



Peraturan Resmi FIBA Permainan 3x3 Januari 2019

Diterjemahkan oleh: Ibnu Susilo

Peraturan Pertandingan basket FIBA yang terakhir diterbitkan ini berlaku untuk semua situasi dalam pertandingan yang tidak secara khusus disebutkan dalam peraturan permainan 3x3 berikut ini dan interpretasi resmi didalamnya.

Art. 1 Lapangan dan Bola

1.1 Pertandingan dilangsungkan di lapangan basket 3x3 dengan 1 ring basket. Lapangan 3x3 biasanya memiliki ukuran lapangan 15m (lebar) x 11m (panjang).

Lapangan harus memiliki standar lapangan basket dengan zona bermain, termasuk *free throw line* (5.80m), *two-point line* (6.75m) dan area “*no-charge semi-circle*” yang terletak dibawah ring basket. Setengah dari lapangan tradisional dapat digunakan untuk bertanding.

1.2 Bola resmi 3x3 wajib digunakan untuk semua kategori pertandingan.

Catatan:

- 1. pada level grassroots, 3x3 dapat dimainkan dimana saja; garis lapangan – apabila ada digunakan – harus diadaptasi berdasarkan tempat yang tersedia; namun demikian pertandingan resmi FIBA 3x3 harus sepenuhnya menggunakan spesifikasi di atas termasuk ring basket dengan shot clock yang terpasang pada ring.*
- 2. Pertandingan Resmi FIBA 3x3 adalah: Olimpiade, Piala dunia 3x3 (termasuk U23 dan U18) Zone Cups (termasuk U18) dan 3x3 World Tour.*

Art. 2 Tim

Setiap tim wajib terdiri dari 4 pemain (3 pemain inti dan 1 pengganti)

Catatan: Pelatih dalam arena dan atau adanya instruksi coach jarak jauh dari area tempat duduk penonton tidak diperbolehkan.

Art. 3 Petugas Pertandingan

Petugas pertandingan terdiri dari 2 wasit dan 3 petugas meja

Note:

Artikel 3 tidak berlaku untuk pertandingan level grassroots.



Art. 4 Permulaan Permainan

- 4.1. Kedua tim harus melakukan pemanasan secara bersamaan sebelum pertandingan dimulai.
- 4.2. Metode pelemparan koin (*coin flip*) akan digunakan untuk menentukan team mana yang akan mendapatkan *ball possession* pertama kali. Team yang memenangkan pelemparan koin (*coin flip*) dapat memilih untuk menggunakan *ball possession*-nya pada awal pertandingan atau pada saat mengawali *overtime* yang mungkin dapat terjadi.
- 4.3. Pertandingan wajib dimulai dengan 3 pemain untuk setiap team berada di lapangan. Catatan: Artikel 4.3 tidak diwajibkan untuk events grassroots

Art. 5 Skoring

- 5.1. Setiap tembakan dalam arc diberikan 1 poin.
- 5.2. Setiap tembakan di belakang arc diberikan 2 poin.
- 5.3. Setiap free throw yang berhasil diberikan 1 poin.

Art. 6 Waktu Permainan / Pemenang Pertandingan

- 6.1. Waktu permainan adalah sebagai berikut: satu periode terdiri dari 10 menit. Waktu akan dihentikan pada saat bola mati dan free throws. Waktu akan dimulai lagi setelah pertukaran bola selesai dilakukan (segera setelah berada di tangan pemain penyerang).
- 6.2. Namun demikian Tim yang berhasil mencetak 21 poin atau lebih sebelum waktu pertandingan habis adalah tim yang memenangkan permainan. Peraturan ini hanya berlaku pada waktu pertandingan normal (bukan saat adanya overtime).
- 6.3. Jika pada akhirnya kedua tim memiliki score yang sama atau seri, maka akan ada pemberian tambahan waktu. Jarak waktu sebelum overtime dimulai adalah 1 menit. Tim yang lebih dulu mendapatkan 2 poin pada overtime memenangkan pertandingan.
- 6.4. Tim akan kalah secara "forfeit" apabila sampai batas waktu yang telah ditentukan tim tersebut tidak dapat hadir di arena dengan 3 orang pemainnya. Dalam kondisi tersebut, skor dalam pertandingan akan ditandai dengan w-0 or 0-w ("w" untuk win).



6.5. Tim akan langsung dinyatakan kalah “default” apabila tim tersebut meninggalkan lapangan sebelum akhir permainan atau semua pemain dari tim mengalami cedera dan/atau diskualifikasi. Dalam situasi tersebut, tim pemenang dapat memilih untuk mempertahankan skornya atau memenangkan pertandingan secara forfeit, dimana tim yang kalah akan diberikan skor 0 dalam kasus apapun.

6.6. Tim yang kalah karena default atau forfeit akan didiskualifikasi dari kompetisi.
Catatan:

1. Jika jam pertandingan tidak tersedia maka lama waktu dan poin yang diperlukan untuk *sudden death* akan dilakukan sesuai kebijakan penyelenggara. FIBA merekomendasikan menentukan *score limit* sesuai dengan durasi pertandingan (10 menit/10 poin; 15 menit/15 poin; 21 menit/21 poin).
2. Artikel 6.4 tidak diwajibkan untuk events grassroots

Art. 7 Fouls (Pelanggaran)/Free throws

7.1. Sebuah tim akan berada dalam situasi *penalty* apabila telah melakukan 6 kali *foul*. Seorang pemain tidak dikeluarkan dari pertandingan berdasarkan jumlah personal *foul*

7.2. Jika sebuah tembakan untuk mencetak angka gagal, *Fouls* yang dilakukan pada saat *shooting* didalam arc akan dihukum dengan 1 free throw, dan apabila *fouls* dilakukan di luar arc akan dihukum dengan 2 *free throw*.

7.3. Jika sebuah tembakan untuk mencetak angka berhasil, *Angka dihitung dan* penembak harus mendapatkan tambahan 1 *free throw*.

7.4. Unsportsmanlike and disqualifying fouls dihitung sebagai 2 team fouls. Unsportsmanlike pertama oleh pemain akan dihukum dengan 2 free throws namun tanpa ball possession. Semua disqualifying fouls(termasuk 2 Unsportsmanlike oleh pemain) harus selalu diberi hukuman 2 free throws dan ball possession

7.5 Team Fouls ke- 7, 8 dan 9 akan selalu dihukum dengan 2 free throws. Team Fouls yang ke- sepuluh dan foul selanjutnya akan dihukum dengan 2 free throws dan ball possession. Klausul ini berlaku juga untuk unsportsmanlike fouls dan foul yang terjadi saat shooting sehingga mengesampingkan poin 7.2 dan 7.3. dan 7.4.

7.6 Semua technical fouls akan selalu diberi hukuman 1 free throw. Setelah 1 free throw pertandingan akan dilanjutkan dengan:

- Jika technical foul dilakukan oleh pemain bertahan, shot clock untuk lawan akan di reset menjadi 12 detik
- Jika technical foul dilakukan oleh pemain menyerang, shot clock untuk tim tersebut akan dilanjutkan dari saat waktu dihentikan.

Catatan: Offensive foul tidak akan dihukum dengan free throw.



Art. 8 Bagaimana Bola Dimainkan

- 8.1. Mengikuti setiap tembakan yang masuk, atau *free throw* terakhir (kecuali yang diikuti *ball possession*):
- Seorang pemain dari tim yang tidak mencetak angka akan melanjutkan permainan dengan *dribbling* atau *passing* bola dari dalam lapangan dibawah ring (bukan dari belakang garis) ke posisi di lapangan dibelakang arc.
 - Tim *defense* tidak diperbolehkan untuk memainkan bola pada “ *no charge semi circle* “ di bawah ring.
- 8.2. Mengikuti setiap tembakan mencetak angka yang tidak berhasil atau pada *free throw* terakhir (kecuali yang diikuti *ball possession*):
- Jika tim *offense* melakukan *rebound*, maka dapat melanjutkan usaha untuk mencetak angka tanpa harus mengembalikan bola ke belakang arc.
 - Jika tim *defense* melakukan *rebound*, maka bola harus kembali kebelakang arc terlebih dahulu (baik dengan *passing* atau *dribbling*).
- 8.3. Jika tim *defense* berhasil melakukan steal atau block , bola harus dikembalikan keluar arc (dengan *passing* atau *dribbling*).
- 8.4. Posisi bola diberikan kepada tim manapun setelah situasi bola mati harus dimulai dengan *check- ball*, contoh pertukaran bola (antara pemain defense dan offense) di atas lapangan diluar arc.
- 8.5. Seorang pemain dianggap berada di belakang arc apabila baik kedua kaki tidak ada pada bagian dalam ataupun tidak menginjak arc.
- 8.6. Dalam situasi *jump ball*, tim *defense* akan mendapatkan hak penguasaan atas bola

Art. 9 Mengulur Waktu

- 9.1. Mengulur atau gagal bermain secara aktif (tidak ada usaha mencetak skor) akan dianggap sebagai pelanggaran.
- 9.2. Jika di lapangan dilengkapi dengan *shot clock*, tim harus berusaha untuk mencetak skor dalam waktu 12 detik. Waktu akan dimulai ketika bola berada di tangan pemain dari tim *offense* (mengikuti pertukaran yang dilakukan dengan pemain tim *defense* atau setelah skoring di bawah ring basket)
- 9.3 Ini adalah pelanggaran, jika setelah bola *clear* pemain *offense* melakukan *dribbling* di dalam arc dengan membelakangi atau menyamping ke arah ring selama lebih dari 5 detik.



Catatan: Jika lapangan permainan tidak dilengkapi dengan shot clock dan tim tidak berusaha untuk melakukan serangan ke arah ring, wasit harus memberikan peringatan dengan cara menghitung 5 detik terakhir.

Art. 10 Pergantian Pemain

Pergantian pemain dapat dilakukan oleh tim manapun ketika bola menjadi mati, sebelum *check-ball* atau *free throw*. Pemain pengganti dapat memasuki permainan setelah rekan satu timnya melangkah keluar dari lapangan dan adanya kontak fisik yang dilakukan. Pergantian hanya dapat dilakukan pada belakang garis akhir berseberangan dengan ring dan hal ini tidak memerlukan tindakan dari wasit atau petugas meja pertandingan.

Art. 11 Time-outs

11.1. Setiap tim diberikan kesempatan satu kali *time-out*. Pemain manapun dapat meminta *time-out* pada situasi bola mati.

11.2. Dalam kasus produksi TV, penyelenggara dapat memutuskan untuk menerapkan dua TV *time-outs* yang akan di-ambil pada situasi bola mati pertama setelah jam pertandingan menunjukkan 6:59 dan 3:59 pada semua pertandingan.

11.3. Semua *time-outs* mempunyai durasi waktu 30 detik.

Catatan: time-outs dan pergantian pemain dapat dilakukan pada situasi bola mati dan tidak dapat dilakukan pada keadaan bola hidup sesuai poin 8.1.

Art. 12 Penggunaan Materi Video

12.1. Sejauh tersedia, Instant Replay System ("IRS") dapat digunakan oleh wasit selama pertandingan untuk meninjau:

1. Pencatat skor atau tidak berfungsinya jam permainan atau jam waktu kapan saja selama pertandingan.
2. Jika tembakan terakhir untuk mencetak angka pada akhir waktu bermain reguler dilepaskan tepat waktu dan/atau apakah tembakan tersebut dihitung 1 atau 2 poin.
3. Situasi apapun dalam 30 detik terakhir dari waktu bermain reguler atau saat perpanjangan waktu.
4. Challenge atas permintaan tim.

12.2. Dalam kasus protes tim (Art. 13), materi video resmi hanya dapat digunakan untuk memutuskan apakah tembakan terakhir untuk mencetak angka pada akhir permainan dilepaskan saat masih dalam waktu permainan dan/atau apakah tembakan tersebut dihitung 1 atau 2 poin.



Catatan: Permintaan Challenge hanya akan dimungkinkan di pertandingan Olimpiade, Piala Dunia (hanya kategori Terbuka) dan World Tour dan juga jika dimungkinkan oleh peraturan kompetisi masing-masing dan tergantung pada ketersediaan IRS.

Art.13 Prosedur Protes

Jika tim percaya bahwa kepentingannya telah terpengaruh oleh keputusan wasit atau dalam situasi apa pun yang terjadi selama pertandingan, itu dapat ditindak lanjuti dengan prosedur sebagai berikut:

1. Seorang pemain dari tim itu harus segera menandatangani score sheet di akhir pertandingan dan sebelum wasit menandatangani.
2. Dalam 30 menit, tim harus memberikan penjelasan tertulis tentang kasus ini, serta uang jaminan 200 USD kepada Pengawas event. Jika protes diterima, uang jaminan akan dikembalikan.

Art. 14 Peringkat Tim

Baik dalam grup dan di keseluruhan peringkat kompetisi (Selain peringkat dalam tours) peraturan klasifikasi ini berlaku.

Bila tim telah mencapai posisi yang sama dalam kompetisi dan seri, tahapan untuk menentukan peringkat harus sesuai dengan urutan berikut ini:

1. Paling banyak menang (atau rasio kemenangan dalam kasus jumlah pertandingan yang tidak seimbang pada perbandingan inter-pool)
2. Perbandingan *head-to-head* (hanya menggunakan poin menang atau kalah dalam pertandingan dan berlaku dalam pertandingan satu grup saja);
3. Jumlah poin rata-rata terbanyak (tanpa mengindahkan score kemenangan dari forfeits).

Jika setelah melalui 3 tahap masih berada dalam posisi yang sama, tim dengan *seeding* tertinggi memenangkan pertandingan.

Peringkat tur (dimana tur adalah serangkaian turnamen yang berkaitan) akan dihitung untuk tours yang diikuti, yaitu baik pemain (jika pemain bisa membuat tim baru di setiap turnamen) atau tim (jika pemain terikat dalam satu tim untuk keseluruhan tur). Peringkat tour akan ditentukan sebagai berikut:



- i. Peringkat pada event terakhir atau sebelumnya, yang menjadikannya lolos kualifikasi untuk masuk ke tur final;
- ii. Peringkat Tur berdasarkan poin yang berhasil dikumpulkan untuk hasil akhir peringkat disetiap pemberhentian tur.
- iii. Kemenangan terbanyak dalam tur(atau rasio kemenangan dalam kasus jumlah pertandingan yang tidak sama)
- iv. Rata-rata paling banyak mencetak angka (tanpa mengindahkan score kemenangan dari forfeits).
- v. *Penentuan unggulan* yang bertujuan untuk *tie-breaking* akan dilakukan secara bersamaan sebelum event dengan seeding yang spesifik disetiap event

Terlepas dari ukuran turnamen, poin tur diberikan di setiap turnamen tur bertujuan untuk menentukan peringkat:

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

Catatan:

Penentuan unggulan tur dilakukan dengan semua tim yang berpartisipasi dalam tur tanpa memandang apakah mereka akan bermain atau tidak di event berikutnya.

Art. 15 Peraturan Penentuan Unggulan

Penentuan tim unggulan berdasarkan korelasinya dengan poin peringkat tim (jumlah dari keseluruhan poin yang dimiliki oleh 3 pemain yang memiliki terbaik dalam tim). Dalam kasus poin peringkat tim yang sama, *seeding* akan ditentukan secara acak sebelum dimulainya kompetisi.

Catatan: Dalam kompetisi tim Nasional *seeding* dilakukan berdasarkan peringkat federasi di 3x3.

Art. 16 Diskualifikasi

Semua pemain yang melakukan dua kali *unsportmanlike foul* (tidak di berlaku pada *technical foul*) akan didiskualifikasi oleh wasit dari pertandingan dan dapat didiskualifikasi oleh penyelenggara dari event tersebut.

Terlepas dari itu, penyelenggara harus mendiskualifikasi pemain karena tindakan kekerasan, agresi secara fisik maupun verbal, intervensi yang merusak hasil pertandingan, pelanggaran pada peraturan FIBA Anti-Doping (Buku 4 dari *FIBA Internal Regulations*) atau pelanggaran dari kode etik FIBA (Buku 1, Bab II dari *FIBA Internal Regulations*).



Penyelenggara juga dapat mendiskualifikasi seluruh tim dari event tergantung dari kontribusi anggota tim lainnya (termasuk yang bukan aksi) terhadap perilaku yang tersebut di atas. FIBA memiliki hak untuk memberikan sanksi dibawah sistem kewenangan dari event, ketentuan yang berlaku dalam *play.3x3.com* dan *FIBA Internal Regulations* tetap tidak terpengaruh dari diskualifikasi apapun dibawah Artikel 16.

Art. 17 Adaptasi untuk kategori U12

Adaptasi peraturan yang direkomendasikan untuk kategori U12 adalah sebagai berikut:

1. Bila memungkinkan, keranjang dapat diturunkan ke 2.60m.
2. Tim pertama yang mencetak skor pada *overtime* memenangkan pertandingan.
3. Tidak menggunakan *shot clock*; apabila tim tidak terlihat berusaha melakukan serangan ke dalam ring, wasit harus memberikan peringatan dengan menghitung 5 detik terakhir.
4. Situasi *penalty* tidak berlaku, maka pelanggaran diikuti oleh *check-ball*, kecuali bagi foul dalam usaha melakukan tembakan, *technical fouls* dan *unsportmanlike fouls*.
5. Tidak ada *time-out* yang diberikan.

Catatan: Fleksibilitas yang ditawarkan dari catatan pada pasal 6 dapat diaplikasikan apabila dianggap sesuai.

SELESAI