

# ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 3x3 FIBA – ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

*Μετάφραση στα ελληνικά από το πρωτότυπο  
κείμενο*

Τίτλος πρωτότυπου:  
FIBA-3x3-Basketball-Rules-Short

Επιμέλεια Μετάφρασης:  
Ε.Ο.Κ. / Ο.Δ.Κ.Ε.

Επιμέλεια Κειμένου: Ε.Ο.Κ. – Τμήμα 3x3

**Έκδοση 1.0 Απρίλιος 2023**

© Copyright: F.I.B.A.

© Copyright για την ελληνική γλώσσα: Ε.Ο.Κ., Ο.Δ.Κ.Ε., 2023

Απαγορεύεται η ανατύπωση μέρους ή όλου του κειμένου με οποιονδήποτε τρόπο ή μέσο, χωρίς την έγγραφη άδεια της Ε.Ο.Κ., Ο.Δ.Κ.Ε..

Οι πλέον πρόσφατοι δημοσιευμένοι Επίσημοι Κανονισμοί Καλαθοσφαίρισης 3x3 ισχύουν για όλες τις καταστάσεις σε έναν αγώνα που δεν αναφέρονται λεπτομερώς στο παρόν και των Επίσημων Ερμηνειών αυτών.

# 1. Γήπεδο και Μπάλα

- 1.1. Το παιχνίδι διεξάγεται σε γήπεδο 3x3 με 1 καλάθι. Οι διαστάσεις ενός γηπέδου 3x3 είναι: 15μ (πλάτος) x 11μ (μήκος). Το γήπεδο έχει μία ζώνη μεγέθους κανονικού γηπέδου μπάσκετ, η οποία συμπεριλαμβάνει μία γραμμή ελεύθερων βολών (5,80μ), μία γραμμή 2 πόντων (6,75μ.) και μία "ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού φάουλ" κάτω από το καλάθι. Ως γήπεδο 3x3 μπορεί να χρησιμοποιηθεί το μισό ενός παραδοσιακού γηπέδου μπάσκετ.
- 1.2. Σε όλες τις κατηγορίες χρησιμοποιείται μπάλα 3x3.

Σημείωση:

1. Σε ερασιτεχνικό επίπεδο, ένας αγώνας 3x3 μπορεί να διεξαχθεί οπουδήποτε. Οι διαγραμμίσεις γηπέδου – εάν χρησιμοποιούνται – θα πρέπει να προσαρμόζονται στον διαθέσιμο χώρο. Ωστόσο στις Επίσημες Διοργανώσεις 3x3 της FIBA, εφαρμόζονται πλήρως οι παραπάνω προδιαγραφές συμπεριλαμβανομένων των προστατευτικών στρωμάτων / καλυμμάτων μπασκέτας, με ρολόι αντίστροφης μέτρησης επίθεσης ενσωματωμένο στο προστατευτικό της μπασκέτας.
2. Επίσημες Διοργανώσεις Αγώνων FIBA 3x3 θεωρούνται τα Ολυμπιακά Τουρνουά (Olympic Tournaments), το Παγκόσμιο Κύπελλο 3x3 (3x3 World Cups - συμπεριλαμβανομένων των κατηγοριών U23 and U18), τα Zone Cups (συμπεριλαμβανομένου του U17), το U23 Nations League, το 3x3 World Tour, τα 3x3 Challengers και το 3x3 Women's Series.

*\*\*\* Ως Επίσημες Διοργανώσεις 3x3 της EOK νοούνται τα τουρνουά 3x3 που διοργανώνει η EOK στις διάφορες κατηγορίες που έχει ανακοινώσει (Street Basketball, Master Series, κλπ.) και εντάσσονται σε μια από τις κατηγορίες Quest ή Lite Quest της FIBA, αλλά και διοργανώσεις τρίτων φορέων που εντάσσονται κατόπιν έγκρισης της EOK σε μια από τις παραπάνω υφιστάμενες ή άλλες κατηγορίες τουρνουά που θα ανακοινώσει στο μέλλον η EOK.*

## 2. Ομάδες

Κάθε ομάδα αποτελείται από 3 κατ' ελάχιστο ή 4 παίκτες κατά μέγιστο (3 παίκτες στο γήπεδο και 1 αναπληρωματικός).

Σημείωση: Δεν επιτρέπεται η παρουσία προπονητών στον αγωνιστικό χώρο, ή στον χώρο των θέσεων για τους αναπληρωματικούς παίκτες, αλλά ούτε και η εξ αποστάσεως προπονητική καθοδήγηση από οπουδήποτε εκτός γηπέδου.

## 3. Διαιτητές-Κριτές του αγώνα

Ο αγώνας ελέγχεται από 1 ή 2 διαιτητές, 3 κριτές και τον Παρατηρητή, αν υπάρχει.

Σημείωση: Το Άρθρο 3 δεν ισχύει σε διοργανώσεις ερασιτεχνικού επιπέδου.

## 4. Έναρξη του Αγώνα

4.1. Και οι δύο ομάδες θα πρέπει να προθερμαίνονται ταυτόχρονα πριν τον αγώνα.

4.2. Η πρώτη κατοχή καθορίζεται μετά την περιστροφή νομίσματος (coin flip). Η ομάδα η οποία κερδίζει την περιστροφή νομίσματος διαλέγει αν θα επωφεληθεί από την κατοχή της μπάλας στην έναρξη του αγώνα ή στην έναρξη πιθανής παράτασης.

4.3. Ο αγώνας δεν ξεκινάει αν δεν βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο και οι 2 ομάδες με 3 παίκτες έτοιμους να αγωνισθούν έκαστη.

Σημείωση: Το Άρθρο 4.3 δεν είναι υποχρεωτικό σε διοργανώσεις ερασιτεχνικού επιπέδου.

## 5. Σκορ

5.1. Κάθε σουτ από μέσα από τη γραμμή των 6,75μ μετράει για 1 πόντο.

5.2. Κάθε σουτ έξω από τη γραμμή των 6,75 μέτρων μετράει για 2 πόντους.

5.3. Κάθε επιτυχημένη ελεύθερη βολή μετράει για 1 πόντο.

## 6. Διάρκεια του Αγώνα / Νικητής του Αγώνα

- 6.1. Η κανονική διάρκεια του αγώνα περιλαμβάνει 1 περίοδο διάρκειας 10 λεπτών. Το ρολόι του αγώνα σταματά σε περιπτώσεις νεκρής μπάλας και κατά τη διάρκεια ελεύθερων βολών, και αρχίζει πάλι να μετρά όταν:
- Κατά τη διάρκεια ενός check ball, η μπάλα είναι στη διάθεση του επιτιθέμενου παίκτη αφότου το check ball έχει ολοκληρωθεί.
  - Μετά από επιτυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή, η μπάλα είναι στην κατοχή της επόμενης επιτιθέμενης ομάδας.
  - Μετά από μία μη επιτυχημένη τελευταία ελεύθερη βολή και ενώ η μπάλα συνεχίζει να είναι ζωντανή, η μπάλα αγγίζει ή αγγίζεται από οποιονδήποτε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο.
- 6.2. Η πρώτη ομάδα η οποία θα πετύχει 21 ή περισσότερους πόντους (22 πόντους το μέγιστο) κερδίζει τον αγώνα αν αυτό συμβεί πριν τη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα (10 λεπτά). Αυτός ο κανόνας του «ξαφνικού θανάτου» εφαρμόζεται μόνο κατά την κανονική διάρκεια του αγώνα (όχι σε ενδεχόμενη παράταση).
- 6.3. Εάν το σκορ είναι ισόπαλο στο τέλος της κανονικής διάρκειας του αγώνα, παίζεται παράταση. Πριν την έναρξη της παράτασης υπάρχει διάλειμμα διάρκειας 1 λεπτού. Η πρώτη ομάδα που θα πετύχει 2 πόντους στην παράταση κερδίζει τον αγώνα.
- 6.4. Μια ομάδα χάνει τον αγώνα λόγω **υπαιτιότητας** αν την προγραμματισμένη ώρα έναρξης του αγώνα η ομάδα δεν είναι παρούσα στον αγωνιστικό χώρο με 3 παίκτες έτοιμους να αγωνισθούν. Σε περίπτωση απώλειας του αγώνα λόγω υπαιτιότητας, το σκορ του αγώνα σημειώνεται με ν-0 ή 0-ν (ν από το «νίκη»). Για τη νικήτρια ομάδα το αποτέλεσμα αυτού του παιχνιδιού δεν λαμβάνεται υπόψη στον υπολογισμό του μέσου όρου πόντων της ομάδας, ενώ για την ηττημένη ομάδα το αποτέλεσμα αυτού του παιχνιδιού λαμβάνεται υπόψη με 0 βαθμούς κατά τον υπολογισμό του μέσου όρου πόντων της ομάδας. Μία ομάδα αποβάλλεται από τη διοργάνωση μετά τη δεύτερη απώλεια αγώνα λόγω υπαιτιότητας ή σε περίπτωση μη προσέλευσης.
- 6.5. Μια ομάδα χάνει τον αγώνα λόγω **αδυναμίας** αν αποχωρήσει από το γήπεδο πριν το τέλος του αγώνα ή αν όλοι οι παίκτες της ομάδας τραυματιστούν και/ή αποβληθούν. Σε περίπτωση απώλειας του αγώνα λόγω αδυναμίας, η νικήτρια ομάδα μπορεί να επιλέξει να κρατήσει το σκορ της ως έχει (τρέχον σκορ) ή να χάσει τον αγώνα λόγω υπαιτιότητας, ενώ το σκορ της ηττημένης ομάδας είναι σε κάθε περίπτωση 0. Στην περίπτωση απώλειας του αγώνα λόγω αδυναμίας όπου η νικήτρια ομάδα επιλέγει την απώλεια του αγώνα λόγω υπαιτιότητας, το αποτέλεσμα του παιχνιδιού δεν θα λαμβάνεται υπόψη κατά τον υπολογισμό του μέσου όρου πόντων της ομάδας.

Η ομάδα που χάνει τον αγώνα λόγω αδυναμίας (ή περιπλοκής υπαιτιότητας) αποβάλλεται από τη διοργάνωση.

*Σημειώσεις:*

1. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει διαθέσιμο ρολόι αγώνα, η διάρκεια του αγώνα και/ή οι απαιτούμενοι πόντοι για «ξαφνικό θάνατο» είναι στην κρίση της Διοργανώτριας Αρχής. Η FIBA συνιστά να συμβαδίζει το όριο πόντων με τη διάρκεια του αγώνα (10 λεπτά/10 πόντοι, 15 λεπτά/15 πόντοι, 21 λεπτά/21 πόντοι).
2. Το Άρθρο 6.4 δεν είναι υποχρεωτικό σε διοργανώσεις ερασιτεχνικού επιπέδου.

## 7. Φάουλ (Σφάλματα) / Ελεύθερες Βολές

- 7.1. Μία ομάδα είναι σε κατάσταση επιβολής ποινής αφότου έχει διαπράξει 6 φάουλ. Οι παίκτες δεν αποκλείονται βάσει του αριθμού των ατομικών τους φάουλ όπως αυτά αναφέρονται στο άρθρο 16.
- 7.2. Αν ένα φάουλ γίνει σε παίκτη που βρίσκεται σε προσπάθεια για καλάθι, ο αριθμός των ελεύθερων βολών που θα δοθούν σε αυτόν τον παίκτη ορίζεται ως ακολούθως:
  - Αν το σουτ που επιχειρείται είναι επιτυχές, το καλάθι μετράει κι επιπροσθέτως δίνεται 1 ελεύθερη βολή. 2 ελεύθερες βολές δίνονται από το 7<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ και μετά.
  - Αν το σουτ που επιχειρείται μέσα από τη γραμμή των 6,75μ. δεν είναι επιτυχές, δίνεται 1 ελεύθερη βολή. 2 ελεύθερες βολές δίνονται από το 7<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ και μετά.
  - Αν το σουτ που επιχειρείται πίσω από τη γραμμή των 6,75μ. δεν είναι επιτυχές, δίνονται 2 ελεύθερες βολές.
- 7.3. Το αντιαθλητικό φάουλ και το φάουλ αποβολής υπολογίζονται ως 2 διαφορετικά φάουλ στο άθροισμα των ομαδικών φάουλ. Στο πρώτο αντιαθλητικό φάουλ ενός παίκτη δίνονται 2 ελεύθερες βολές αλλά όχι κατοχή της μπάλας. Σε όλα τα φάουλ αποβολής (συμπεριλαμβανομένου και του 2<sup>ου</sup> αντιαθλητικού φάουλ ενός παίκτη) δίνονται 2 ελεύθερες βολές και κατοχή της μπάλας.
- 7.4. Στο 7<sup>ο</sup>, 8<sup>ο</sup> και 9<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ, δίνονται 2 ελεύθερες βολές. Στο 10<sup>ο</sup> ομαδικό φάουλ (και σε τυχόν επόμενα) δίνονται 2 ελεύθερες βολές και κατοχή της μπάλας. Αυτός ο κανόνας εφαρμόζεται επίσης στα αντιαθλητικά φάουλ και στα φάουλ που γίνονται πάνω στην προσπάθεια για καλάθι και υπερισχύει των Άρθρων 7.2 και 7.3 αλλά δεν εφαρμόζεται στην περίπτωση τεχνικών ποινών.
- 7.5. Σε όλες τις τεχνικές ποινές δίνεται πάντα 1 ελεύθερη βολή. Η ελεύθερη βολή εκτελείται αμέσως. Μετά την εκτέλεση της βολής, η ομάδα που είχε τον έλεγχο της μπάλας ή δικαιούταν να πάρει την μπάλα όταν καταλογίσθηκε η τεχνική ποινή πραγματοποιεί check ball. Ο αγώνας ξαναρχίζει ως ακολούθως:
  - Αν η τεχνική ποινή διαπράχθηκε από αμυνόμενο παίκτη, ο χρόνος της επίθεσης για τους αντιπάλους ανανεώνεται στα 12 δευτερόλεπτα.

- Αν η τεχνική ποινή διαπράχθηκε από επιτιθέμενο παίκτη, ο χρόνος της επίθεσης για αυτή την ομάδα συνεχίζει από εκεί που σταμάτησε.

*Σημείωση: Στο επιθετικό φάουλ δεν δίνονται ελεύθερες βολές.*

## 8. Πώς παίζεται το παιχνίδι

8.1. Μετά από κάθε επιτυχημένο σουτ ή την τελευταία ελεύθερη βολή (εκτός από εκείνες που ακολουθούνται από κατοχή της μπάλας):

- Το παιχνίδι δεν σταματά και ένας παίκτης από την ομάδα που δεν σκόραρε συνεχίζει ντριμπλάροντας ή πασάροντας την μπάλα εκτός της γραμμής των 6,75μ (clear ball). Αρκεί να βρεθεί ο ίδιος ή κάποιος συμπαίκτης σε επαφή με την μπάλα, έχοντας τουλάχιστον το ένα πόδι εκτός της γραμμής, ενώ το άλλο βρίσκεται στον αέρα, των 6,75μ, είτε ντριμπλάροντας, είτε πασάροντας.
- Ο αμυνόμενος παίκτης δεν επιτρέπεται να παίξει για τη μπάλα μέσα στην ημικυκλική περιοχή μη χρέωσης επιθετικού φάουλ κάτω από το καλάθι.

8.2. Μετά από κάθε μη επιτυχημένο σουτ ή τελευταία ελεύθερη βολή (εκτός από εκείνες που ακολουθούνται από κατοχή της μπάλας):

- Αν ο επιτιθέμενος παίκτης πάρει το ριμπάουντ, μπορεί να συνεχίσει να προσπαθεί να σκοράρει (την επίθεσή του) χωρίς να επιστρέψει την μπάλα πίσω από τη γραμμή των 6,75μ..
- Αν ο αμυνόμενος παίκτης πάρει το ριμπάουντ, θα πρέπει να επιστρέψει τη μπάλα πίσω από τη γραμμή των 6,75μ. (clear ball). Αρκεί να βρεθεί ο ίδιος ή κάποιος συμπαίκτης σε επαφή με την μπάλα, έχοντας τουλάχιστον το ένα πόδι εκτός της γραμμής των 6,75μ, είτε ντριμπλάροντας, είτε πασάροντας.

8.3. Αν η αμυνόμενη ομάδα κλέψει ή μπλοκάρει τη μπάλα, πρέπει να επιστρέψει τη μπάλα πίσω από τη γραμμή των 6,75μ. (πασάροντας ή ντριμπλάροντας).

8.4. Η κατοχή της μπάλας που δίνεται σε οποιαδήποτε ομάδα μετά από οποιαδήποτε κατάσταση νεκρής μπάλας ξεκινάει με check ball, (εναλλαγή της μπάλας μεταξύ αμυνόμενου και επιτιθέμενου παίκτη) πίσω από τη γραμμή των 6,75μ στην κορυφή του αγωνιστικού χώρου).

8.5. Ένας παίκτης θεωρείται ότι βρίσκεται «πίσω από τη γραμμή των 6,75μ» όταν κανένα από τα πόδια του δεν βρίσκεται μέσα από ή πάνω στη γραμμή του ημικυκλίου.

8.6. Σε περίπτωση κατάστασης διεκδίκησης της μπάλας (jump ball), το παιχνίδι συνεχίζεται με check ball για την ομάδα που έπαιξε άμυνα τελευταία. Ο χρόνος της επίθεσης ανανεώνεται στα 12”.

## 9. Καθυστέρηση – Stalling

- 9.1. Η καθυστέρηση (χρονοτριβή) ή αποτυχία ενεργού παιχνιδιού (π.χ. αποφυγή προσπάθειας σκοραρίσματος) αποτελεί παράβαση.
- 9.2. Εάν το γήπεδο διαθέτει ρολόι αντίστροφης μέτρησης επίθεσης (shot clock), μία ομάδα πρέπει να επιχειρήσει σουτ για καλάθι μέσα σε **12 δευτερόλεπτα**. Ο χρόνος της επίθεσης ξεκινά μόλις η μπάλα είναι στη διάθεση του επιτιθέμενου παίκτη (μετά από την εναλλαγή με τον αμυνόμενο παίκτη ή μετά από επιτυχημένο καλάθι, κάτω από το καλάθι).
- 9.3. Ένας επιτιθέμενος παίκτης, μετά τη μεταφορά της μπάλας έξω από τη γραμμή των 6,75μ (clear ball), δε θα πρέπει να ντριμπλάρει μέσα από την γραμμή των 6,75μ με την πλάτη του ή πλάγια στο καλάθι για παραπάνω από 3 συνεχόμενα δευτερόλεπτα.

*Σημείωση:* Αν το γήπεδο δεν είναι εξοπλισμένο με ρολόι αντίστροφης μέτρησης επίθεσης και μια ομάδα καθυστερεί την επίθεσή της, τα τελευταία 5 δευτερόλεπτα της επίθεσης οι διαιτητές ενημερώνουν για τον υπολειπόμενο χρόνο, μετρώντας δυνατά και σηματοδοτώντας τα εναπομείναντα δευτερόλεπτα με εκτεταμένο βραχίονα.

## 10. Αλλαγές

Και οι δύο ομάδες έχουν το δικαίωμα να κάνουν αλλαγή όταν η μπάλα είναι νεκρή πριν από ένα check ball ή μια ελεύθερη βολή. Ο αναπληρωματικός μπορεί να μπει στο παιχνίδι χωρίς προηγουμένως να ειδοποιηθεί τους διαιτητές ή τους κριτές όσο η μπάλα είναι νεκρή και το ρολόι του αγώνα σταματημένο. Οι αλλαγές γίνονται μόνο πίσω από την τελική γραμμή και δεν απαιτείται καμία ενέργεια από τους διαιτητές ή τους κριτές.

## 11. Τάιμ-άουτ (Time out)

- 11.1. Σε κάθε ομάδα μπορεί να χορηγηθεί 1 τάιμ-άουτ. Οποιοσδήποτε παίκτης ή αναπληρωματικός παίκτης μπορεί να ζητήσει τάιμ-άουτ όταν η μπάλα είναι νεκρή πριν από ένα check ball ή ελεύθερη βολή.
- 11.2. Στις Επίσημες Διοργανώσεις 3x3 της FIBA ή αν έτσι έχει αποφασιστεί από τη Διοργανώτρια Αρχή, εκτός από τα τάιμ-άουτ των ομάδων, 2 επιπλέον τηλεοπτικά τάιμ-άουτ χορηγούνται κατά την πρώτη νεκρή μπάλα αφότου το χρονόμετρο του αγώνα δείξει 6:59 και 3:59



αντίστοιχα, σε όλους τους αγώνες.

*\*\* Το ίδιο ισχύει και για τις Επίσημες Διοργανώσεις 3x3 της ΕΟΚ, όπου υπάρχει τηλεοπτική κάλυψη και έχει αποφασίσει αναλόγως η Διοργανώτρια Αρχή.*

Όλα τα τάιμ-άουτ διαρκούν 30 δευτερόλεπτα.

## 12. Χρήση υλικού από βίντεο

12.1. Οι διαιτητές έχουν το δικαίωμα να χρησιμοποιήσουν, εάν είναι διαθέσιμο και εγκεκριμένο από τον Παρατηρητή του αγώνα, εάν υπάρχει, Σύστημα Στιγμιαίας Επανάληψης (ΣΣΕ-IRS) για να αποφασίσουν πριν υπογράψουν το φύλλο αγώνα αναφορικά με:

- Την καταγραφή του σκορ ή οποιαδήποτε δυσλειτουργία του χρονομέτρου του αγώνα ή ρολογιού αντίστροφης μέτρησης επίθεσης (shot clock) οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του αγώνα.
- Το εάν ένα τελευταίο σουτ για καλάθι στη λήξη της κανονικής διάρκειας του αγώνα απελευθερώθηκε (από τον σουτέρ) έγκαιρα και/ή αν το καλάθι μετρά για 1 ή 2 πόντους.
- Για οποιαδήποτε φάση του αγώνα, που μπορεί να αμφισβητηθεί από τους Επίσημους Κανόνες Καλαθοσφαίρισης 3x3, στα τελευταία 30 δευτερόλεπτα του κανονικού χρόνου αγώνα ή όταν μια ομάδα έχει φτάσει τους 19 ή περισσότερους πόντους στην παράταση του αγώνα.
- Για να επιβεβαιώσουν αν μια παρεμβολή στην τροχιά της μπάλας (goal tending) συνέβη όταν η παράβαση αυτή καταλογισθηκε.
- Για να αναγνωριστεί η συμμετοχή μελών των ομάδων σε οποιαδήποτε πράξης βίας ή σε οποιοδήποτε περιστατικό κατά τη διάρκεια του αγώνα που μπορεί να οδηγήσει σε βία. Για να λάβουν την τελική τους απόφαση, οι διαιτητές μπορούν να συμβουλευτούν τον Παρατηρητή.
- Ένα αίτημα Αμφισβήτησης (Challenge) από μια ομάδα σύμφωνα με τις ισχύουσες διατάξεις των Επίσημων Κανονισμών Καλαθοσφαίρισης 3x3.

12.2. Χωρίς προκατάληψη επί προηγούμενων περιπτώσεων και χρησιμοποιώντας μόνο το επίσημο οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο), τα ακόλουθα μπορούν πάντα να αμφισβητηθούν: αν ένα τελευταίο σουτ για καλάθι στο τέλος του αγώνα απελευθερώθηκε (από τον σουτέρ) εντός αγωνιστικού χρόνου και/ή αν αυτό το καλάθι μετρά για 1 ή 2 πόντους.

*Σημείωση: Αίτημα Αμφισβήτησης (Challenge request) υποβάλλεται μόνο σε Ολυμπιακούς Αγώνες, Παγκόσμιο Κύπελλο (κατηγορία Open) και World Tour καθώς και αν προβλέπεται από τους κανονισμούς της Διοργανώτριας Αρχής και αναλόγως της διαθεσιμότητας IRS.*



## 13. Διαδικασία ενστάσεων

13.1. Μια ομάδα μπορεί να υποβάλει ένσταση εάν τα συμφέροντά της έχουν επηρεαστεί αρνητικά από:

- Λάθος στην καταγραφή του σκορ, στον χρόνο του αγώνα ή στη λειτουργία του ρολογιού αντιστροφής μέτρησης επίθεσης, το οποίο δεν διορθώθηκε από τους διαιτητές.
- Απόφαση για υπαιτιότητα, ακύρωση, αναβολή, μη επανέναρξη ή μη διεξαγωγή του παιχνιδιού.
- Παράβαση των ισχυόντων κανονισμών.

13.2. Σε περίπτωση που μία ομάδα υποβάλλει ένσταση, μόνο το επίσημο οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ληφθεί μια απόφαση.

13.3. Για να είναι αποδεκτή μια ένσταση, πρέπει να ακολουθηθεί η παρακάτω διαδικασία:

- Ένας παίκτης από την ομάδα θα υπογράψει το φύλλο αγώνα αμέσως μετά το τέλος του αγώνα και θα εξηγήσει εγγράφως το σκεπτικό της ένστασης, στην πίσω πλευρά του φύλλου αγώνα, πριν οι διαιτητές υπογράψουν το φύλλο αγώνα.
- Για την υποβολή ένστασης ισχύει παράβολο ύψους USD 200 το οποίο καταβάλλεται σε περίπτωση που η ένσταση απορριφθεί (Επίσημες Διοργανώσεις FIBA).

*\*\* Στην περίπτωση Επίσημων Διοργανώσεων 3x3 της ΕΟΚ, το αντίστοιχο παράβολο ορίζεται στα 50€.*

13.4. Ο Παρατηρητής (ή ένα άτομο που υποδεικνύεται ως υπεύθυνος ενστάσεων, στην Τεχνική Συνάντηση με τις ομάδες την παραμονή της διοργάνωσης), αποφασίζει για την ένσταση το συντομότερο δυνατό, και σε κάθε περίπτωση όχι αργότερα από την επόμενη φάση του ομίλου ή την έναρξη του επόμενου προκριματικού γύρου. Η απόφασή του θεωρείται ως κανονισμός του αγώνα και δεν υπόκειται σε περαιτέρω επανεξέταση ή έφεση. Κατ' εξαίρεση, οι αποφάσεις για το δικαίωμα συμμετοχής μπορούν να προσβληθούν όπως προβλέπεται από τους ισχύοντες κανονισμούς.

13.5. Ο Παρατηρητής (ή ένα άτομο που υποδεικνύεται ως υπεύθυνος ενστάσεων, στην Τεχνική Συνάντηση με τις ομάδες την παραμονή της διοργάνωσης) δε μπορεί να αποφασίσει αλλαγή αποτελέσματος του αγώνα εκτός και αν υπάρχουν σαφείς και απολύτως τεκμηριωμένες αποδείξεις ότι αν δεν υπήρχε το λάθος που προκάλεσε την ένσταση, το νέο αποτέλεσμα θα ήταν ασφαλώς διαφορετικοποιημένο. Σε περίπτωση που μία ένσταση γίνεται αποδεκτή για λόγους άλλους εκτός των κανόνων συμμετοχής και οδηγεί σε αλλαγή του νικητή του αγώνα, το παιχνίδι θα θεωρηθεί ότι έληξε ισόπαλο στην κανονική διάρκειά του και θα διεξαχθεί αμέσως παράταση.

## 14. Κατάταξη των ομάδων

Τόσο για τους ομίλους όσο και για τις γενικές κατατάξεις αγώνων (εκτός από τις κατατάξεις σε tour), ισχύουν οι ακόλουθοι κανόνες.

Εάν οι ομάδες που έχουν φτάσει στην ίδια φάση της διοργάνωσης είναι ισόπαλες, τα βήματα για τη κρίση της ισοπαλίας εφαρμόζονται με την ακόλουθη σειρά. Κάθε βήμα υπολογίζεται μόνο μία φορά. Εάν οι ομάδες εξακολουθούν να είναι ισόπαλες μετά από ένα βήμα, εφαρμόζεται το επόμενο βήμα για να κριθεί η μεταξύ τους ισοπαλία (των ομάδων που είναι ακόμα ισόπαλες):

- Περισσότερες νίκες (ή αναλογία νικών σε περίπτωση άνισου αριθμού αγώνων για τη σύγκριση ομάδων εντός του ίδιου ομίλου).
- Σύγκριση έναν προς έναν αγώνα (λαμβάνοντας υπόψη μόνο νίκη/ήττα και μόνο εντός του ομίλου).
- Οι περισσότεροι πόντοι που σημειώθηκαν κατά μέσο όρο (χωρίς να υπολογίζονται νικητήρια αποτελέσματα ή ακυρώσεις).

Εάν οι ομάδες εξακολουθούν να είναι ισόπαλες μετά από αυτά τα 3 βήματα, η ομάδα(-ες) με την υψηλότερη κατάταξη κερδίζει(-ουν) την ισοπαλία.

Η βαθμολογία/κατάταξη στα tour (όπου ως tours ορίζονται σειρές συσχετισμένων διοργανώσεων-τουρνουά) υπολογίζεται για τον βασικό συντελεστή του tour, δηλαδή είτε τους παίκτες (εάν οι παίκτες είναι ελεύθεροι να δημιουργήσουν νέες ομάδες σε κάθε τουρνουά) είτε τις ομάδες (αν οι παίκτες δεσμεύονται σε μία ομάδα για όλο το tour). Η σειρά κατάταξης του tour έχει ως εξής:

- Η κατάταξη στο τελικό τουρνουά του tour ή πριν από αυτό, για όσους προκρίνονται στην ουσία στον τελικό του tour.
- Πόντοι κατάταξης που υπολογίζονται στην τελική κατάταξη για κάθε τουρνουά του tour σε κάθε ολοκλήρωση γύρου.
- Περισσότερες νίκες κατά τη διάρκεια του tour (ή αναλογία νικών σε περίπτωση άνισου αριθμών αγώνων).
- Περισσότεροι πόντοι οι οποίοι επετεύχθησαν κατά μέσο όρο κατά τη διάρκεια του tour (χωρίς να υπολογίζονται νικητήρια αποτελέσματα ή ακυρώσεις).

Η βαθμολογική κατάταξη για την κρίση μιας ισοπαλίας είναι η θέση κατάταξης στο tour ταυτόχρονα με την κατάταξη σε κάθε τουρνουά χωριστά.

Ανεξάρτητα από το μέγεθος του τουρνουά, οι πόντοι του tour κατανέμονται σε όλα τα τουρνουά του tour για σκοπούς σχετικούς με την κατάταξη στο tour:

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

Η βαθμολογική κατάταξη του tour συμπεριλαμβάνει όλες τις ομάδες, ανεξάρτητα από το αν θα συμμετάσχουν ή όχι στο επόμενο τουρνουά (του tour).

## 15. Κατάταξη σε ομίλους

Οι ομάδες κατατάσσονται σε ομίλους ανάλογα με τους πόντους κατάταξης της ομάδας (άθροισμα των πόντων κατάταξης των 3 καλύτερων παικτών της ομάδας πριν από την αναμέτρηση), εκτός εάν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανονισμούς της διοργάνωσης. Σε περίπτωση ίδιων πόντων κατάταξης, η κατάταξη καθορίζεται τυχαία πριν από τον αγώνα.

Σε αγώνες εθνικών ομάδων, η κατάταξη σε ομίλους γίνεται με βάση την κατάταξη της Εθνικής Ομοσπονδίας για το 3x3.

## 16. Αποβολή

Ένας παίκτης αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνα όταν του καταλογισθούν 2 αντιαθλητικά φάουλ. Ένας παίκτης που έχει αποβληθεί από τον αγώνα μπορεί να αποβληθεί στη συνέχεια και από τη διοργάνωση, με απόφαση της Διοργανώτρια Αρχής. Εκτός αυτού, η Διοργανώτρια Αρχή αποβάλλει παίκτη-ες, που απασχόλησαν τη διοργάνωση με πράξεις βίας, λεκτική ή σωματική επίθεση, στρέβλωση αποτελεσματος, παράβαση των κανόνων Αντιντόπινγκ της FIBA (Βιβλίο 4 του Εσωτερικού Κανονισμού της FIBA). Η Διοργανώτρια Αρχή μπορεί επίσης να αποβάλει ολόκληρη την ομάδα του παίκτη που απεβλήθη από τη διοργάνωση με βάση τη συμβολή των υπόλοιπων μελών της (επίσης μέσω μη δράσης) στην προαναφερθείσα συμπεριφορά. Το δικαίωμα της FIBA να επιβάλλει πειθαρχικές κυρώσεις σύμφωνα με το κανονιστικό πλαίσιο της διοργάνωσης, τους Όρους και τις Προϋποθέσεις του [play.fiba3x3.com](http://play.fiba3x3.com) και τον Εσωτερικό Κανονισμό της FIBA παραμένει ανεπηρέαστο από τυχόν αποκλεισμό βάσει του παρόντος Άρθρου 16.

## 17. Προσαρμογή στις Κατηγορίες Κάτω των 12 (U12)

Οι ακόλουθες προσαρμογές στους κανονισμούς συνιστώνται στις κατηγορίες U12:

- Στο μέτρο του δυνατού, το καλάθι μπορεί να χαμηλώσει στα 2.60 μ.
- Η πρώτη ομάδα που θα σκοράρει στην παράταση κερδίζει το παιχνίδι.
- Δε χρησιμοποιείται ρολόι αντίστροφης μέτρησης επίθεσης. Εάν μια ομάδα δεν προσπαθεί επαρκώς να εκδηλώσει επίθεση, οι διαιτητές προειδοποιούν την ομάδα, μετρώντας τα τελευταία 5 δευτερόλεπτα.
- Δεν εφαρμόζονται καταστάσεις ποινής ομαδικών φάουλ. Όλα τα φάουλ ακολουθούνται από check ball, εκτός από εκείνα που γίνονται στην προσπάθεια για καλάθι, τα τεχνικά και τα αντιαθλητικά φάουλ.
- Δεν υπάρχουν τάιμ-άουτ.

*Σημείωση: Η ευελιξία που προσφέρει η σημείωση του Άρθρου 6. να εφαρμόζεται διακριτικά κατά το δοκούν.*

**DRAFT - FOR INTERNAL USE ONLY**