

Najważniejsze przepisy 3 × 3:

- Boisk ma wymiary 22 m x 11 m i odpowiednio oznaczone. Boisk powinno mieć kształt prostokąta A najmniejsze wymiary dozwolone to 18 m x 9 m.
- Pole przedbramkowe o wymiarach 1m x 2,5m wyznacza się 2,5m od bandy.
- Punkty rzutów wolnych wyznacza się na linii środkowej w odległości 2 m od dłuższych boków boiska nie większej średnicy niż 30 cm. Punkty rzutu wolnego mogą być oznaczone jako krzyżyki.
- Punkt rzutu karnego wyznacza się w odległości 5 m od linii bramkowej. Miejsce rzutu karnego jest wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska.
- Worek na piłki musi pomieścić co najmniej 20 piłek. Worek należy przymocować do tylnej poprzeczki bramki i zawiesić na zewnętrznej stronie siatki.
- Czas gry wynosi 2 × 10 minut z jedną 2-minutową przerwą. Drużyny nie zmieniają stron . Jeśli sędzia zdecyduje, że jedna drużyna jest uprzywilejowana, wtedy drużyny zmieniają strony.
- Czas gry jest półefektywny:

Półefektywny czas gry oznacza, że czas gry może zostać zatrzymany wyłącznie w związku ze zdobyciem bramki, kary, rzutu karnego lub na potrójny sygnał sędziego po nienaturalnej przerwie.

W przypadku nienaturalnych przerw w grze należy użyć potrójnego sygnału. Sędzia decyduje, co będzie traktowane jako nienaturalna przerwa w grze.

- Zespoły nie mogą korzystać z przerw na żądanie.
- Każda drużyna może liczyć maksymalnie 10 zawodników.

W protokole może znajdować się maksymalnie 8 zawodników rozgrywających i 2 bramkarzy. Żaden inny zawodnik nie odnotowany w protokole meczu, nie może uczestniczyć w meczu.

- Każda drużyna może wpisać w protokole meczowym maksymalnie dwóch członków sztabu drużyny.
- Podczas gry w każdej drużynie może grać maksymalnie czterech zawodników, w tym tylko jeden bramkarz. Bramkarza nie można zastąpić zawodnikiem rozgrywającym, z wyjątkiem opóźnionej kary.
- , Aby sędzia mógł rozpocząć mecz, każda drużyna musi mieć co najmniej trzech zawodników w polu i odpowiednio wyposażonego bramkarza lub mecz zostaje uznany za walkower, a wynikiem 5:0 dla zespołu, który nie popełnił przewinienia.

Wyrzut bramkarza

- Wyrzut z autu wykonuje bramkarz z pola bramkowego.
- Bramkarz bierze piłkę z worka na piłki przymocowanego z tyłu bramki.
- Przeciwnicy powinni niezwłocznie, bez wezwania ze strony sędziego, zająć pozycję co najmniej 2 m od miejsca, w którym bramkarz wchodził w posiadanie piłki, łącznie z kijami.
- Bramkarz nie musi czekać, aż przeciwnicy zajmą pozycje, ale jeśli piłka zostanie zagrana, podczas gdy przeciwnicy próbują zająć prawidłową pozycję, nie należy podejmować żadnych konsekwencji.
- Po wypuszczeniu piłki z wyrzutu, bramkarzowi nie wolno już więcej dotykać piłki, zanim ta nie dotknie innego gracza lub wyposażenia innego gracza.
- Wyrzut piłeczki przez bramkarza może wpaść bezpośrednio do bramki.

ZDARZENIA PROWADZĄCE DO WRZUTU Z AUTU,

Kiedy piłka minie bandę lub uderzy w sufit, lub inny obiekt nad boiskiem.

Rzut wolny.

- Drużyna broniąca powinna niezwłocznie, bez wezwania ze strony sędziego, zająć pozycję co najmniej 2 m od piłki, łącznie z kijami.

Sytuacje prowadzące do rzutu wolnego są takie same jak w przepisach 5 × 5

* RZUTY KARNE (806)

- W przypadku popełnienia przewinienia skutkującego rzutem karnym, przyznaje się rzut karny do drużyny, która nie popełniła przewinienia.
- Rzut karny będzie wykonywany z punktu rzutu karnego.
- Rzut karny rozpoczyna się od gwizdka sędziego i kończy się następnym gwizdkiem sędziego.
- Wszyscy zawodnicy z wyjątkiem zawodnika wykonującego rzut karny i bramkarza broniącego mają obowiązek być w swojej strefie zmian podczas całego rzutu karnego. Bramkarz musi stać na linii bramkowej momencie wykonywania rzutu karnego.
- Zawodnik wykonujący rzut karny może raz zagrać piłką. (uderzenie wykonuje się z punktu rzutu karnego) Piłkę należy zagrać kijem. Należy ją uderzyć, a nie ciągnąć, dotknąć lub unieść na kiju. Jeżeli piłka uderzy w słupki lub poprzeczkę bramki i nie przekroczywszy wyimaginowanej przedłużonej linii bramkowej, przekroczy linię bramkową od przodu, bramka zostanie uznana. Jeśli piłka przekroczy wyimaginowaną przedłużoną linię bramkową, rzut karny kończy się. Czas gry zostaje zatrzymany na czas całego rzutu karnego

Zawodnik, który otrzymał karę większą drużynową, podczas rzutu karnego będzie przebywał na ławce kar. Jeżeli zawodnik otrzyma karę meczową, kapitan drużyny wybiera zawodnika rozgrywającego, który nie został już ukarany, aby odbył karę drużynową.

MNIEJSZA KARA drużynowa (808)

- W przypadku popełnienia przewinienia skutkującego karą mniejszą drużynową, rzut karny zostaje przekazany drużynie, która nie przewiniła. Rzut karny zastępuje karę drużynową.

WIĘKSZA Kary drużynowa (808)

- Kiedy zostanie popełnione przewinienie skutkujące karą większą drużynową, rzut karny zostanie przekazany drużynie, która nie przewiniła, a zawodnik popełniający przewinienie odbędzie karę drużynową. Jeżeli nałożona zostanie kara większa drużynowa w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, stosuje się odpowiednie przepisy.

Rzuty karne po regulaminowym czasie gry.

Jeżeli mecz wymagający rozstrzygnięcia zakończy się wynikiem remisowym, o wyniku decydują rzuty karne.

Rzuty karne wykonuje trzech zawodników z każdej drużyny, wykonujących po jednym rzucie karnym. Jeśli wynik po tym trzech karnych jest nadal remisowy, ci sami zawodnicy wykonują po jednym rzucie karnym, aż do uzyskania rozstrzygającego wyniku.

