehnic acordat. sancțiune trebuie să fie administrate ca dacă technical fault had occurred at time it is acordat. Whatever occurred duinel interval între infraction și JOCUL being oprit trebuie să remain valid.

36.2 Definiție

36.2.1 Un Fault tehnic is un non-Fault de contact de un behavioural nature inclusiv, but nu limitat la:

- Disregarding warnings given de către arbitrii.
 - Disrespectfully dealing și/sau communicating cu arbitrii, sports supervisor, oficialii de la masă sau adversari.
 - Using limbă sau gestures likely la offend sau incite spectators.
 - Baiting și taunting un adversar.
 - Obstructing vision de un adversar de către waving/placing his mână(s) near his eyes.
 - Excessive scâștigăging de coate.
 - Delaying JOCUL de către:
 - deliberately atingând minge sau preventing new offensive echipă de la collecting minge imediat după minge pase through coș pe reușită aruncare din acțiune sau aruncare liberă,
 - deliberately nu collecting minge imediat fără being prevented de către defensive echipă după minge pase through coș pe reușită aruncare din acțiune sau aruncare liberă,
 - playing activ defense inside semi-circle după reușită aruncare din acțiune sau aruncare liberă,
 - preventing un check-minge sau un aruncare liberă de la being taken promptly.
 - Simula being faulted sau exaggerating contact.
 - Goaltending duinel last aruncare liberă de către un jucător defensiv. offensive echipă trebuie să fie acordată 1 punct, followed de către Fault tehnic sancțiune charged on defensive echipă.
 - Inappropriate interaction cu people outside TERENUL DE JOC sau orice formează de comunicare între jucători și coaches duinel JOCUL.
- 36.2.2 Un membru al echipei nu trebuie să fie descalificat pentru remainder de JOCUL când he is acordat cu 2 Fault tehnics.
- ### 36.3 Sancțiune
- Un Fault tehnic trebuie să contează ca un echipă fault.
- 36.3.1 adversari trebuie să fie acordată 1 aruncare liberă. JOCUL trebuie să fie reluat ca follows:
- aruncare liberă trebuie să fie administrate imediat. După aruncare liberă, check-minge trebuie să fie administrate de către echipă care had controlul mingii sau was îndreptățit la minge când Fault tehnic was called.

Pagina 37 din 74

• aruncare liberă trebuie să also be administrate imediat, regardless whether order de orice alt possible sancțiuni pentru orice alt FAULTURI has been determined sau whether administrare de sancțiuni has been started. După aruncare liberă pentru un Fault tehnic, JOCUL trebuie să fie reluat de către echipă care had control de minge sau was îndreptățit la minge când Fault tehnic was called cu un check-minge.

• Dacă a valid aruncare din acțiune, sau un last aruncare liberă is marcat, JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru last defensive echipă.

• Dacă neither echipă had controlul mingii nor was îndreptățit la minge, un angajare între doi situație occurs. JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru last defensive echipă.

Art. 37 Fault antisportiv

37.1 Definiție

37.1.1 Un Fault antisportiv is un Fault de contact cu un excessive, dur sau dangerous contact.

37.1.2 Ținere un adversar în controlul mingii trebuie să fie considered ca un unsportsmanlike fault.

37.1.3 arbitrii trebuie să interpret Fault antisportiv consistently throughout game și la judge doar action.

37.2 Sancțiuni

37.2.1 Un Fault antisportiv trebuie să fie chargedon jucător vinovat.

37.2.2 first Fault antisportiv de un jucător trebuie să fie penalized cu 2 Aruncări libere, nu minge posesie. Dacă first Fault antisportivof un jucător is committed pe un jucător în acțiune de aruncare și goal is made, it trebuie să contează și în addition2 Aruncări libere trebuie să fie acordată.

37.2.3 second Fault antisportiv de un jucător trebuie să fie penalized cu 2 Aruncări libere și minge posesie. Dacă second Fault antisportiv de un jucător is committed pe un Jucător aflat în acțiune de aruncare și goal is made, it trebuie să contează și în addition2 liber throws și minge posesie trebuie să fie acordată.

37.2.4 Toți Fault antisportiv are conteazăed ca 2 FAULTURI pentru echipă fault scopuri.

37.2.5 Un jucător trebuie să fie descalificat pentru remainder de JOCUL când he is acordat cu 2 Fault antisportiv.

37.2.6 Dacă un jucător is descalificat sub Art. 37.2.

5, că Fault antisportiv trebuie să fie doar fault la be penalised și nu additional sancțiuni pentru disquali fication trebuie să fie administrate.

Pagina 37 de 74

Pagina 38 din 74

Art. 38 Fault descalificator

38.1 Definiție

38.1.1 Un fault descalificator is orice flagrant unsportsmanlike action de către jucători sau înlocuitori.

Pagina 38 de 74

Pagina 39 din 74

38.2 Violence

38.2.1 Acts de violence poate occur duinel JOCUL, contrary la spirit de sportsmanship și fair joacă. Aceste ar trebui să fie oprit imediat de către arbitrii și, dacă necessary,

de către public order enforcement officers.

38.2.2 Whenever acts de violence occur involving jucători pe TERENUL DE JOC sau în its vicinity, arbitrii trebuie să take necessary action la stop them.

38.2.3 Orice de peste persons who are guilty de flagrant acts de aggressionon adversari sau arbitrii trebuie să fie descalificat. arbitrii report incident la organizator organism de competiție.

38.2.4 Public order enforcement officers poate înscrie TERENUL DE JOC doar dacă solicitat la do so de către arbitrii. However, ar trebui să spectators înscrie TERENUL DE JOC cu obvious intention de committing acts de violence, public order enforcement officers trebuie să intervine imediat la protect ECHIPELE și arbitrii.

38.2.5 Toți zone beyond TERENUL DE JOC sau its vicinity, inclusiv entrances, exits, hallways, dressing rooms, etc., come sub jurisdiction de organizator organism de competiție și public order enforcement officers.

38.2.6 Physical actions de către jucători sau înlocuitori, care could lead la damaging de game Echipamentul, nu trebuie să fie permis de către arbitrii.

Când comportament de această nature is observed de către arbitrii, echipa vinovată trebuie să be given un avertisment.

Ar trebui să action(s) be repeated, un technical sau even fault descalificator trebuie să immedia

tely be called pe individual(s) involved.

38.3 Sancțiuni

38.3.1 Un fault descalificator trebuie să fie acordat pe jucător vinovat.

38.3.2 Whenever jucător vinovat is descalificat conform la respective articols de aceste reguli, he trebuie să leave teren.

38.3.3 2 Aruncări libere trebuie să fie acordată:

- La orice adversarîn cazul un non-Fault de contact,
- La jucător who was faulted în cazul un Fault de contact,

followed de către un check-minge.

38.3.4 Toți fault descalificators trebuie să contează ca 2 FAULTURI pentru echipă fault scopuri.

38.3.5 Un membru al echipei descalificat de la JOCUL poateebfurther descalificat de la eveniment de către organizator. Independent thereof, organizator trebuie să disqualify membru al echipei(s) concerned de la eveniment pentru acts de violence, verbal sau physical aggression, tortuous interferență în game results, un abatere de FI BA's Anti-Doping reguli (Book 4 de FIBA Internal Reglementări).

38.3.6 organizator poate also disqualify entire echipă de la eveniment depending pe că echipă's alt membri' contribution (also through non-action) la aforementioned comportament. FIBA's dreapta la impose disciplinary sanctions sub regulatory

Pagina 39 de 74

Pagina 40 din 74

framework de eveniment, Terms și Conditions de joacă.fiba3x3.com și FIBA Internal Reglementări is unaffected de către orice descalificare sub această Art. 38.

Art. 39 Încăierare

39.1 Definiție

Încăierare is physical interaction între 2 sau mai mult adversari (jucători, înlocuitori). Această articol doar applies la înlocuitori who leave confines de echipă bancă zonă duinel un fight sau duinel orice situație care poate lead la un fight.

39.2 Rule

39.2.1 Înlocuitori, who leave echipă bancă zonă duinel un fight, sau duinel orice situație care poate lead la un fight, trebuie să fie descalificat. However, dacă un înlocuitor leaves echipă bancă zonă la assist arbitrii la maintain sau restore order, un înlocuitor nu trebuie să fie descalificat.

39.2.2 Dacă un înlocuitor leaves echipă bancă zonă și neither assist s nor încercarea la assist arbitrii la maintain sau la restore order, înlocuitor trebuie să fie descalificat.

39.3 Sancțiune

39.3.1 Dacă membrii echipei de both ECHIPELE are descalificat sub această articol și there are nu alt fault sancțiuni rămas pentru administrare, JOCUL trebuie să fie reluat ca follows.

Dacă at aproximativ același time când JOCUL was oprit because de Încăierare:

- Un valid aruncare din acțiune sau un last aruncare liberă is marcat, minge trebuie să fie acordată la non-Marcarea punctelor echipă pentru un check-minge.

- Un echipă had controlul mingii sau was îndreptățit la minge, minge trebuie să fie acordată la că echipă pentru acheck-minge. aruncare-clock nu trebuie să fie resetat.

- Neither echipă has controlul mingii nor was îndreptățit la minge, un angajare între doi situație occurs. JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru last defensive echipă.

39.3.2 Toți fault descalificators trebuie să fie înscris pe FOAIA DE ARBITRAJ și trebuie să contează ca 2 echipă

FAULTURI.

39.3.3 Toți possible fault sancțiuni pe jucători pe TERENUL DE JOC involved în un fight sau orice situație care leads la un fight, trebuie să fie dealt cu în conformitate cuArt. 42.

Art. 40 Fără obiect

Art. 41 Echipă FAULTURI: Sancțiune

41.1 Definiție

41.1.1 Un echipă fault is un personal, technical, unsportsmanlike sau fault descalificator committed de către un jucător sau înlocuitor. Un echipă is în echipă fault sancțiune situație după it has committed 6 echipă FAULTURI.

41.1.2 Toți echipă FAULTURI committed în un interval de joacă trebuie să fie considered ca being committed în timpul regulamentar de joc sau prelungiri.

41.1.3 Jucători nu sunt excluded based pe număr de fault personals subjecto Art. 37.2.5 și Art. 38.

41.2 Rule

41.2.1 Echipă FAULTURI 7, 8 și 9 trebuie să fie penalized cu 2 Aruncări libere. Echipă fault 10 și orice subsequent echipă FAULTURI trebuie să fie penalized cu 2 Aruncări libere și minge posesie. Această articol is applied also la Fault antisportiv și la FAULTURIon acțiune de aruncare și overreguli Art. 34 și Art. 37 but nu trebuie să fie applied la Fault tehnics. jucător împotriva whom fault was committed trebuie să încercare Aruncări libere.

41.2.2 Dacă un Fault de contact is committed de către un jucător de echipă în control de minge vie, sau de echipă îndreptățit la minge, such un fault trebuie să fie penalised de către un check-minge pentru adversari.

Art. 42 Situații speciale

42.1 Definiție

În același stopped-clock period care follows un infraction, Situații speciale poate arise când additional infraction(s) are committed.

42.2 Procedure

42.2.1 Toți FAULTURI trebuie să fie acordat și toți sancțiuni identified.

42.2.2 order în care toți infractions occurred trebuie să fie determined.

42.2.3 Toți equal sancțiuni pe ECHIPELE și toți Fault dublu sancțiuni trebuie să fie anulat în order în care they were called. Once sancțiuni have been înscris pe FOAIA DE ARBITRAJ și anulat they are considered ca never having occurred.

42.2.4 Dacă un Fault tehnic is called, că sancțiune trebuie să fie administrate first, regardless whether order de sancțiuni has been determined sau whether administrare de sancțiuni has been started.

42.2.5 dreapta la posesie de minge ca part de last sancțiune la be administrate trebuie să anulează orice înainte rights la posesie de minge.

42.2.6 Once minge has become live pe first aruncare liberă sau pe un check-minge, că sancțiune can nu longer be used pentru cancelling orice rămas sancțiuni.

42.2.7 Toți rămas sancțiuni trebuie să fie administrate în order în care they were called.

42.2.8 Dacă, după anulare de equal sancțiunion both ECHIPELE, there are nu alt sancțiuni rămas pentru administrare, JOCUL trebuie să fie reluat ca follows.

Pagina 42 din 74

Dacă at aproximativ același time ca first infraction:

- Un valid aruncare din acțiune sau un last aruncare liberă is marcat, minge trebuie să fie acordată la non-Marcarea punctelor echipă pentru un check-minge.
- Un echipă had controlul mingii sau was îndreptățit la minge, minge trebuie să fie acordată la această echipă pentru un check-minge.
- Neither echipă had controlul mingii nor was îndreptățit la minge, un angajare între doi situație occurs. minge trebuie să fie acordată la last defensive echipă pentru un check-minge.

Art. 43 Aruncări libere

43.1 Definiție

43.1.1 Un aruncare liberă is un opportunity given la un jucător la scor 1 punct, uncontested, de la un poziție behind aruncare liberă linie.

43.1.2 Un set de Aruncări libere is defined ca toți Aruncări libere și possible follocăștigăg posesie de minge rezultând de la un single fault sancțiune.

43.2 Rule

43.2.1 Când un personal, un unsportsmanlike sau un descalificator Fault de contact is called, liber throw(s) trebuie să fie acordată ca follows:

- jucător pe whom fault was committed trebuie să încercare aruncare liberă(s).
- Dacă there is un request pentru him la be înlocuitor, he trebuie să încercare aruncare liberă(s) înainte leaving JOCUL.

• Dacă he trebuie să leave JOCUL due la accidentare sau having been descalificat, his înlocuitor trebuie să încercare aruncare liberă(s). Dacă nu înlocuitor is disponibil, orice echipă -mate trebuie să

încercare aruncare liberă(s).

43.2.2 Când un technical sau un descalificator non-Fault de contact is called, orice membru de adversari' echipă trebuie să încercare aruncare liberă(s).

43.2.3 aruncare liberă aruncător trebuie să:

- Take un poziție behind aruncare liberă linie.
- Use orice method la shoot un aruncare liberă în such un way că minge enters coș de la peste sau minge touches inel.
- Eliberare minge within 5 secunde după it is placed at his disposal de către thearbitru.
- Nu atinge aruncare liberă linie sau înscrie zonă de restricție până minge has înscris coș sau has atins inel.
- Nu simula un aruncare liberă.

43.2.4 jucători în aruncare liberă rebound places trebuie să fie îndreptățit la occupy alternating positions în aceste spații, care are considered la be 1 m în depth Diagrama (7).

Duinel Aruncări libere aceste jucători nu trebuie să:

- Occupy aruncare liberă rebound places la care they nu sunt îndreptățit.
- Înscrie zonă de restricție, neutral zone sau leave aruncare liberă rebound place până minge has stânga mână(s) de liber -throw aruncător.
- Distract aruncare liberă aruncător de către their actions.

Pagina 43 din 74

Diagrama 7 Optional jucători' positions duinel Aruncări libere

43.2.5 Jucători nu în aruncare liberă rebound places trebuie să remain behind aruncare liberă linie extended și în spatele semicercului până aruncare liberă se termină.

43.2.6 Duinel un aruncare liberă(s) la be followed de către another set(s) de Aruncări libere sau de către un check-
minge, toți jucători trebuie să remain behind aruncare liberă linie extended și în spatele semicercului.

Un infraction de Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5and 43.2.6is un abatere.

43.3 Sancțiuni

43.3.1 Dacă un aruncare liberă is reușită și abatere(s) is committed de către aruncare liberă
aruncător, punct nu trebuie să contează.

minge trebuie să fie acordată la adversari pentru un check-minge, unless there is un further
aruncare liberă(s) sau posesie sancțiune la be administrate.

43.3.2 Dacă un aruncare liberă is reușită și abatere(s) is committed de către orice jucător(s) alt
decât aruncare liberă aruncător:

- punct trebuie să contează.
- abatere(s) trebuie să fie disregarded.

În cazul last aruncare liberă, minge trebuie să fie acordată la adversari pentru un check

minge.

Pagina 43 de 74

Pagina 44 din 74

43.3.3 Dacă un aruncare liberă nu este reușită și abatere is committed de către:

- Un aruncare liberă aruncător sau his echipămate pe last aruncare liberă, minge trebuie să fie acordată la adversari pentru un check-minge unless că echipă is îndreptățit la further posesie.
- Un adversar de aruncare liberă aruncător, un înlocuitor aruncare liberă trebuie să fie acordată la aruncare liberă aruncător.
- Both ECHIPELE, pe thelast aruncare liberă, un Situație de angajare între doi occurs. minge trebuie să fie acordată la defensive echipă.

Art. 44 Erori corectabile

44.1 Erori corectabile – General procedures

44.1.1 Un arbitru sau Supervisor sportiv poate stop JOCUL imediat upon identificare de un corectabilă eroare, unless either echipă is placed at un dezavantaj.

44.1.2 Orice FAULTURI committed, puncte marcat, time used și additional activity care poate have occurred după eroare has occurred și înainte its recognition trebuie să remain valid.

44.1.3 După corectură de eroare JOCUL trebuie să fie reluat cu un check minge, unless otherwise stated în aceste reguli. minge trebuie să fie acordată la echipă îndreptățit la minge at time JOCUL was oprit pentru corectură de eroare.

44.2 Erori corectabile categorie 1-Definiție

Arbitrii poate correct categorie 1 erori dacă un rule is incorrectly applied în follocăștigăg situații doar:

- Awarding un unmerited aruncare liberă(s).
- Failing la award un merited aruncare liberă(s).
- Erroneous awarding sau cancelling de un punct(s).
- Permitting wrong jucător la încercare un aruncare liberă(s).
- Directing wrong jucător la încercare un aruncare liberă(s).
- Reporting un fault împotriva wrong jucător, sau echipă.
- Scorkeeping erori inclusiv:

o failing la înregistra sau erroneously recording puncte.

o failing la înregistra sau recording un fault pe wrong jucător sau echipă.

o failing la înregistra sau recording un Timp de odihnă împotriva wrong echipă.

• Cronometrul jocului erori, inclusiv malfunctions, sau erori în starting sau stopping cronometrul jocului correctly sau în setting correct time pe cronometrul jocului.

44.3 Erori corectabile categorie 1-General procedure s

44.3.1 Un arbitru sau Supervisor sportiv poate stop JOCUL imediat upon recognition de un corectabilă eroare, unless either echipă is placed at un dezavantaj.

44.3.2 La be corectabilă such erori trebuie să fieidentifiedby arbitrii, Supervisor sportiv, dacă present, sau oficialii de la masă înainte mingea devine vie follocăștigăg first minge moartă după cronometrul jocului has started follocăștigăg eroare.

44.3.3 Aceste erori, cu exception de situații listed sub în Art. 44.3.7are nu longer corectabilă după mingea devine moartă când cronometrul jocului sună pentru Pagina 44 de 74

sfârșit de JOCUL unless eroare occurs după last time arbitrii have oprit

JOCUL pentru orice reason înainte cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de JOCUL.

În care case eroare trebuie să fie corectat imediat după JOCUL se termină, și while ECHIPELE remain pe teren.

44.3.4 Once un eroare că is still corectabilă has been recognised, și:

- jucător involved în corectură de eroare după being legally înlocuitord, he trebuie să re-enter TERENUL DE JOC la participatein corectură de errorat care punct he becomes un jucător.

- Upon completion de corectură, he poate remain în JOCULor poate leave

TERENUL DE JOC.

- Dacă jucător involved în corectură is descalificat sau is unable la joacă due la accidentare descalificat, his înlocuitor trebuie să participate în corectură de eroare.

44.3.5 Orice FAULTURI committed, puncte marcat, time used și additional activity care poate have occurred după eroare has occurred și înainte its recognition, trebuie să remain valid.

44.3.6 Erori corectabile nu poate be corectat după arbitrii și Supervisor sportiv, dacă present, have semnat FOAIA DE ARBITRAJ.

44.3.7 Un eroare în scorkeeping, time-keeping sau cronometrul de atac operations involving scor, număr de FAULTURI, număr de timpi de odihnă, cronometrul jocului și cronometrul de atac time consumed sau omitted, poate fi corectat de către arbitrii at orice time înainte arbitrii și Supervisor sportiv, dacă present, have signed FOAIA DE ARBITRAJ.

44.4 Erori corectabile categorie 1-Special procedure s

44.4.1 Awarding un unmerited aruncare liberă(s).

aruncare liberă(s) încercareed ca un rezultat de eroare trebuie să fie anulat și JOCUL trebuie să fie reluat ca follows:

- Dacă cronometrul jocului has nu started după eroare, minge trebuie să fie acordată pentru un check-minge la echipă whose Aruncări libere had been anulat.

- Dacă cronometrul jocului has started după corectură de eroare, JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru echipă că was în controlul mingii at time it was oprit la correct eroare.

44.4.2 Failing la award un merited aruncare liberă(s).

- Dacă there has been nu change în posesie de minge după eroare occurred,

JOCUL trebuie să fie reluat după corectură de eroare ca după orice normalast

aruncare liberă.

- Dacă același echipă marchează după having been erroneously acordată posesie de minge pentru un check-minge, eroare trebuie să fie disregarded.

- Dacă cronometrul jocului has started, și there has been un change de posesie după corectură de eroare, JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru echipă că was în controlul mingii at time JOCUL was oprit la correct eroare.

44.4.3 Permitting wrong jucător la încercare un aruncare liberă(s).

Pagina 46 din 74

aruncare liberă(s) încercareed, și posesie de minge dacă part de sancțiune, trebuie să be anulat. minge trebuie să fie acordată la adversari pentru un check-minge, unless sancțiuni pentru further infractions are la be administrate, sau unless JOCUL has continued și was oprit pentru corectură de eroare, în care case JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru echipă că was în controlul mingii at time JOCUL was oprit la correct eroare.

44.4.4 Directing wrong jucător la încercare un aruncare liberă(s):

aruncare liberă(s) încercareed trebuie să fie anulat și correct jucător trebuie să încercare un replacement aruncare liberă(s). JOCUL trebuie să continue ca după orice last aruncare liberă, unless JOCUL has continued și was oprit pentru corectură de eroare, în care c ase JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge la echipă că was în controlul mingii at time it was oprit la correct eroare.

44.4.5 Erroneously awarding sau cancelling de un punct(s):

- puncte trebuie să fie anulat sau acordată ca aplicabil. FOAIA DE ARBITRAJ trebuie să be corectat.

- JOCUL trebuie să fie reluat cu un check-minge pentru echipă că was în control de minge at time it was oprit la correct eroare.

44.4.6 Reporting un fault împotriva wrong jucător sau echipă:

FOAIA DE ARBITRAJ trebuie să fie corectat și orice erroneously descalificat jucător trebuie să fie reinstated și orice jucător who becomes descalificat de către virtue de corectură trebuie să be so descalificat.

44.4.7 Pentru scorkeeping erori such ca

- failing la înregistra sau erroneously recording puncte.
- failing la înregistra sau erroneously recording un fault împotriva wrong jucător sau echipă.
- failing la înregistra sau erroneously recording un Timp de odihnă împotriva wrong echipă:

FOAIA DE ARBITRAJ trebuie să fie corectat și orice rezultând action, such ca jucător descalificare sau reinclusion trebuie să fie applied.

44.4.8 În cases de cronometrul jocului erori, inclusiv malfunctions, sau erori în starting sau stopping cronometrul jocului correctly, sau în setting correct time pe cronometrul jocului, JOCUL cronometru trebuie să fie corectat cu time added sau deducted ca necessary la correct eroare.

44.5 Erori corectabile categorie 2 – Definiție

44.5.1 Arbitrii poate correct un categorie 2 eroare dacă un rule is incorrectly applied în follocăștigăg situații doar:

- Cronometrul de atac erori, inclusiv malfunctions;
- Erori în starting sau stopping cronometrul de atac correctly;
- Erori în setting correct time pe cronometrul de atac.

Pagina 47 din 74

44.6 Erori corectabile categorie 2 – General procedures

44.6.1 La be corectabilă, un cronometrul de atac eroare trebuie să fie recognised de către arbitrii, sports supervisor, dacă present, sau oficialii de la masă:

- când mingea este vie imediat după eroare și arbitrii stop game la correct eroare, sau
- while first time arbitrii stop JOCUL pentru orice reason, echipă în control sau îndreptățit la posesie de minge at time de eroare trebuie să keep controlul mingii sau stay îndreptățit la posesie de minge. cronometrul de atac trebuie să fie corectat la correct time.

44.6.2 Cronometrul de atac erori are nu longer corectabilă:

- după un change de posesie de un minge vie după eroare.
- dacă echipă în controlul mingii marchează un valid goal,
- după mingea devine moartă când cronometrul jocului sună pentru sfârșit de game.

Pagina 47 de 74

ARBITRII, OFICIALII DE LA MASĂ, SUPERVISOR SPORTIV: ÎNDATORIRI ȘI PUTERI

Art. 45 Arbitri, oficiali de la masă și supervisor sportiv

45.1 There trebuie să fie 2 arbitrii. They trebuie să fie assisted de către oficialii de la masă și de către un sports supervisor, dacă present.

45.2 oficialii de la masă trebuie să fie un scor, un tabela de scor operator și un cronometrul de atac operator.

45.3 Supervisor sportiv trebuie să sit at masa scorului. His primary duty duinel JOCUL is la supervise work de oficialii de la masă și la assist arbitrii în smooth functioning de JOCUL.

45.4 arbitrii de un given game nu ar trebui să be connected în orice way cu either echipă pe TERENUL DE JOC.

45.5 arbitrii, oficialii de la masă și Supervisor sportiv trebuie să conduct JOCUL în accordance cu aceste reguli și have nu authority la change them.

45.6 arbitrii, oficialii de la masă și Supervisor sportiv trebuie să fie distinctively dressed. În FIBA 3x3 Competiții Oficiale arbitrii și sport supervisor trebuie să wear FIBA-provided apparel.

Art. 46 Supervisor sportiv

Supervisor sportiv, dacă orice, trebuie să:

46.1 Inspect și approve toți Echipamentul la be used duinel JOCUL.

46.2 Designate oficial cronometrul jocului, cronometrul de atac, stopwatch și recognise table

OFICIALI.

46.3 Select un game minge de la at least 2 used minges provided de către organizator. Ar trebui să neither de aceste minges be suitable ca JOCUL minge, he poate select best quality minge disponibil.

46.4 Nu permit orice jucător la wear objects că poate cauza accidentare la alt jucători.

46.5 Make arbitrii aware de orice irregularities în breach de FIBA Internal Reglementări, aceste reguli sau 3x3 Oficial Interpretations la thesereguli și orice act de violence sau game situații care poate lead la violence.

46.6 Have power la stop un game când conditions warrant it. La request attention de arbitrii, Supervisor sportiv poate doar stop JOCUL după un valid goal marcat, fără placing orice echipă în dezavantaj.

46.7 Have power la determine că un echipă trebuie să forfait JOCULbefore FOAIA DE ARBITRAJ has been semnat de către arbitrii și Supervisor sportiv, dacă present.

46.8 Carefully examine FOAIA DE ARBITRAJ la sfârșitulthe timpul regulamentar de joc și prelungiri sau at orice time he feels is necessary.

Pagina 49 din 74

46.9 Ensure că arbitrii have semnat FOAIA DE ARBITRAJ la sfârșitul timp de joc, care terminates arbitrii' administrare andconnection cu JOCUL. arbitrii' power trebuie să fiegin când they arrive pe TERENUL DE JOC înainte JOCUL, și sfârșit când cronometrul jocului semnal sună pentru sfârșit de JOCUL Așa cum au fost aprobate de arbitrii.

46.10 Ensure că arbitrii have înscris pe verso parte, înainte arbitrii și

Supervisor sportiv, dacă present, semna FOAIA DE ARBITRAJ:

- Orice forfait sau fault descalificator,
- Orice unsportsmanlike comportament de către membrii echipei, că occurs înainte la 5 minutes înainte JOCUL is scheduled la begin, sau între sfârșit de JOCUL și approval și signing de FOAIA DE ARBITRAJ.

În such un case, Supervisor sportiv (dacă present) trebuie să send un detailed report la organizator organism de competiție.

46.11 Dacă Supervisor sportiv nu este present, arbitrii trebuie să take peste his îndatoriri.

46.12 Be autorizat la approve înainte JOCUL și operate, dacă disponibil, un Instant Replay System (IRS)

46.13 Have power la make decisions pe orice punct nu specifically covered de către aceste reguli.

46.14 Supervisor sportiv, dacă present, trebuie să semna FOAIA DE ARBITRAJ at latest înainte start de next game de același grupă sau de next elimination round.

Art. 47 Arbitri: îndatoriri și puteri

47.1 Arbitrii trebuie să aibă power la make decisions pe infractions de reguli committed either within sau outside linie de demarcație inclusiv masa scorului și zone în vicinity de TERENUL DE JOC.

47.2 arbitrii trebuie să blow their whistles când un infraction de reguli occurs, timpul regulamentar de joc sau prelungiri se termină sau arbitrii find it necessary la stop game. arbitrii nu trebuie să blow their whistles după un reușită aruncare din acțiune, un reușită aruncare liberă sau când mingea devine vie.

47.3 arbitrii trebuie să administer un tragerea la sorți cu moneda înainte beginning of JOCUL.

47.4 Când deciding pe un personal contact sau abatere, arbitrii trebuie să, în fiecare instance, have regard la și weigh up follocâștigăg fundamental principles:

- spirit și intent de reguli și need la uphold integrity de JOCUL.

- Consistency în application de concept de 'avantaj/dezavantaj'.

arbitrii nu ar trebui să seek la interrupt flow de JOCUL unnecessarily în order la penalise incidental personal contact care nu give jucător responsabil un avantaj nor place his adversar at un dezavantaj.

- Consistency în application de common sense la fiecare game, beainel în mind abilities de jucători concerned și their attitude și conduct duinel game.

Pagina 50 din 74

- Consistency în maintenance de un balance între game control și game flow, having un 'feeling' pentru what participants are trying la do și calling what is dreapta pentru JOCUL.

47.5 arbitrii trebuie să b e autorizat la use, dacă disponibil și approved de către sports supervisor, un Instant Replay System (IRS) la decide beforesigning FOAIA DE ARBITRAJ:

- scorkeeping sau orice malfunction de cronometrul jocului cronometrul de atac at orice time duinel JOCUL.

- Dacă un last aruncare pentru aruncare din acțiune la sfârșitul timpul regulamentar de joc was released pe time și/sau whether că last aruncare pentru un aruncare din acțiune trebuie să contează 1 sau 2 puncte.

- Orice situații, challengeable de către aceste reguli, în last 30 seconds de regular timp de joc sau când un echipă has reached 19 sau mai mult puncte sau inthe prelungiri de

JOCUL.

- La verify dacă un goal tending occurred când such abatere is called.

- La verify whether un Fault de contact, Fault antisportiv sau fault descalificator met criteria pentru such un fault sau trebuie să fie upgraded sau downgraded sau trebuie să fie considered ca un Fault tehnic.

- La verify whether un Fault tehnic trebuie să fie considered ca un Fault antisportiv sau fault descalificator.

- La identify involvement de membrii echipei duinel orice act de violenceor duinel orice game situații care poate lead la violence. La make their final decizie, arbitrii poate consult Supervisor sportiv.

- Un Challenge request de către un echipă.

47.5.1 Un Challenge request trebuie să doar be possible în Jocurile Olimpice, World Cup (Deschis categorie doar) și World Tur ca well ca dacă foreseen de către respective competiție's reglementări și subject la IRS availability. Fără prejudice de precedentand de către using doar oficial video și materials, follocâștigă can always be challenged: dacă last aruncare pentru un aruncare din acțiune la sfârșitul JOCUL was released în timpul de joc și/sau whether că aruncare pentru un aruncare din acțiune trebuie să contează 1 sau 2 puncte.

47.5.2 Orice jucător de orice echipă poate request un video review Challenge

(" ") în one de sub

listed situații. Duinel arbitrii' review, toți jucători trebuie să stay away de la scorrs' table.

Doar un scor și/sau un call de către arbitrii poate fi challenged. Un no-call nu leading la un scor nu poate be challenged. situații când un Challenge poate fi solicitat de către un echipă duinel JOCUL are ca follows (exhaustive list):

- Verify whether un reușită aruncare was released înainte sau după cronometrul de atac expired.

- Identify jucător who caused minge la go în afara terenului când such abatere is called în last 2 minutes de timpul regulamentar de joc sau când un echipă has reached 19 sau mai mult puncte sau inthe prelungiri de un game.

Pagina 50 de 74

Pagina 51 din 74

- Verify dacă un jucător has committed un în afara terenului abatere când such abatere is called în last 2 minutes de timpul regulamentar de joc sau când un echipă has reached 19 sau mai mult puncte sau în theprelungiri de un game.
- Verify dacă un jucător has committed un în afara terenului abatere când such un abatere nu este called, but echipă marchează un coș sau draws un fault duinel același cronometrul de atac, în last 2 minutes de timpul regulamentar de joc sau când un echipă has reached 19 sau mai mult puncte sau în prelungiri de un game
- Verify dacă un jucător had scoasă din semicerc mingea după un new echipă posesie.
- Verify dacă posesie de mingea had changed sau dacă mingea was/was nu scoasă din semicerc înainte un aruncare încercare.
- Verify whether un aruncare pentru un aruncare din acțiune trebuie să contează și dacă yes, whether it contează pentru 1 sau 2 puncte. Doar theacțiune de aruncare trebuie să fie reviewable.
- Verify whether un fault called pe aruncător trebuie să fie acordată 1 sau 2 liber throws.

47.5.3 La request un Challenge, jucător trebuie să use his voice saying sonor și clear "Challenge" și indicating un "C" using his degetul mare și arătător deget. Challenge can doar be solicitat imediat duinel next mingea posesie de un echipă sau at next dead-mingea situație după action occurred whichever happens first. Dacă Challenge nu este solicitat next time echipă has gained posesie după situație occurred sau at first mingea moartă după situație occurred, Challenge request trebuie să fie refused.

47.5.4 Dacă după review arbitru's decizie is confirmed și it remains unchanged ("Challenge pierdut"), echipă trebuie să lose its Challenge dreapta pentru remainder de game.

Dacă după review arbitru's decizie is corectat și changed ("Challenge won"), echipă trebuie să retain its Challenge rightfor remainder de JOCUL.

Dacă video material nu este clear, thearbitru's decizie trebuie să remain unchanged și echipă trebuie să retain its Challenge rightfor remainder de JOCUL.

47.6 arbitrii trebuie să aibă power la make decisions pe orice punct nu specifically covered de către aceste reguli.

47.7 Ar trebui să un contestație be filed de către one ofthe ECHIPELE, arbitrii (dacă nu Supervisor sportiv is present) trebuie să, upon receipt de contestație motive, report în writing incident la organizator organism de competiție.

47.8 Dacă un arbitru is accidentat sau pentru orice alt reason nu poate continue la perform his îndatoriri within 5 minutes de incident, JOCUL trebuie să fie reluat. remainingarbitru trebuie să officiate alone pentru remainder de JOCUL, unless there is possibility de replacing injuredarbitru cu un calificat înlocuitorarbitru. După consulting cu Supervisor sportiv, dacă present, remainingarbitru trebuie să decide upon possible replacement.

Pagina 52 din 74

47.9 Pentru toți internațional games, dacă verbal comunicare is necessary la make un decizie clear, it trebuie să fie conducted în English limbă.

47.10 Fiecare arbitru has power la make decisions within limits de his îndatoriri, but he has nu authority la disregard sau question decisions made de către otherarbitru.

47.11 implementation și interpretation de se reguli de către arbitrii, regardless dacă un explicit decizie was made sau nu, is final și nu poate be contested sau disregarded, except în cases unde un contestație is permis (see Annex C).

Art. 48 Scorr: îndatoriri

48.1 scor trebuie să fie provided cu un FOAIA DE ARBITRAJ și trebuie să keep un înregistra de:

- ECHIPELE, de către enteinel nume și numere de jucători who are la participate în această game. Când there is un infraction de reguli regarding numere de jucători, he nu trebuie săify nearestarbitru de îndată ce possible.

- Curent rezumat de puncte marcat, de către enteinel aruncări din acțiune și liber throws made.

- FAULTURI acordat pe fiecare echipă. scor nu trebuie săify un arbitru imediat când 6 echipă FAULTURLas well ca 10 echipă FAULTURlare acordat pe orice echipă. He trebuie săenter Fault antisportiv acordat pe orice jucător și nu trebuie săify un arbitru imediat când un jucător ar trebui să fie dis calificat, dacă he has committed 2 Fault antisportiv.

- Timpi de odihnă. He nu trebuie săify arbitrii când echipă has nu mai mult Timp de odihnă stânga în timpul regulamentar de joc sau prelungiri.

- tragerea la sorți cu moneda procedure, de către enteinel la FOAIA DE ARBITRAJ, care echipă has started

JOCUL cu minge posesie.

48.2 Dacă un scorkeeping eroare is recognised pe FOAIA DE ARBITRAJ:

- Duinel JOCUL, scor trebuie să wait pentru first minge moartă beforenotifying arbitrii.

- După sfârșit de timpul regulamentar de joc sau prelungiri și înainte FOAIA DE ARBITRAJ has been semnat de către arbitrii și Supervisor sportiv, dacă present, eroare trebuie să fie corectat, even dacă această corectură influences final rezultat de JOCUL.

- După FOAIA DE ARBITRAJ has been semnat de către arbitrii și Supervisor sportiv, dacă present, eroare poate nu longer be corectat. arbitrii sau sports supervisor, dacă present, trebuie să send un detailed report la organizator organism de competiție.

Art. 49 Operator tabelă de scor: îndatoriri

49.1 tabela de scor operator trebuie să operate tabela de scor și assist scor. În case de orice discrepancy între tabela de scor și FOAIA DE ARBITRAJ care nu poate be resolved, FOAIA DE ARBITRAJ trebuie să take precedence și tabela de scor trebuie să fie corectat accordingly.

Pagina 53 din 74

tabela de scor operator trebuie să fie provided cu un cronometrul jocului și un stopwatch și trebuie să:

- Measure timp de joc, timpi de odihnă și intervals de joacă.
- Ensure că cronometrul jocului semnal sună very loudly și automatically at sfârșit de JOCUL sau prelungiri.
- Use orice means possible la notify arbitrii imediat dacă his semnal fails la sound sau nu este heard.

49.2 tabela de scor operator trebuie să measure timp de joc ca follows:

- Starting cronometrul jocului când:
 - Duinel un check-minge, minge is at disposal de jucător ofensiv după check-minge has been completed.
 - După un reușită last aruncare liberă, next offensive echipă is în posesie de minge.
 - După un nereușită last aruncare liberă și minge continues la be live, minge touches sau is atins de către orice jucător pe TERENUL DE JOC.
- Stopping cronometrul jocului când:
 - Time expires la sfârșitulthe timpul regulamentar de joc, dacă nu oprit automat- cally de către cronometrul jocului itself.
 - câștigăning scor is reached în timpul regulamentar de joc orprelungiri.
 - Un arbitru fluieră his fluier while mingea este vie.
 - cronometrul de atac semnal sună while un echipă is în controlul mingii.

49.3 tabela de scor operator trebuie să measure un Timp de odihnă ca follows:

- Starting stopwatch imediat whena arbitru fluieră his fluier și gives Timp de odihnă semnal.
- Sounding his semnal când 20 seconds de Timp de odihnă have elapsed.
- Sounding his semnal când Timp de odihnă has s-a terminat.

49.4 tabela de scor operator trebuie să measure un interval de joacă ca follows:

- Starting stopwatch imediat când regular playing time has s-a terminat și un prelungiri is necesar.
- Sounding his semnal și simultan stopping stopwatch imediat când 50 seconds de interval de joacă has elapsed.
- Sounding his semnal când interval de joacă has s-a terminat.

Art. 50 Operator cronometru de atac: îndatoriri

cronometrul de atac operator trebuie să fie provided cu un cronometrul de atac care trebuie să fie:

50.1 Started sau restarted când:

- Pe TERENUL DE JOC un echipă gains control de un minge vie. După că, mere atingând de minge de către un adversar nu start un new cronometrul de atac period dacă același echipă remains în controlul mingii.
- Pe un check-minge, minge is at disposal de jucător ofensiv după check

minge has been completed.

Pagina 54 din 74

50.2 Oprit, but nu resetat, cu rămas time vizibil, când același echipă că previously had controlul mingii is acordată un check-minge ca rezultat de:

- Un minge having gone în afara terenului.
- Un jucător de același echipă having been accidentat.
- Un Fault tehnic committed de către că echipă.
- Un Fault dublu.
- Un anulare de equal sancțiuni pe both ECHIPELE.
- JOCUL is oprit because de un action nu connected cu either echipă,

unless că echipă would be placed at un dezavantaj.

50.3 Oprit și resetat la 12 secunde, cu 12 secunde vizibil, când:

- minge legally enters coș.
- echipă că previously did nu have controlul mingiitrebuie să fie acordată un check-minge ca un rezultat de un:

check-minge ca un rezultat de un:

- Fault personal sau abatere (inclusiv pentru minge having gone out -of-bounds),

- Situație de angajare între doi.

• Un echipă trebuie să fie acordată un check-minge ca un rezultat de second unsportsmanlike fault de un jucător sau un fault descalificator.

• După minge has atins inel pe un nereușită aruncare pentru un aruncare din acțiune, un last aruncare liberă sau pe un pasă, dacă orice echipă gains controlul mingii

• JOCUL is oprit because de un action nu connected cu echipă în control de minge.

- echipă is acordată aruncare liberă(s).

50.4 Switched off, după mingea devine moartă și cronometrul jocului has been oprit în timpul regulamentar de joc sau prelungiri când there is un new controlul mingii pentru either echipă și there are fewer decât 12 secunde pe cronometrul jocului.

cronometrul de atac semnal neither stops cronometrul jocului sau JOCUL, nor cauzează minge la become dead, unless un echipă is în un controlul mingii.

Pagina 54 de 74

Pagina 55 din 74

Un – SEMNALELE ARBITRILOR

Un.1 mână semnale ilustrate în aceste reguli are doar valid SEMNALELE ARBITRILOR.

Un.2 While reporting la masa scorului it is strongly recomandat la vermingey suport comunicare (în internațional games în English limbă).

Un.3 După un fault, jucător număr nu trebuie să fie reported la masa scorului unless it is unsportsmanlike sau fault descalificator.

Un.3 It is important că oficialii de la masă are familiarizați cu aceste semnale.

Semnale pentru cronometrul jocului

STOP CRONOMETRU

STOP CRONOMETRU PENTRU FAULT

1 2

Deschis palmă One strâns pumn

Marcarea punctelor

1 PUNCT 2 PUNCTE

3 4

1 deget, 'flag' de la 2 degete

wrist 1 braț pentru un încercare, 2 brațe dacă reușită

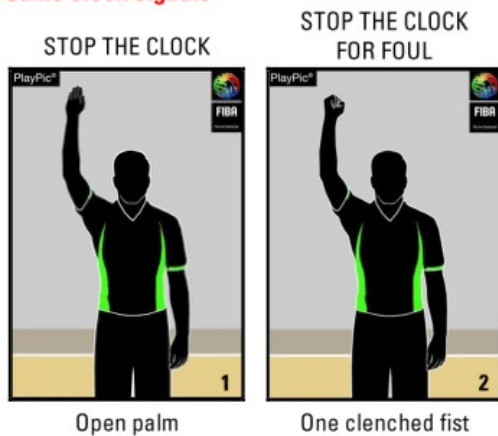
Pagina 55 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

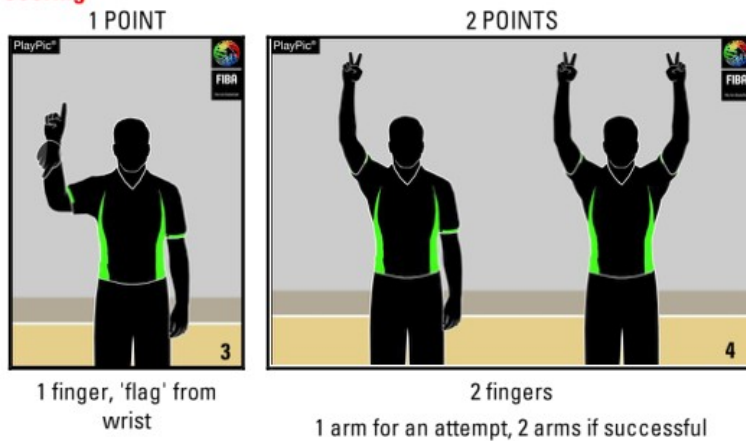
A – REFEREES SIGNALS

- A.1 The hand signals illustrated in these rules are the only valid referees signals.
- A.2 While reporting to the scorer's table it is strongly recommended to verbally support the communication (in international games in the English language).
- A.3 After a foul, the player number shall not be reported to the scorer's table unless it is unsportsmanlike or disqualifying foul.
- A.3 It is important that the table officials are familiar with these signals.

Game clock signals



Scoring



Pagina 56 din 74

Timp de odihnă

3x3-SPECIFIC:

ACORDAT TIMP DE ODIHNĂ

TV TIMP DE ODIHNĂ

5 6

Formează T, Strâns dreapta pumn cu

show arătător deget strâns stânga pumn rotind

vertical

Informativ

ANULEAZĂ SCOR, ANULEAZĂ JOACĂ VIZIBIL CONTEAZĂ

7 8

Scissor-like action cu brațe, once across chest Conteazăing while mișcând palmă

Pagina 56 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

Time-out

CHARGED TIME-OUT



Form T,
show index finger

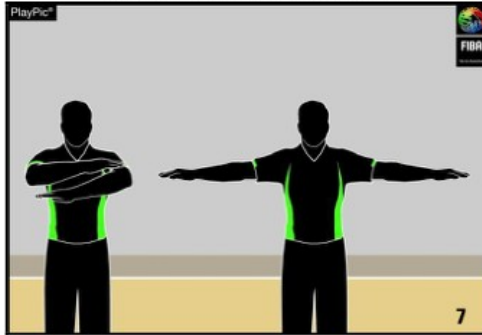
**3x3-SPECIFIC:
TV TIME-OUT**



Clenched right fist with
clenched left fist rotating
vertically

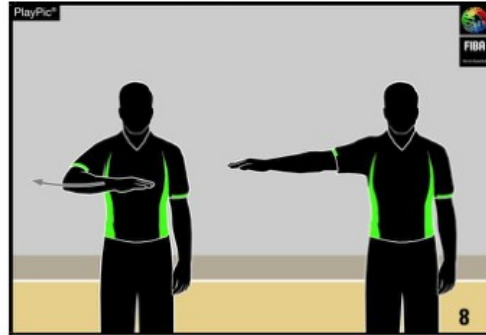
Informative

CANCEL SCORE, CANCEL PLAY



Scissor-like action with arms, once across chest

VISIBLE COUNT



Counting while moving the palm

Pagina 57 din 74

MINGE ȚINUTĂ/ANGAJARE ÎNTRE DOI
COMUNICARE CRONOMETRUL DE ATAC RESETAT ÎN AFARA TERENULUI
SITUAȚIE
9 10 11 12

Degetul mare up Rotește mână, Punct braț în paralel la Degetele mari up
întinde arătător deget linii laterale

ABATERI

ILEGAL DRIBLING: ILEGAL DRIBLING:

PAȘI

DUBLU DRIBLING PURTAREA MINGII

13 14 15

Rotește fists Patting mișcare cu Half rotation cu palmă

palmă

Pagina 57 de 74

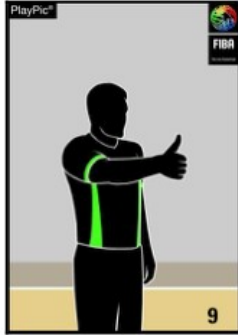
Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

COMMUNICATION

SHOT CLOCK RESET

OUT-OF-BOUNDS

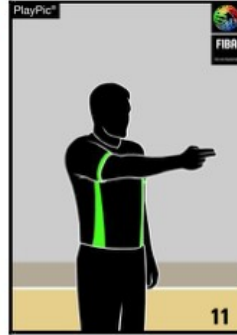
HELD BALL/JUMP BALL SITUATION



Thumb up



Rotate hand, extend index finger



Point arm in parallel to sidelines



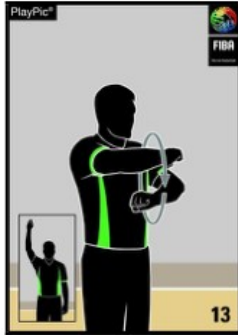
Thumbs up

Violations

TRAVELLING

ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING

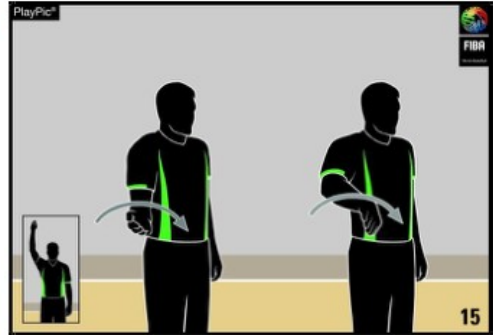
ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL



Rotate fists



Patting motion with palm



Half rotation with palm

Pagina 58 din 74

3 SECUNDE 5 SECUNDE

16 17

Braț extended, Show 5 degete

show 3 degete

LOVIRE DELIBERATĂ CU PICIORUL Sau 3x3-SPECIFIC:

12 SECUNDE

BLOCK De MINGE MINGE NESCOASĂ DIN SEMICERC

18 19 20

Degete atinge ar trebui săer Punct la picior Flutură ridicată mână shocâștigăg 2

degete stânga la dreapta

Numărul jucătorilor

Nu. 00 și 0

21

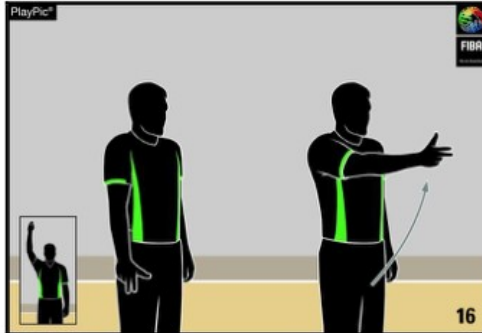
Both mâini show Dreapta mână shows

număr 0 număr 0

Pagina 58 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

3 SECONDS



Arm extended, show 3 fingers

5 SECONDS



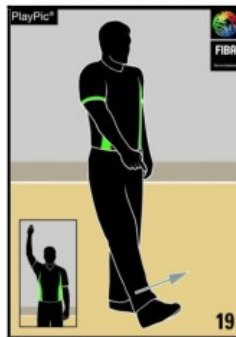
Show 5 fingers

12 SECONDS



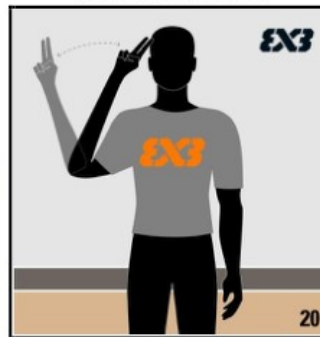
Fingers touch shoulder

DELIBERATE KICK OR BLOCK OF THE BALL



Point to the foot

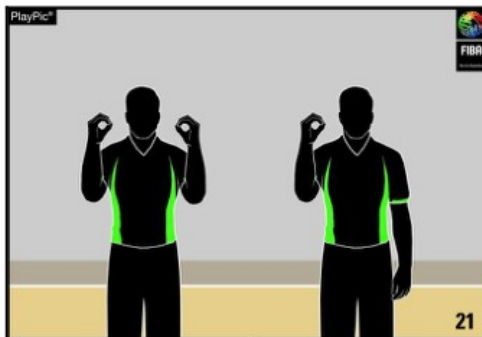
3x3-SPECIFIC:
BALL NOT CLEARED



Waive upheld hand showing 2 fingers left to right

Number of Players

No. 00 and 0



Both hands show number 0

Right hand shows number 0

Pagina 59 din 74

Nu. 1-5 Nu. 6-10 Nu. 11-15

22 23 24

Dreapta mână shows Dreapta mână shows Dreapta mână shows

număr 1 la 5 număr 5, strâns pumn,

stânga mână shows stânga mână shows

număr 1 la 5 număr 1 la 5

Nu. 16 Nu. 24

25 26

First verso mână shows număr 1 pentru First verso mână shows număr 2 pentru

decade digit-then deschis mâini show număr 6 decade digit-then deschis mână shows număr 4

pentru units digit pentru units digit

Pagina 59 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

No. 1 - 5



Right hand shows number 1 to 5

No. 6 - 10



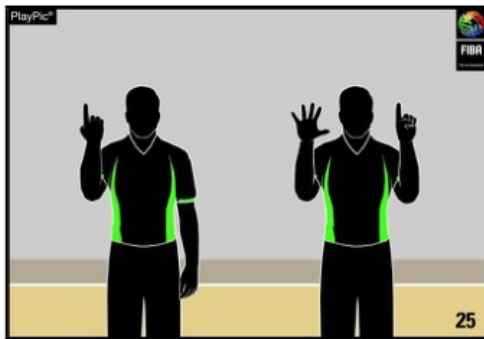
Right hand shows number 5, left hand shows number 1 to 5

No. 11 - 15



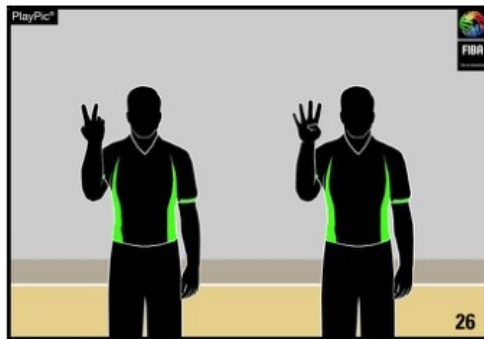
Right hand shows clenched fist, left hand shows number 1 to 5

No. 16



First reverse hand shows number 1 for the decade digit - then open hands show number 6 for the units digit

No. 24



First reverse hand shows number 2 for the decade digit - then open hand shows number 4 for the units digit

Pagina 60 din 74

Nu. 40 Nu. 62

27 28

First verso mână shows număr 4 pentru First verso mâini show număr 6 pentru
decade digit-then deschis mână shows 0 pentru decade digit-then deschis mână shows 2 pentru
units digit units digit

Nu. 78 Nu. 99

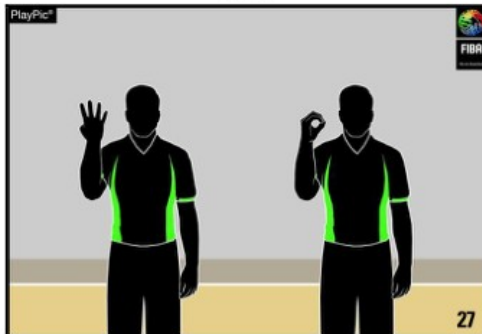
29 30

First verso mâini show număr 7 pentru First verso mâini show număr 9 pentru
decade digit-then deschis mâini show număr 8 decade digit-then deschis mâini show număr 9
pentru units digit pentru units digit

Pagina 60 de 74

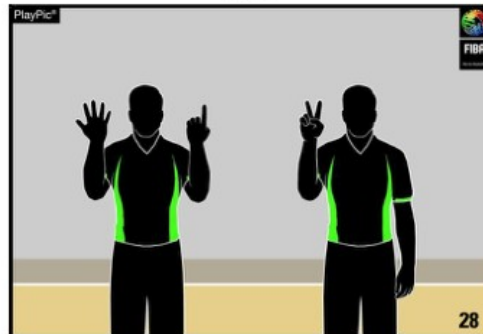
Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

No. 40



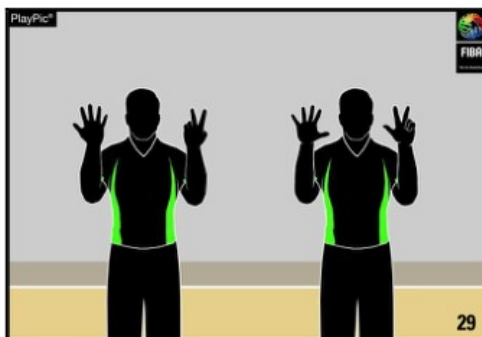
First reverse hand shows number 4 for the decade digit - then open hand shows 0 for the units digit

No. 62



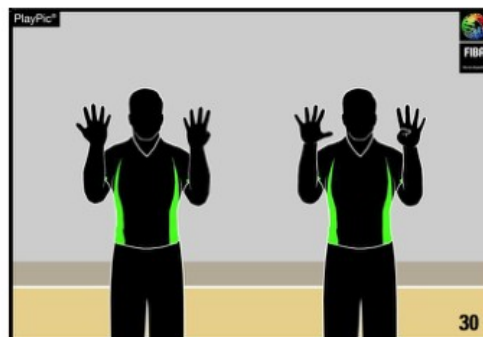
First reverse hands show number 6 for the decade digit - then open hand shows 2 for the units digit

No. 78



First reverse hands show number 7 for the decade digit - then open hands show number 8 for the units digit

No. 99



First reverse hands show number 9 for the decade digit - then open hands show number 9 for the units digit

Pagina 61 din 74

Tipuri de faulturi

BLOCARE (DEFENSE), ÎMPINGERE Sau

ȚINERE ILEGAL BLOCAJ FAULT OFENSIV FĂRĂ HANDCHECKING

(OFFENSE) MINGE

31 32 33 34

Grasp wrist downward Both mâini pe hips Imită push Prinde palmă și forward

mișcare

ILEGAL USE De FAULT OFENSIV ILEGAL CONTACT

AGĂȚARE

MĂINI CU MINGE La MÂNĂ

35 36 37 38

Lovește wrist Strâns pumn Lovește palmă Move lower braț

lovește deschis palmă către alt înapoi

forearm

Pagina 61 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

Type of Fouls

HOLDING



Grasp wrist downward

BLOCKING (DEFENSE), ILLEGAL SCREEN (OFFENSE)



Both hands on hips

PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL



Imitate push

HANDCHECKING



Grab palm and forward motion

ILLEGAL USE OF HANDS



Strike wrist

CHARGING WITH THE BALL



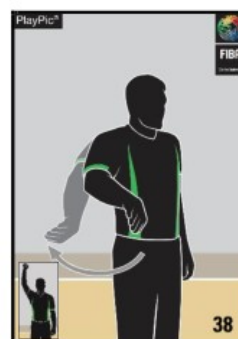
Clenched fist
strike open palm

ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the palm
towards the other
forearm

HOOKING



Move lower arm
backwards

Pagina 62 din 74

EXCESSIVE SCÂȘTIGĂGING FAULT De către ECHIPĂ În
HIT La CAP

De COT CONTROLUL MINGII

39 40 41

Scâștigăg cot lmită contact Punct strâns pumn

înapoi la cap către coș de

echipa vinovată

FAULT Pe ACȚIUNE DE ARUNCARE FAULT NU Pe ACȚIUNE DE ARUNCARE

42 43

One braț cu strâns pumn, followed de către One braț cu strâns pumn, followed de către

indication de număr de Aruncări libere puncting la podea

Pagina 62 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

EXCESSIVE SWINGING OF ELBOW



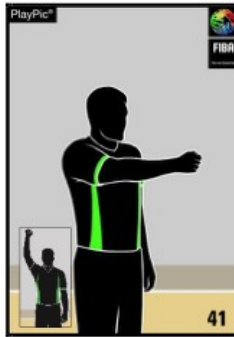
Swing elbow backwards

HIT TO THE HEAD



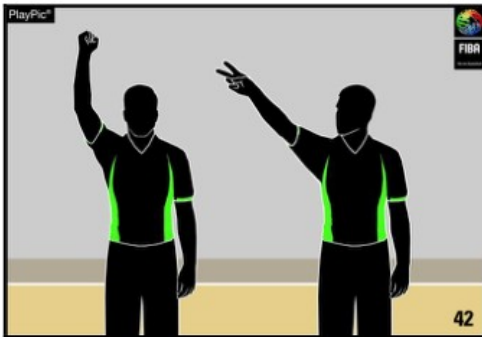
Imitate the contact to the head

FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



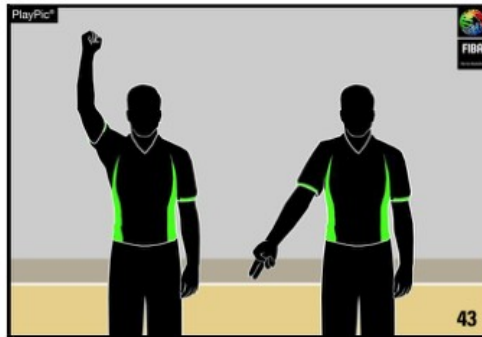
Point clenched fist towards basket of offending team

FOUL ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by indication of the number of free throws

FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by pointing to the floor

Pagina 63 din 74

Faulturi speciale

FAULT DUBLU FAULT TEHNIC UNSPORTSMANLIKE FAULT DESCALIFICATOR

FAULT

44 45 46 47

Wave strâns fists Formează T, shocâștigăg palms Grasp wrist upward Strâns fists

pe both mâini pe both mâini

SIMULA Un FAULT IRS REVIEW

48 49

3x3-SPECIFIC:

CHALLENGE

50

Formează un C cu degetul mare și arătător

deget

Pagina 63 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

Special Fouls

DOUBLE FOUL



Wave clenched fists on both hands

TECHNICAL FOUL



Form T, showing palms

UNSPORTSMANLIKE FOUL



Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists on both hands

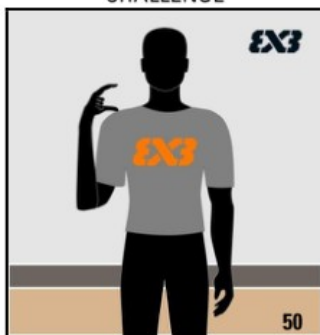
FAKE A FOUL



IRS REVIEW



3x3-SPECIFIC: CHALLENGE



Form a C with thumb and index finger

Pagina 64 din 74

Administrarea sancțiunii pentru fault – Reporting la Table

DUPĂ FAULT De către

DUPĂ FAULT FĂRĂ

ECHIPĂ În CONTROL

ARUNCARE LIBERĂ(S)

De MINGE

51 52

Punct în direction de Strâns pumn în

joacă, braț paralel la direction de joacă, braț

linii laterale paralel la linii laterale

1 ARUNCARE LIBERĂ 2 ARUNCĂRI LIBERE

53 54

Hold up 1 deget Hold up 2 degete

Pagina 64 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

Foul Penalty Administration – Reporting to Table

AFTER FOUL WITHOUT
FREE THROW(S)

AFTER FOUL BY
TEAM IN CONTROL
OF THE BALL



Point in direction of
play, arm parallel to
sidelines



Clenched fist in
direction of play, arm
parallel to sidelines

1 FREE THROW

2 FREE THROWS



Hold up 1 finger



Hold up 2 fingers

Pagina 65 din 74

Administrating Aruncări libere

1 ARUNCARE LIBERĂ 2 ARUNCĂRI LIBERE

55 56

Arătător deget Degete together

pe both mâini

Diagrama 8 Arbitrii' semnale

Pagina 65 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

Administrating Free Throws

1 FREE THROW

2 FREE THROWS



Index finger



Fingers together
on both hands

Diagram 8 Referees' signals

Pagina 66 din 74

B – FOAIA DE ARBITRAJ

Diagrama 9 3x3 FOAIA DE ARBITRAJ

Pagina 66 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:



B - THE SCORESHEET

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A _____		Team B _____	
Competition _____	Date _____	Referees #1 _____	
Category _____	Time _____	#2 _____	
Game No. _____	Court _____	Supervisor _____	

Team A _____			
Time out	Team fouls		
<input type="checkbox"/>	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
	10+		
Players	No.	Unsportsmanlike	
		1	2

Team B _____			
Time out	Team fouls		
<input type="checkbox"/>	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
	10+		
Players	No.	Unsportsmanlike	
		1	2

A	B	A	B	
1	1	13	13	
2	2	14	14	
3	3	15	15	
4	4	16	16	
5	5	17	17	
6	6	18	18	
7	7	19	19	
8	8	20	20	
9	9	21	21	
10	10	22	22	
11	11	23	23	
12	12			

Score (after regular time)	A _____	B _____
Score (after overtime)	A _____	B _____

Referee's Signature	
Sports Supervisor's Signature	
Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes	
Team's Name: _____	
(Player's signature)	

Scorer	_____
Timer	_____
Shot Clock Operator	_____

Diagram 9 3x3 Scoresheet

B.1 FOAIA DE ARBITRAJ shown în Diagrama 9 is oficial FIBA 3x3 FOAIA DE ARBITRAJ.

B.2 It consist doar de 1 original pentru governing organism de 3x3 competiție

Note: 1. scor trebuie să use un coloured, permanent pen, BLUE sau NEGRU, pentru toți entries.

2. FOAIA DE ARBITRAJ poate fi prepared și completed electronically.

B.3 Înainte JOCUL scor trebuie să prepare FOAIA DE ARBITRAJ în follocăștigăg manner:

B.3.1 He trebuie să înscrie nume de 2 ECHIPELE în spațiu at top de FOAIA DE ARBITRAJ.

echipă 'Un' trebuie să always be first echipă named în schedule. alt echipă trebuie să be echipă 'B'.

B.3.2 He trebuie să then înscrie:

- nume de competiție.
- categorie în care JOCUL is jucat.
- număr de JOCUL.
- date, time și theteren unde JOCUL is jucat.
- nume de arbitrii și de sport supervisor.

Diagrama 10 Top de FOAIA DE ARBITRAJ

B.3.3 Echipă 'Un' trebuie să occupy upper part de FOAIA DE ARBITRAJ, echipă 'B' lower part.

B.3.3.1 În first coloană, scor trebuie să înscrie fiecare jucător's nume și initials inthe order

de tricou numere, using list de membrii echipei ca provided de către organizator sau echipă representative.

B.3.3.2 Dacă un echipă presents fewer decât 4 jucători, scor trebuie să draw un linie through spațiu

pentru jucător's, nume, număr, în linie sub last înscris jucător.

B.4 Timpi de odihnă

B.4.1 Timpi de odihnă acordat trebuie să fie înscris pe FOAIA DE ARBITRAJ de către enteinel "X" în

appropriate boxes sub echipă's nume.

B.4.2 La sfârșitul JOCUL, unused boxes trebuie să fie marcat cu 2 orizontal paralel linii.

B.5 FAULTURI

B.5.1 Jucător FAULTURI poate fi contact, technical, unsportsmanlike sau disqualifyingFAULTURI.

B.5.2 FAULTURI committed de către înlocuitori poate fi technical sau disqualifyingFAULTURI.

- B.1** The scoresheet shown in Diagram 9 is the official FIBA 3x3 scoresheet.
- B.2** It consist only of 1 original for the governing body of the 3x3 competition.
Note: 1. The scorer shall use a coloured, permanent pen, BLUE or BLACK, for all entries.
 2. The scoresheet may be prepared and completed electronically.
- B.3** Before the game the scorer shall prepare the scoresheet in the following manner:
- B.3.1** He shall enter the names of the 2 teams in the space at the top of the scoresheet. The team 'A' shall always be the first team named in the schedule. The other team shall be team 'B'.
- B.3.2** He shall then enter:
- The name of the competition.
 - The category in which the game is played.
 - The number of the game.
 - The date, the time and the court where the game is played.
 - The names of the referees and of the sport supervisor.

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION FIBA 3x3 SCORESHEET			
Team A Austria	Team B Serbia		
Competition FIBA 3x3 Europe Cup 2024	Date 25/08/2024	Referees #1 Alex TALISAINEN	
Category Men	Time 19:30	#2 Brigitta CSABAI-KA...	
Game No. Final	Court Main Court	Supervisor Adin Kavrig	

Diagram 10 Top of the scoresheet

- B.3.3** Team 'A' shall occupy the upper part of the scoresheet, team 'B' the lower part.
- B.3.3.1** In the first column, the scorer shall enter each player's name and initials in the order of the shirt numbers, using the list of team members as provided by the organizer or team representative.
- B.3.3.2** If a team presents fewer than 4 players, the scorer shall draw a line through the space for the player's, name, number, in the line below the last entered player.
- B.4 Time-outs**
- B.4.1** Time-outs granted shall be entered on the scoresheet by entering "X" in the appropriate boxes below the team's name.
- B.4.2** At the end of the game, unused boxes shall be marked with 2 horizontal parallel lines.
- B.5 Fouls**
- B.5.1** Player fouls may be contact, technical, unsportsmanlike or disqualifying fouls.
- B.5.2** Fouls committed by substitutes may be technical or disqualifying fouls.

B.5.3 Doar unsportsmanlike or fault descalificatori trebuie să fie entered next la jucător's nume ca

follows:

B.5.3.1 Un Fault antisportivon un jucător trebuie să fie înscris withan 'U'.

B.5.3.2 Un fault descalificator pe jucător sau înlocuitor trebuie să fieentered witha 'D'.

B.5.4 La sfârșitul JOCUL, scorr trebuie să draw un gros linie între spații că

have been used și acele că have nu been used.

La sfârșitul JOCUL, scorr trebuie să obliterare rămas spații cu un gros orizontal linie.

B.6 Echipă FAULTURI

B.6.1 Whenever un echipă commits un contact, technical, unsportsmanlike sau descalificator

fault, scorr trebuie să înscrie fault pe echipă de către marking un mare 'X' în designated spații în turn. În cazul un unsportsmanlike sau fault descalificator, scorr trebuie să skip next număr și mark next-but-one număr witha mare 'X' și un cerc.

B.6.2 La sfârșitul JOCUL, scorr trebuie să obliterare rămas spații cu 2

orizontal paralel linii.

B.7 curent scor

B.7.1 scorr trebuie să keep un chronological curent rezumat de

puncte marcat de către fiecare echipă.

B.7.2 There are 2 main coloane pe FOAIA DE ARBITRAJ pentru curent scor.

B.7.3 Fiecare main coloană is divided în 4 coloane. 2 pe stânga are

pentru echipă 'Un' și 2 pe dreapta pentru echipă 'B'. centru coloane are pentru curent scor (23 puncte) pentru fiecare echipă.

scorr trebuie să:

- First, draw

- un diagonal linie (/ pentru right-handed sau \ pentru left-handed) pentru orice valid 1 punct aruncare din acțiune marcat,

- un filled cerc (●) pentru orice valid aruncare liberă marcat,

Diagrama 11

- un cerc pentru orice valid 2 puncte aruncare din acțiune marcat

Curent scor

Peste new total număr de puncte ca accumulated de către echipă că has just marcat.

- Then, în blank spațiu pe același parte de new total număr de puncte (beside new / sau\ sau ●), înscrie number de jucător who marcat aruncare din acțiune sau aruncare liberă.

Pagina 68 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

B.5.3 Only unsportsmanlike or disqualifying fouls shall be entered next to player's name as follows:

B.5.3.1 An unsportsmanlike foul on a player shall be entered with an 'U'.

B.5.3.2 A disqualifying foul on player or substitute shall be entered with a 'D'.

B.5.4 At the end of the game, the scorer shall draw a thick line between the spaces that have been used and those that have not been used.

At the end of the game, the scorer shall obliterate the remaining spaces with a thick horizontal line.

B.6 Team fouls

B.6.1 Whenever a team commits a contact, technical, unsportsmanlike or disqualifying foul, the scorer shall enter the foul on the team by marking a large 'X' in the designated spaces in turn. In case of an unsportsmanlike or disqualifying foul, the scorer shall skip the next number and mark the next-but-one number with a large 'X' and a circle.

B.6.2 At the end of the game, the scorer shall obliterate the remaining spaces with 2 horizontal parallel lines.

B.7 The running score

B.7.1 The scorer shall keep a chronological running summary of the points scored by each team.

B.7.2 There are 2 main columns on the scoresheet for running score.

B.7.3 Each main column is divided into 4 columns. The 2 on the left are for team 'A' and the 2 on the right for team 'B'. The centre columns are for the running score (23 points) for each team.

The scorer shall:

- **First**, draw
 - a diagonal line (/ for right-handed or \ for left-handed) for any valid 1-point field goal scored,
 - a filled circle (●) for any valid free throw scored,
 - a circle for any valid 2-point field goal scored
 Over the **new total** number of points as accumulated by the team that has just scored.
- **Then**, in the blank space on the same side of the new total number of points (beside the new / or \ or ●), enter the number of the player who scored the field goal or the free throw.

	A		B	
	1	1	1	1
9	2	2	23	
0	/	/	15	
9	/	/	17	
11	/	/	15	
0	/	/	15	
11	●	/	15	
11	●		8	
11	●	9	23	
	10	/	23	
0	11	/	15	
11	/	12		

Diagram 11
Running score

B.8 curent scor /FAULTURI: Additional instructions

B.8.1 Un aruncare din acțiune accidentally marcat de către un jucător trebuie să contează și trebuie să fie assigned la last

jucător ofensiv în minge control.

B.8.2 Puncte marcat când minge nu înscrie coș (Art. 31) trebuie să fie înscris ca

having been marcat de către jucător who încercareed aruncare.

B.8.3 La sfârșitul JOCUL

, scor trebuie să drawa gros orizontal linie sub acele puncte și sub număr de fiecare jucător who marcat acele last puncte.

B.8.4 Whenever possible, scor ar trebui să check his curent scor cu visual

tabela de scor. Dacă there is un discrepancy, și his scor is correct, he trebuie să imediat take steps la have tabela de scor corectat. Dacă în doubt sau dacă one de ECHIPELE raises un objection la corectură, he trebuie să inform the Supervisor sportiv (dacă present) sau arbitrii de îndată ce mingea devine moartă și cronometrul jocului is oprit.

B.8.5 arbitrii poate correct orice eroare în scorkeeping involving scor, număr de

FAULTURI sau număr de timpi de odihnă sub provisions de reguli. Supervisor sportiv

(dacă present) sau un arbitru trebuie să semna corrections. Extensive corrections trebuie să fie documented pe verso parte de FOAIA DE ARBITRAJ.

B.9 curent scor: Summing up

B.9.1 La sfârșitul timpul regulamentar de joc sau prelungiri, scor trebuie să înscrie scor de

timpul regulamentar de joc și prelungiri(dacă orice) în proper section în lower part de FOAIA DE ARBITRAJ.

B.9.2 La sfârșitul JOCUL, scor trebuie să draw 2 gros orizontal linii sub final

număr de puncte marcat de către fiecare echipă și numere de jucători who marcat acele last puncte. He trebuie să also draw un diagonal linie la bottom de coloană în order la obliterate rămas numere (curent scor) pentru fiecare echipă.

B.9.3 Toți oficialii de la masă trebuie să înscrie their full nume în block letters în FOAIA DE ARBITRAJ.

B.9.4 Supervisor sportiv, dacă present, trebuie să fie last la approve și semna FOAIA DE ARBITRAJ;

otherwise, această trebuie să fie arbitrii' responsibility. Această act terminates arbitrii' administrare și connection cu JOCUL.

Note: Ar trebui să jucător semna FOAIA DE ARBITRAJ sub contestație (using 'Game contestație solicitat' checkbox), oficialii de la masă și arbitrii trebuie să remain at disposal de Supervisor sportiv până he gives them permission la leave.

Diagrama 1 Final Scor în FOAIA DE ARBITRAJ

Pagina 69 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

B.8 The running score/fouls: Additional instructions

- B.8.1 A field goal accidentally scored by a player shall count and shall be assigned to the last offensive player in ball control.
- B.8.2 Points scored when the ball does not enter the basket (Art. 31) shall be entered as having been scored by the player who attempted the shot.
- B.8.3 At the end of the game, the scorer shall draw a thick horizontal line under those points and under the number of each player who scored those last points.
- B.8.4 Whenever possible, the scorer should check his running score with the visual scoreboard. If there is a discrepancy, and his score is correct, he shall immediately take steps to have the scoreboard corrected. If in doubt or if one of the teams raises an objection to the correction, he shall inform the sports supervisor (if present) or the referees as soon as the ball becomes dead and the game clock is stopped.
- B.8.5 The referees may correct any error in scorekeeping involving the score, number of fouls or number of time-outs under the provisions of the rules. The sports supervisor (if present) or a referee shall sign the corrections. Extensive corrections shall be documented on the reverse side of the scoresheet.

B.9 The running score: Summing up

- B.9.1 At the end of regular playing time or overtime, the scorer shall enter the score of regular playing time and overtime (if any) in the proper section in the lower part of the scoresheet.
- B.9.2 At the end of the game, the scorer shall draw 2 thick horizontal lines under the final number of points scored by each team and the numbers of the players who scored those last points. He shall also draw a diagonal line to the bottom of the column in order to obliterate the remaining numbers (running score) for each team.
- B.9.3 All table officials shall enter their full names in block letters in the scoresheet.
- B.9.4 The sports supervisor, if present, shall be the last to approve and sign the scoresheet; otherwise, this shall be the referees' responsibility. This act terminates the referees' administration and connection with the game.

Note: Should the player sign the scoresheet under protest (using the 'Game protest requested' checkbox), the table officials and the referees shall remain at the disposal of the sports supervisor until he gives them the permission to leave.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Diagram 1 Final Score in Scoresheet

C – PROCEDURA DE CONTESTAȚIE

C.1 Un echipă poate file un contestație dacă its interests have been adversely affected de către:

un) Un eroare în scorkeeping, time-keeping sau cronometrul de atac operations, care was nu corectat de către arbitrii.

b) Un decizie la forfait, anulează, amâna, nu resume sau nu joacă JOCUL.

c) Un abatere de aplicabil eligibility reguli.

C.2 În cazul un echipă's contestație, doar oficial video și materials poate fi used la take un decizie.

C.3 În order la be admisibil, un contestație trebuie să comply cu follocâștigăg procedure:

un) Un jucător de că echipă trebuie să semna FOAIA DE ARBITRAJ imediat la sfârșitul game și provide un scris explicație de contestație motive, pe verso parte de FOAIA DE ARBITRAJ, înainte arbitrii și Supervisor sportiv, dacă present, have semnat FOAIA DE ARBITRAJ.

b) Un taxă de USD 200 trebuie să fie applied la fiecare contestație și trebuie să fie plătită în cazul contestație is pierdut.

C. 4 Supervisor sportiv (sau un person indicated la be în charge de contestație at Technical Meeting cu ECHIPELE pe eve de eveniment), trebuie să decide pe contestație de îndată ce possible, în orice case nu later decât înainte next grupă phase sau next elimination round începe. His decizie is considered ca un field de joacă rule decizie și nu este subject la further review sau apel. Exceptional, decisions pe eligibility poate fi appealed ca provided pentru în theapplicable reglementări.

Pagina 70 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

C – PROTEST PROCEDURE

- C.1 A team may file a protest if its interests have been adversely affected by:
- a) An error in scorekeeping, time-keeping or shot clock operations, which was not corrected by the referees.
 - b) A decision to forfeit, cancel, postpone, not resume or not play the game.
 - c) A violation of the applicable eligibility rules.
- C.2 In case of a team's protest, only the official video and materials may be used to take a decision.
- C.3 In order to be admissible, a protest shall comply with the following procedure:
- a) A player of that team shall sign the scoresheet immediately at the end of the game and provide a written explanation of the protest reasons, on the reverse side of the scoresheet, before the referees and the sports supervisor, if present, have signed the scoresheet.
 - b) A fee of USD 200 shall be applied to each protest and shall be paid in case of the protest is lost.
- C.4 The sports supervisor (or a person indicated to be in charge of the protest at the Technical Meeting with the teams on the eve of the event), shall decide on the protest as soon as possible, in any case no later than before the next pool phase or next elimination round starts. His decision is considered as a field of play rule decision and is not subject to further review or appeal. Exceptionally, the decisions on the eligibility may be appealed as provided for in the applicable regulations.

D – CLASIFICAREA ECHIPELOR

D.1 Clasamentul echipelor

Pentru both în grupe și ni overall competiție clasament(alt decât clasament în tururi), follocâștigăg clasificare reguli trebuie să apply.

Dacă ECHIPELE că have reached același stage de competiție are tied, steps la break tie trebuie să fie applied în follocâștigăg order. Fiecare step trebuie să fie calculated doar once. Dacă ECHIPELE are still tied după one step, next step trebuie să fie applied la break tie între acele ECHIPELE still tied:

1. Most câștigă (sau câștigă raport în cazul unequal număr de games în inter-pool comparație).
2. Head-to-head comparație (doar taking câștigă/înfrângere în accontează și applies within un grupă doar).
3. Most puncte marcat în medie (fără consideinel câștigăning marchează de forfaits), albeit consideinel never mai mult decât 21 puncte în fiecare single game, irrespectively dacă scor is peste 21.

Dacă ECHIPELE are still tied după acele 3 steps, echipă(s) cu highest stabilirea capilor de serie câștigă(s) tie-breaker.

clasament în tururi (whereas tururi are defined ca series de connected tournaments) trebuie să fie calculated pentru tururi denominator, i.e. either jucători (dacă jucători can create new ECHIPELE în fiecare turneu) sau ECHIPELE (dacă jucători are bound la one echipă pentru thewhole tur). tur clasament order is ca follows:

1. Clasament în final eveniment sau înainte la it, being actually calificat la tur final.
 2. Tur standing puncte colectate pentru final clasament at fiecare tur stop.
 3. Most câștigă colectate în tur (sau câștigă raport în cazul unequal număr de games).
 4. Most puncte marcat în medie duinel tur (fără consideinel câștigăning marchează de forfaits) albeit consideinel never mai mult decât 21 puncte în fiecare single game, irrespectively dacă scor is peste 21.
 5. Stabilirea capilor de serie pentru tie-breaking scopuri va fi un tur stabilirea capilor de serie done simultan cu fiecare specific eveniment stabilirea capilor de serie.
- Irrespectively de turneu size, tur puncte are acordată în fiecare tour's turneu pentru tur standing scopuri:

Turneu

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17-32 33+ DQF

standing

Tur puncte 100 80 70 60 50 45 40 35 20 18 16 14 12 11 10 9 3 1 0

Tur stabilirea capilor de series are done cu toți echipă participating în un tur irrespectively dacă they trebuie să joacă sau nu at next eveniment.

Pagina 71 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:

D – CLASSIFICATION OF TEAMS

D.1 Standings of teams

For both in pools and in overall competition standings (other than standings in tours), the following classification rules shall apply.

If teams that have reached the same stage of the competition are tied, the steps to break the tie shall be applied in the following order. Each step shall be calculated only once. If teams are still tied after one step, the next step shall be applied to break the tie between those teams still tied:

1. Most wins (or win ratio in case of unequal number of games in inter-pool comparison).
2. Head-to-head comparison (only taking win/loss into account and applies within a pool only).
3. Most points scored in average (without considering winning scores of forfeits), albeit considering never more than 21 points in each single game, irrespectively if score is above 21.

If teams are still tied after those 3 steps, the team(s) with the highest seeding win(s) the tie-breaker.

The standings in tours (whereas tours are defined as series of connected tournaments) shall be calculated for the tours denominator, i.e. either players (if players can create new teams in each tournament) or teams (if players are bound to one team for the whole tour). The tour standings order is as follows:

1. Standings in final event or prior to it, being actually qualified to tour final.
2. Tour standing points collected for final standings at each tour stop.
3. Most wins collected in the tour (or win ratio in case of unequal number of games).
4. Most points scored in average during the tour (without considering winning scores of forfeits) albeit considering never more than 21 points in each single game, irrespectively if score is above 21.
5. Seeding for tie-breaking purposes will be a tour seeding done simultaneously with each specific event seeding.

Irrespectively of tournament size, tour points are awarded in each tour's tournament for tour standing purposes:

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

Tour seedings are done with all the team participating in a tour irrespectively if they shall play or not at the next event.

Pagina 72 din 74

D.2 Reguli de stabilire un capilor de serie

Echipă are seeded correlatively la puncte de ranking (sum de echipă's 3 best jucători puncte de ranking înainte competiție), except dacă otherwise foreseen de către competiție's reglementări. În cazul același echipă puncte de ranking, stabilirea capilor de serie trebuie să fie determined aleatoriu înainte la competiție.

În competiții ale echipelor naționale, stabilirea capilor de serie trebuie să fie done based pe 3x3 Federation Ranking.

Pagina 72 de 74

E – ADAPTARE LA

CATEGORIILE U12

follocâștigăg adaptări la reguli are recomandat în CATEGORIILE U12:

1. Insofar possible, coș poate de către coborât la 2.60m
2. first echipă la scor în prelungiri câștigă JOCUL.
3. Nu cronometrul de atac is used. Dacă un echipă nu este sufficiently trying la attack coș, arbitrii trebuie să give them un avertisment de către conteazăing last 5 secunde.
4. Sancțiune situații nu sunt aplicabil. Toți FAULTURI are followed de către check-minge, except acele în acțiune de aruncare, Fault tehnics și Fault antisportivs.
5. Nu timpi de odihnă are acordat. flexibility offered de către Art. 8.7 trebuie să fie discreționar applied ca considered convenabil.

SFÂRȘITUL REGULILOR

ȘI
PROCEDURI DE JOC
Pagina 73 de 74

Pagina 74 din 74

Pagina 74 de 74

Imagine/diagramă din documentul original, inclusă pentru păstrarea integrală a elementelor vizuale:



FIBA

We Are Basketball

FIBA - International Basketball Federation
5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel: +41 22 545 00 00
fiba3x3.com