



قوانین رسمی بسکتبال سه نفره فیبا

ویرایش ۲۰۲۲

ترجمه: فروغ برزمینی

۱. زمین بازی و توپ

۱-۱ بازی در یک زمین بسکتبال سه نفره با یک سبد انجام می شود. زمین استاندارد برای بازی بسکتبال سه نفره ۱۵ متر (عرض) در ۱۱ متر (طول) است. زمین بسکتبال سه نفره باید خط پرتاب آزاد (۵/۸۰ متر)، خط دو امتیازی (۶/۷۵) و منطقه نیم دایره " بدون شارژ " در زیر سبد داشته باشد. ممکن است گاهی یک نیمه از زمین بسکتبال عادی استفاده شود.

۱-۲ در تمامی رده های سنی /جنسیت باید از توپ بسکتبال سه نفره استفاده شود.

توجه:

۳-۱ در سطح غیر حرفه ای، در هر مکانی می توان بسکتبال سه نفره برگزار کرد؛ علائم و خطوط زمین زمین- در صورت استفاده از آن ها- باید با فضای موجود سازگار باشد. اما در مسابقات رسمی بسکتبال سه نفره فیبا مشخصات فوق به انضمام ساعت شوت، دستگاه تخته و حلقه و ادوات ایمنی آن موجود باشد

۴-۱ مسابقات بسکتبال سه نفره المپیک، جام های جهانی بسکتبال سه نفره (زیر ۱۸ سال و زیر ۲۳ سال)، جام های قاره ای (شامل زیر ۱۷ سال)، لیگ ملت های زیر ۲۳ سال، تور جهانی، مسابقات چلنجر و سری بانوان، مسابقات رسمی فیبا سه نفره محسوب می شوند.

۲. تیم ها

هر تیم نباید بیش از ۴ بازیکن (۳ بازیکن در زمین و ۱ بازیکن تعویض) داشته باشد.

توجه: حضور مربی در زمین بازی روی صندلی تعویض یا مربیگری از راه دور خارج از زمین مجاز نیست.

۳. داوران مسابقه

حداکثر ۲ داور در زمین، ۳ نفر داور برای میز و در صورت وجود یک ناظر بازی را اداره می کنند.

توجه: ماده ۳ در رویدادهای غیرحرفه‌ای لازم به اجرا نیست.

۴. آغاز بازی

- ۴-۱ هر دو تیم باید همزمان قبل از بازی خود را گرم کنند.
 - ۴-۲ پرتاب سکه باید مالکیت اولیه توپ را مشخص کند. تیمی که برنده پرتاب سکه شود، می‌تواند مالکیت توپ را در ابتدای بازی یا در وقت اضافه انتخاب نماید.
 - ۴-۳ اگر یکی از تیم‌ها حداقل ۳ بازیکن آماده بازی در زمین نداشته باشد، بازی نمی‌تواند شروع شود.
- توجه: ماده ۴-۳ برای رویدادهای غیرحرفه‌ای اجباری نیست.

۵. امتیاز دهی

- ۵-۱ هر پرتاب درون قوس (منطقه فیلد گل یک امتیازی) ۱ امتیاز دارد.
- ۵-۲ هر پرتاب بیرون قوس (منطقه فیلد گل دو امتیازی) ۲ امتیاز دارد.
- ۵-۳ هر پرتاب آزاد موفق ۱ امتیاز دارد.

۶. زمان بازی / برنده یک بازی

۶-۱ زمان معمولی بازی ۱۰ دقیقه است. ساعت بازی باید در موقعیت‌های توپ مرده و پرتاب‌های آزاد متوقف شود. ساعت بازی در چند صورت باید دوباره به جریان بیفتد:

- هنگام تبادل توپ، زمانی که توپ در اختیار بازیکن مهاجم قرار می‌گیرد.
- پس از آخرین پرتاب آزاد موفق، تیم حمله بعدی توپ را در اختیار گیرد.
- پس از آخرین پرتاب آزاد ناموفق و زمانی که توپ همچنان زنده است، توپ توسط هر یک از بازیکنان در زمین لمس شود.

۶-۲ اولین تیمی که قبل از پایان وقت بازی ۲۱ امتیاز یا بیشتر کسب کند، برنده بازی است. این قانون "اتمام ناگهانی" فقط در مورد زمان معمول بازی صدق می‌کند (و در زمان وقت اضافه صادق نیست).

۳-۶ اگر در پایان وقت معمول بازی امتیازات دو تیم برابر باشد، بازی در وقت اضافه دنبال خواهد شد. قبل از شروع وقت اضافه یک دقیقه زمان استراحت منظور خواهد شد. اولین تیمی که در وقت اضافه ۲ امتیاز کسب کند، برنده‌ی مسابقه خواهد بود.

۴-۶ تیمی که زمان شروع بازی با ۳ بازیکن در زمین حضور نداشته باشد، با باخت فنی جریمه خواهد شد. جریمه این حالت در برگه امتیازات به صورت 0-w یا w-0 ثبت می‌شود. (w نشان‌دهنده win یعنی تیم برنده است). برای تیم برنده نتیجه این بازی هنگام محاسبه میانگین امتیاز، مد نظر نخواهد بود. در حالی که برای تیم بازنده، امتیاز بازی با ۰ امتیاز در نظر گرفته خواهد شد. اگر یک تیم در یک رویداد دوبار باخت فنی عدم حضور بگیرد، دیسکالیفه خواهد شد.

۶-۵ تیمی که قبل از اتمام بازی به هر دلیلی، ترک زمین کند یا به دلیل آسیب‌دیدگی یا دیسکالیفه، همه بازیکنان زمین را ترک کند، نوع دوم باخت فنی تلقی می‌شود. در مورد وضعیت باخت فنی نوع دوم، تیم برنده می‌تواند بین اینکه امتیاز را نگهدارد یا باخت فنی ثبت شود، یکی را انتخاب کند. در هر دو صورت تیم بازنده امتیازش صفر خواهد بود.

۶-۶ تیمی که به علت باخت فنی نوع دوم بازی را واگذار می‌کند، از مسابقات دیسکالیفه خواهد شد.

توجه:

۱. اگر زمان لازم برای رویداد در دسترس نباشد، بنا بر صلاحدید برگزارکننده، طول زمان بازی یا امتیاز لازم برای پایان بازی تعیین می‌گردد. پیشنهاد فیبا هماهنگ کردن طول زمان بازی با امتیاز برد است (۱۰ دقیقه- ۱۰ امتیاز، ۱۵ دقیقه- ۱۵ امتیاز، ۲۱ دقیقه- ۲۱ امتیاز)
۲. ماده ۴-۶ برای رقابت‌های غیرحرفه‌ای الزامی نیست.

۷. خطاها/پرتاب‌های آزاد

۷-۱ هر تیم پس از آن که ۶ خطا مرتکب شود، در وضعیت جریمه پرتاب آزاد قرار می‌گیرد. خطای شخصی بازیکنان موجب اخراج آن‌ها نمی‌شود (بر اساس ماده‌ی ۱۶).

۷-۲ اگر خطا بر روی بازیکن در حال پرتاب رخ دهد، بسته به حالت‌های مختلف، به بازیکن پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد:

- اگر پرتاب موفق انجام شود، گل قبول به انضمام این که به بازیکن یک پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد. در صورت ارتکاب به ۷ امین خطای تیمی، به بازیکن ۲ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد.

• اگر پرتاب ناموفق درون قوس صورت بگیرد، به بازیکن ۱ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد. اگر ۷امین خطای تیمی باشد ۲ پرتاب آزاد تعلق می‌گیرد.

• اگر پرتاب ناموفق در پشت قوس صورت بگیرد، ۲ پرتاب آزاد به بازیکن تعلق می‌گیرد.

۳-۷ خطای غیرورزشی و دیسکالیفه ۲ خطای تیمی در نظر گرفته می‌شود. جریمه اولین خطای غیرورزشی بازیکن، ۲ پرتاب آزاد بدون مالکیت توپ است. به تمامی خطاهای دیسکالیفه (شامل خطای دوم غیرورزشی بازیکن) باید دو پرتاب آزاد به انضمام مالکیت توپ داده شود.

۴-۷ خطاهای ۷ و ۸ و ۹ام، ۲ پرتاب آزاد به همراه دارد. از خطای تیمی ده به بعد علاوه بر دو پرتاب آزاد، مالکیت توپ نیز به همراه دارد. این بند شامل خطاهای غیرورزشی و خطاهای حین انجام شوت نیز هست و بر بندهای ۲-۷ و ۳-۷ ارجحیت دارد و اما برای خطای فنی اجرا نمی‌شود.

۵-۷ جریمه تمامی خطاهای فنی یک پرتاب آزاد است. پرتاب آزاد باید بلافاصله اجرا شود. پس از پرتاب آزاد، مالکیت توپ باید به تیمی داده شود که کنترل توپ را در اختیار داشت یا هنگام اعلام خطای فنی صاحب توپ شد. بازی به صورت زیر ادامه خواهد یافت:

- اگر توسط بازیکن دفاعی خطای فنی رخ داده باشد، ساعت شوت برای حریف باید به ۱۲ ثانیه برگردد.
- اگر خطای فنی توسط تیم مهاجم رخ داده باشد، ساعت شوت برای آن تیم از زمان توقف آن ادامه می‌یابد.

توجه: خطای مهاجم با پرتاب آزاد جریمه نمی‌شود.

۸. چگونه با توپ بازی می‌شود

۱-۸ پس از هر پرتاب موفق یا آخرین پرتاب آزاد موفق (به استثنای زمانی که مالکیت توپ هم دارند)

- یکی از بازیکنان تیمی که گل خورده است، باید توپ را از زیر حلقه (نه از پشت خط انتهایی زمین) با دربیبل یا پاس از داخل زمین مستقیماً به بالای قوس زمین منتقل کند.
- بازیکن مدافع اجازه بازی برای توپ در منطقه نیم دایره نوشارژ زیر حلقه را ندارد.

۲-۸ به دنبال هر پرتاب ناموفق یا آخرین پرتاب ناموفق (به استثنای زمانی که مالکیت توپ به همراه داشته باشد) بازی به شکل زیر دنبال می‌شود:

- اگر بازیکنان مهاجم توپ را ریباند کنند، بازی می‌تواند بدون بردن توپ به خارج از قوس بازی را ادامه دهد و امتیاز کسب کند.
- اگر بازیکنان مدافع توپ را ریباند کند باید برای ادامه ی بازی توپ را به پشت قوس منتقل کند (با پاس دادن یا دربیبل زدن).

۳-۸ اگر بازیکن مدافع توپ دزدی نماید یا توپ را بلاک کند باید با پاس یا دربیبل توپ را به پشت قوس منتقل کند.

۴-۸ مالکیت توپ بعد از هر توپ مرده، با تبادل توپ بین مدافع و مهاجم، بالای قوس شوت آغاز می‌شود.

۵-۸ زمانی بازیکن بالای قوس قرار دارد که هیچ یک از پاهای او درون یا روی خط قوس قرار نگرفته باشد.

۶-۸ در موقعیت توپ مشترک (جامپ بال) بازی با تبادل توپ و مالکیت در اختیار آخرین تیمی که مدافع بوده است، ادامه می‌یابد. ساعت شوت نیز به ۱۲ ثانیه بازمی‌گردد.

۹. اتلاف وقت

۱-۹ اتلاف وقت به معنای امتناع از بازی فعال، تخلف محسوب می‌شود (به معنی عدم تلاش برای کسب امتیاز).

۲-۹ اگر زمین بازی به ساعت شوت مجهز باشد، یک تیم برای اقدام به شوت برای رسیدن به امتیاز ۱۲ ثانیه فرصت دارد. از زمانی که توپ در اختیار بازیکن مهاجم قرار گیرد، ساعت شوت شروع می‌شود (چه در تبادل توپ، چه پس از به ثمر رسیدن امتیاز و جمع کردن توپ از زیر حلقه توسط مدافع).

۳-۹ بازیکن تهاجمی، پس از خروج از قوس، نباید توپ را نگه دارد یا دربیبل داخل قوس را با پشت یا پهلو به سبد بیش از ۳ ثانیه متوالی انجام دهد.

توجه: در صورتی که زمین مجهز به ساعت شوت نباشد و تیمی به اندازه کافی تلاش نکند که به سبد حمله کند، داوران با شمارش ۵ ثانیه آخر، تیم مهاجم را از زمان باقیمانده مطلع سازند. با صدای بلند و با باز کردن دست باید به آنها علامت دهند.

۱۰. تعویض

هر دو تیم حق دارند زمانی که توپ مرده است، قبل از تبادل توپ یا پرتاب آزاد، تعویض کنند. بازیکن تعویضی می‌تواند بدون اطلاع قبلی به داوران زمین یا میز، در حالی که توپ مرده و زمان بازی متوقف است، وارد بازی شود. تعویض‌ها فقط می‌توانند در پشت خط پایانی انجام شوند و نیازی به هیچ اقدامی از سوی داوران زمین و میز نیست.

۱۱. زمان استراحت

۱-۱۱ به هر تیم یک زمان استراحت تعلق دارد. هر بازیکن یا تعویضی می‌تواند قبل از تبادل توپ یا پرتاب آزاد که زمان بازی متوقف است، درخواست زمان استراحت کند.

۲-۱۱ علاوه بر زمان استراحت تیم‌ها، در مسابقات رسمی بسکتبال سه نفره یا مسابقاتی که برگزارکننده به صورت مستقیم تصمیم گیرد، ۲ زمان استراحت تلویزیونی اختصاص خواهد یافت. این دو زمان استراحت در اولین فرصتی که توپ مرده شود، بعد از زمان ۳/۵۹ و ۶/۵۹ ساعت بازی اعلام می‌شود.

۳-۱۱ هر زمان استراحت ۳۰ ثانیه است.

۱۲. استفاده از بازبینی ویدیویی

۱-۱۲ داوران مجاز هستند، در صورت وجود و تأیید ناظر مسابقات، تا پیش از امضای برگه منشی از یک سیستم بازبینی سریع (IRS) در موارد زیر استفاده کنند:

- ثبت امتیاز یا هرگونه اختلال در ساعت بازی یا ساعت شوت در هر زمان از بازی.
- آخرین پرتاب گل شده در پایان زمان بازی معمولی به موقع انجام شده است یا اینکه این پرتاب ۱ یا ۲ امتیاز محسوب می‌شود.
- هر اتفاقی در ۳۰ ثانیه پایانی وقت معمول یا وقت اضافه.
- شناسایی مشارکت اعضای تیم در هرگونه اقدام خشونت‌آمیز
- درخواست بازبینی توسط یک تیم طبق مقررات اجرایی در قوانین رسمی بسکتبال سه نفره.

۲-۱۲ بدون پیش‌داوری، به کمک بازبینی فیلم رسمی موارد زیر همواره می‌تواند مورد بازبینی قرار گیرد: آخرین شوت رها شده، در زمان قانونی رها شده یا اینکه آخرین شوت ۱ امتیازی بوده یا ۲ امتیازی است.

نکته: درخواست بازبینی فقط در مسابقات المپیک، جام جهانی (فقط در رده سنی بزرگسال) و تور جهانی و در صورت پیش‌بینی مقررات مربوطه و با توجه به در دسترس بودن سیستم بازبینی سریع امکان پذیر است.

۱۳. مراحل اعتراض

۱-۱۳ زمانی که یک تیم معتقد است تصمیم داور یا اتفاقات دیگری که در طول بازی رخ داده است باعث متضرر شدن آن تیم شده است، از جمله:

- خطایی در امتیازدهی، زمان‌سنجی یا ساعت شوت که توسط داوران اصلاح نشده است.
- تصمیمی مبنی بر باخت فنی، لغو، تعویق، از سرگیری یا عدم انجام بازی.
- نقض قوانین مربوط به تصدیق نتایج.

۲-۱۳ در اعتراض یک تیم، تنها محتوای ویدئویی رسمی می‌تواند معیار تصمیم قرار گیرد.

۳-۱۳ برای قابل پذیرش بودن، یک اعتراض باید روند زیر طی شود:

- بازیکن تیم معترض سریع باید برگه امتیازات را در پایان بازی امضا کند و توضیح کتبی از دلایل اعتراض را در پشت برگه امتیازات، قبل از این که داوران آن را امضا کنند، ارائه کند.
- در هر اعتراض مبلغ ۲۰۰ دلار آمریکا باید پرداخت شود و در صورت از دست رفتن اعتراض، بازگردانده نخواهد شد.

۴-۱۳ ناظر مسابقات (یا فردی که مسئول این امر باشد و در جلسه فنی با تیم‌ها قبل از رویداد معرفی شود)، باید قبل از آغاز مرحله گروهی یا حذفی بعدی، به اعتراض رسیدگی کند. تصمیم او همانند متن قانون در نظر گرفته می‌شود و مورد بازبینی و بررسی قرار نخواهد گرفت. با این حال، تصمیمات مربوط به تصدیق نتایج می‌تواند مطابق با مقررات اجرایی مورد درخواست بررسی قرار گیرد.

۵-۱۳ ناظر مسابقات (یا فردی که مسئول این امر باشد و در جلسه فنی با تیم‌ها قبل از رویداد معرفی شود)، تنها در صورتی می‌تواند نتیجه مسابقه را تغییر دهد که مدرک واضح و قابل استناد مبنی بر این وجود دارد که اگر اشتباه رخ

داده، وجود نداشت، نتیجه تعویض می شد. در صورتی که یک اعتراض پذیرفته شود بجز در مورد صلاحیت نتایج و منجر به این شود که برنده تغییر کند، بازی مساوی اعلام شده و یک وقت اضافه برنده را معین خواهد کرد.

۱۴. رده بندی تیمها

هم در مرحله گروهی و هم در رده بندی نهایی مسابقات (بجز جدول رده بندی تورها) قوانین زیر حاکم است. اگر تیمهایی که به یک مرحله از رقابتها رسیده اند، امتیازات برابر داشته باشند، به شکل زیر رده بندی خواهند شد:

- تعداد بیشترین برد (در مواردی که تعداد بازیها برابر نیست نسبت برد به بازی).
- برد رودرو (فقط برد و باخت در گروه مد نظر است).
- میانگین امتیازات کسب شده (بدون در نظر گرفتن امتیازات کسب شده از باخت فنی).

اگر تیمها پس از این سه مرحله مجدداً به تساوی برسند، تیمی که با در رتبه بندی فیبا بالاتر باشد، به برتری خواهد رسید.

رده بندی در تورها (تورها به عنوان مجموعه ای از رویدادهای متصل به هم تعریف می شوند) باید برای هر دو نوع تور محاسبه شوند؛ چه تور بازیکنان (اگر بازیکنان بتوانند در هر مسابقه یک تیم جدید ایجاد کنند) چه تور تیم (اگر بازیکنان در یک تیم تا انتهای تور ثابت هستند). رده بندی تورها به شرح زیر است:

- رده بندی در تور یا پیش از آن میتواند مبنای ورود به مرحله فینال تور باشد.
- در هر مرحله از تور، امتیاز برای جدول رده بندی نهایی تور محاسبه می شود.
- بیشترین برد کسب شده در تور (در مواردی که تعداد بازیها یکسان نیست نسبت برد به بازی ملاک است).
- بیشترین امتیاز کسب شده متوسط (بدون در نظر گرفتن امتیازات باخت فنی).
- برای اجتناب از تساوی دو تیم، محاسبات فوق در هر مرحله از تور انجام می شود.

فارق از آن که تعداد تیمهای شرکت کننده در تور چند تیم باشد، امتیاز تور در هر مرحله اعطا خواهد شد:

۳۳+	۲۳-۱۷	۱۶	۱۵	۱۴	۱۳	۱۲	۱۱	۱۰	۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳	۲	۱	رده بندی تورنمنت
۱	۳	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۴	۱۶	۱۸	۲۰	۳۵	۴۰	۴۵	۵۰	۶۰	۷۰	۸۰	۱۰۰	امتیاز تور

امتیازدهی تور برای تمامی تیمهای در هر مرحله فارق از آن که تیم مورد نظر در مراحل بعدی حضور دارد یا خیر، انجام خواهد شد.

۱۵. قوانین سیدبندی

تیم‌ها بر اساس رتبه تیمی، سیدبندی می‌شوند (مجموع امتیاز سه بازیکن برتر تیم قبل از رقابت)، در غیر این صورت اگر امتیازات دو تیم مساوی باشد، قبل از آغاز رویداد سیدبندی به‌طور تصادفی تعیین خواهد شد.

نکته: در رقابت‌های ملی، سیدبندی باید براساس رتبه‌بندی بسکتبال سه نفره فدراسیون‌ها انجام می‌شود.

۱۶. دیسکالیفه

هنگامی که یک بازیکن با ۲ خطای غیرورزشی جریمه می‌شود، باید از ادامه بازی محروم (دیسکالیفه) شود. بازیکن محروم از بازی، توسط برگزارکننده ممکن است بیشتر از یک بازی و از کل رقابت‌ها محروم شود. علاوه بر آن، برگزارکننده باید بازیکنان دارای اعمال خشونت آمیز، کلامی یا فیزیکی، پرخاشگری، تداخل و برهم زدن روال بازی و نقض قوانین ضد دوپینگ فیبا (کتاب ۴ آیین‌نامه داخلی فیبا) را محروم کند. در هنگام ارتکاب چنین رفتارهایی، برگزارکننده اختیار دارد که کل تیم را از ادامه مسابقات محروم کند. فیبا حق دارد در چارچوب قانونی رویداد، شرایط و ضوابط play.fiba3x3.com و مقررات داخلی فیبا هرگونه محرومیت دیگری برای ماده ۱۶ در نظر گیرد.

۱۷. تطبیق قوانین برای رده‌سنی زیر ۱۲ سال

موارد زیر برای رده سنی زیر ۱۲ سال توصیه می‌شود:

- در صورت امکان، ارتفاع سبد به ۲/۶۰ متر کاهش یابد.
- اولین تیمی که در وقت اضافه گل می‌زند، برنده بازی است.
- از ساعت شوت استفاده نشود. اما اگر تیمی به اندازه کافی برای حمله به سبد تلاش نکند، داوران باید توسط شمارش ۵ ثانیه آخر به آنها هشدار دهند.

• پرتاب آزاد اجرا نشود. بجز خطای فنی، خطای غیرورزشی و خطای زمان رهایی شوت، در همه خطاها با تبادل توپ بازی دنبال شود.

• زمان استراحت داده نشود.

توجه: انعطاف پذیری ارائه شده توسط ماده ۶ درمورد زمان بازی به صورت اختیاری، بنابر صلاحدید برگزار کننده می-تواند اعمال شود.

پایان