

**REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE
A COMPETIȚIEI DE BASCHET 3X3 DIN CADRUL PROIECTULUI
“KIDS SPORT FESTIVAL 2019”**

**PROEDUS
BUCUREȘTI 2019**

CUPRINS

- Punctul 1..... Participarea la competiție**
- Punctul 2..... Documentele necesare participării la competiție**
- Punctul 3.....Conditii de participare**
- Punctul 4..... Calificarea echipelor**
- Punctul 5..... Terenul și mingea**
- Punctul 6.....Echipele**
- Punctul 7.....Oficialii jocului**
- Punctul 8..... Începutul jocului**
- Punctul 9.....Scorul**
- Punctul 10..... Timpul de joc / Echipa câștigătoare**
- Punctul 11..... Greșeli / Aruncări libere**
- Punctul 12.....Modalități de joc**
- Punctul 13..... Schimbările de jucători**
- Punctul 14.....Timpii de odihnă - „Time-out”uri**
- Punctul 15..... Clasamentul echipelor**
- Punctul 16..... RegulileTabloului Competițional (“Seeding”)**
- Punctul 17.....Premiile competitiei**

REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETIȚIEI

1. Participarea la competiție

- Dreptul de înscriere și participare la competițiile cuprinse în proiectul “Kids Sport Festival 2019” organizate de Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive, îl au toți elevii unităților de învățământ gimnazial de stat și particular din clasele V - VIII , din mediul școlar bucureștean.
- Pentru proiectul “Kids Sport Festival 2019” se admit elevii claselor V - VIII, născuți după 1 ianuarie 2004.
- Pentru înscrierea și participarea echipelor la proiectul ”Kids Sport Festival”, persoana desemnată de unitățile de învățământ pentru efectuarea înscrierilor și coordonarea echipelor în competiții vor urma procedura înscrisă în Regulamentul de organizare și desfășurare a proiectului “Kids Sport Festival” art. 10, punct. a; b. și art. 11 punct. a.
- **Atentie!** Pentru a încuraja înscrierea a cât mai multe echipe la activitățile proiectului “Kids Sport Festival 2019”, se accepta înscrierea unitatilor scolare pe baza primei parti a formularului de înscriere, urmand ca la inceperea primului meci, cadrul didactic insotitor/coordonator sa prezinte formularul completat cu toate cerintele.

2. Documentele necesare participării la competiție:

1. Fișa de înscriere, completată cu cerințele impuse conform *Anexei 1* din Regulamentul proiectului, certificată și semnată de conducerea unității de învățământ.
2. Cartea de identitate/ Certificatul de Naștere al fiecărui elev;
3. Carnetul de elev, vizat pentru anul de învățământ 2019-2020;
4. Formularul de asumare a participării la competițiile sportive, *Anexa nr. 2*;
5. Adeverință medicală de la medicul de familie sau medicul școlii din care să rezulte că elevul este clinic sanatos apt pentru efortul fizic.
✓ **Atentie: nu este permisă adeverința medicală emisă pentru orele de educație fizică școlară.**

3. Condiții de participare

- Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de **13 octombrie 2018 ora 20.00** pe adresa de e-mail: sportpmb@yahoo.com și vor fi considerate înscrise echipele care **au minim 3 și maxim 6** jucători (**3 titulari și 3 rezerva**) plus profesorul/antrenorul echipei de baschet 3x3, care au trimis pe e-mail fișa de înscriere cu datele cerute.
- **La fiecare joc vor putea fi înscrși în raportul de joc maxim 6 jucători, indiferent dacă aceștia figurează sau nu ca legitimați la vreun club sportiv**
- Fiecare unitate de învățământ are dreptul să se înscrie cu o singură echipă pe disciplină în competiție.
- **Minimum necesar de echipe înscrise pentru a putea începe competiția este de 8.**
- Definitivarea și comunicarea de către unitățile de învățământ a componenței echipelor de baschet, în vederea validării acestora de către organizatorii competiției, se va face până cel târziu la data de **13. octombrie 2019, ora 20.00.**
- Tragerea la sorți se va efectua pe data de **17. octombrie. 2019 ora 13.00** în prezența organizatorilor, profesorilor/antrenorilor și căpitanilor de echipă;
- **Locația va fi stabilită în funcție de nr. echipelor înscrise, după perioada efectuării înscrierilor și va fi anunțată pe site-ul instituției;**

4. Calificarea echipelor

- La startul competiției participă toate echipele înscrise pe adresa de mail sportpmb@yahoo.com și meciurile au caracter eliminatorkiu, fiecare echipă participantă jucând mai multe meciuri, în funcție de repartizarea pe tabloul inițial, potrivit numărului de echipe înscrise în competiție.
- Competiția de *baschet 3x3* – din cadrul proiectului “Kids Sport Festival 2019” se desfășoară în sistem eliminatorkiu până la faza grupelor; 8 echipe vor accede în faza grupelor;
- In cazul in care unul dintre jucatori nu prezinta documentele solicitate, automat nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
- Echipele ale caror galerii de suporteri vor provoca incidente în locațiile de desfășurare a meciurilor, vor fi suspendate pe o perioada de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.

5. Terenul și mingea

Jocul se va disputa pe un teren de baschet 3x3, cu un singur panou. Un teren regulamentar de baschet 3x3 are, în interiorul liniilor de joc, dimensiunile de 15m (lățime) x 11m (lungime). Terenul va avea marcaje regulamentare pentru jocul de baschet, inclusiv o linie de aruncări libere situată la 5,80 m de linia de fund, un semicerc cu o rază de 6,75 m (linia de 2 puncte) și un „no-charge semi-circle” situat sub coș.

Poate fi utilizată și o jumătate de teren de baschet.

Mingea oficială 3x3 va fi utilizată la toate categoriile.

Notă: la nivelul competițiilor populare, 3x3 poate fi jucat oriunde; marcajele terenului – dacă sunt utilizate – vor fi adaptate la spațiul disponibil.

6. Echipele

Fiecare echipă va avea în componență 3 (trei) jucători (trei jucători pe teren și 3 rezervă).

Notă: Pe banca tehnica va fi prezent antrenorul/profesorul înscris pe foaia de arbitraj.

7. Oficialii jocului

Oficialii jocului sunt: unul sau doi arbitri, scorer și cronometror.

8. Începutul jocului

- Cele două echipe se vor încălzi simultan înainte de startul jocului.
- Jocul va începe cu o tragere la sorți. Echipa care va câștiga tragerea la sorți va putea alege să aibă posesia la începutul jocului sau la începutul eventualelor prelungiri.
- Meciul va începe cu 3 (trei) jucători din fiecare echipă pe teren.

Notă: articolele 4.3 și 6.4 se aplică competițiilor oficiale FIBA 3x3 (nu sunt obligatorii la nivel de competiție populară, decizia privind aplicarea acestora urmând a fi luată de către organizatori). Competițiile oficiale FIBA 3x3 sunt turneele olimpice, Campionatele Mondiale (inclusiv juniori), Campionatele zonale (inclusiv juniori), 3x3 World Tour și 3x3 All Stars.

9. Scorul

- Pentru fiecare aruncare reușită din interiorul semicercului de 6,75 m se va acorda 1 (un) punct.
- Pentru fiecare aruncare reușită din exteriorul semicercului de 6,75 m se vor acorda 2 (două) puncte.
- Pentru fiecare aruncare liberă reușită se va acorda 1 (un) punct.

10. Timpul de joc / Echipa câștigătoare

- Durata unui joc este de 10 (zece) minute, timp efectiv. Timpul de joc nu se va opri în situațiile de minge moartă și în timpul aruncărilor libere.
- Totuși, echipa care va marca prima 21 (două zeci și unu) puncte sau mai multe înainte de expirarea timpului de joc va fi desemnată câștigătoarea jocului. Această regulă se

aplică doar în cadrul timpului regulamentar de joc (nu și în timpul eventualelor prelungiri).

- În cazul în care, la sfârșitul celor 10 (zece) minute, scorul este egal, se va juca, după o pauză de 1 (un) minut, o repriză de prelungiri. Echipa care va marca prima 2 (două) puncte va câștiga jocul.
- O echipă care nu este prezentă pe teren cu 3 (trei) jucători la startul jocului va pierde prin Neprezentare („forfeit”). Scorul înregistrat va fi de w-0 sau 0-w în favoarea echipei prezente pe teren în formație validă (w = win = victorie).
- O echipă va pierde în mod automat („default”) dacă părăsește terenul înaintea sfârșitului jocului sau dacă toți jucătorii acelei echipe sunt accidentați sau descalificați. În această situație, echipa câștigătoare poate alege să-și păstreze scorul înregistrat la momentul opririi jocului (punctele marcate) sau să câștige prin Neprezentare, în timp ce echipa care pierde prin Descalificare va avea punctele marcate resetate la 0 (zero).

11. Greșeli / Aruncări libere

- O echipă este în situație de penalizare când a acumulat 6 (șase) greșeli de echipă.
- Jucătorii nu sunt eliminați din joc pe baza numărului de greșeli personale (cu excepția cazului prevăzut la art. 15).
- Sancțiunea pentru o greșeală personală din timpul unei acțiuni de aruncare la coș din interiorul semicercului de 6,75 m este de 1 (o) aruncare liberă. Sancțiunea pentru o greșeală personală din timpul unei acțiuni de aruncare la coș din exteriorul semicercului de 6,75 m este de 2 (două) aruncări libere.
- Sancțiunea pentru o greșeală personală din timpul unei acțiuni de aruncare la coș, finalizată cu un coș valabil, este de 1 (o) aruncare liberă.
- Greșelile de echipă 7, 8 și 9 vor fi urmate de 2 (două) aruncări libere în orice situație. Începând cu a 10-a greșeală de echipă, toate greșelile personale vor fi urmate de 2 (două) aruncări libere și posesia. Această regulă este aplicată ca excepție de la regulile 7.2 și 7.3 și greșelilor personale din timpul acțiunii de aruncare la coș finalizate cu un coș valabil.
- Sancțiunea pentru o greșeală tehnică este de 1 (o) aruncare liberă și posesia. Sancțiunea pentru o greșeală antisportivă sau descalificatoare este de 2 (două) aruncări libere și posesia.

Notă: Nicio aruncare liberă nu va fi acordată ca urmare a unei greșeli personale în atac.

12. Modalități de joc

- După fiecare coș reușit sau ultima/singura aruncare liberă reușită (cu excepția situațiilor când jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):
- Un jucător de la echipa care nu a marcat va relua jocul prin dribling sau pasă către zona din exteriorul semicercului de 6,75 m. După ce mingea a ajuns în zona din exteriorul semicercului, echipa aflată în posesie poate ataca coșul (fără „check ball”).
- Echipa în apărare nu poate ataca mingea în interiorul semicercului „no-charge” de sub coș, acesta fiind zona de protecție a echipei aflate în atac.
- După fiecare aruncare ratată sau ultima/singura aruncare liberă ratată (cu excepția situațiilor când jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):
- În cazul în care echipa aflată în atac recuperează mingea, aceasta poate ataca coșul fără a mai scoate mingea în exteriorul semicercului de 6,75 m;
- În cazul în care echipa aflată în apărare recuperează mingea, aceasta trebuie să scoată mingea în zona din exteriorul semicercului de 6,75 m (prin dribling sau prin pasare).

- În cazul în care echipa aflată în apărare interceptează mingea, aceasta trebuie să scoată mingea în zona din exteriorul semicercului de 6,75 m (prin dribling sau prin pasare).
- După fiecare situație de minge moartă, jocul va fi reluat de către echipa îndreptățită la următoarea posesie, din zona din exteriorul semicercului de 6,75 m, de pe centrul terenului, printr-un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucătorii echipei aflate în apărare.
- Un jucător este considerat în exteriorul semicercului de 6,75 m când nici unul dintre picioarele sale nu este în interiorul semicercului sau calcă pe semicerc.
- În cazul unei situații de 1 la 1 („jump ball”), mingea va reveni echipei aflate în apărare.

12. Jocul pasiv / Tragerea de timp

- Jocul pasiv / tragerea de timp va fi considerat abatere.
- În cazul în care terenul este echipat cu ceasuri de atac, echipa aflată în posesia mingii va trebui să arunce la cos și să atingă inelul în maximum 12 secunde. Ceasul de atac va fi pornit atunci când echipa în atac va controla mingea în urma unui check ball sau atunci când, după coș marcat, echipa în apărare a recuperat mingea de sub coș.
- Este o abatere dacă un jucător al echipei care a preluat controlul mingii și a scos-o în afara semicercului de 6,75 m driblează mingea în interiorul semicercului cu spatele sau partea laterală a corpului la coș mai mult de 5 secunde.

Notă: În cazul în care terenul nu este echipat cu ceas de atac și echipa aflată în posesia mingii nu atacă coșul, arbitrul va acorda un avertisment numărând ultimele 5 secunde de atac.

13. Schimbările de jucători

- Schimbările de jucători sunt permise oricărei echipe în orice situație de minge moartă, înaintea reluării jocului sau a eventualelor aruncări libere.
- Schimbările vor fi efectuate obligatoriu pe la linia de tușă aflată în partea opusă panoului de joc. Jucătorul înlocuitor nu are dreptul să intre în teren până ce jucătorul înlocuit nu iese de pe teren, iar între cei doi se realizează un contact fizic.
- Pentru schimbări nu este nevoie de acordul arbitrilor sau al oficialilor.

14. Timpii de odihnă - „Time-out”uri

- Fiecare echipa va beneficia de un „Time-out”. Orice jucător poate solicita „Time-out” atunci când jocul este oprit.
- În cazul transmisiunilor TV, organizatorul poate decide să introducă 2 (două) „Time-out”uri TV care vor fi acordate la prima situație de minge moartă după ce timpul de joc indică 6:59, respectiv 3:59, pentru toate meciurile.
- Durata unui „Time-out” este de 30 (trei zeci) de secunde.

Notă: „Time-Out”urile și schimbările pot fi solicitate în toate situațiile de minge moartă dar nu pot fi acordate/efectuate în situațiile descrise la Art. 8.1

15. Clasamentul echipelor

- Atât în grupe, cât și în clasamentul general, următoarele reguli de clasificare vor fi utilizate.
- Dacă echipele calificate în aceeași fază a competiției sunt la egalitate după primul criteriu, se va aplica următorul și așa mai departe.
- Numărul victoriilor (sau raportul de victorii în cadrul propriei grupe în cazul în care numărul de jocuri nu este egal)
- Meciurile directe (cu luarea în considerare a victoriilor/înfrângerilor doar în cadrul

- propriei grupe)
- Media punctelor marcate (fără a lua în considerare scorurile de victorie prin Neprezentare)
 - Dacă echipele sunt la egalitate după acești pași, echipa cu cel mai bun punctaj în clasamentul general va câștiga departajarea.
 - Clasamentul unui Tur (prin Tur definim o serie de Turnee) va fi făcut după numitorul Turului, fie în funcție de Jucători (dacă jucătorii pot juca la alte echipe pe parcursul Turului), fie în funcție de Echipe (dacă jucătorii rămân la aceeași echipă pe toată durata Turului). Ordinea în clasamentul Turului:

I. clasamentul de la turneul final sau cel de dinaintea acestuia, pentru echipele calificate la faza finală

II. punctele adunate la finalul fiecărui turneu

III. urmate de 1,2 și 3 menționate mai sus

IV. clasamentul în scopul departajării va fi un clasament pe Tur, realizat concomitent cu fiecare clasament al unui eveniment specific.

Notă: Clasamentul echipelor de la un turneu se realizează luând în considerare toate echipele, indiferent dacă acestea participă la etapa următoare sau nu.

16. Regulile Tabloului Competițional ("Seeding")

- Echipele sunt dispuse pe tabloul competițional în funcție de suma totală de puncte a jucătorilor săi și anume punctele din clasamentul jucătorilor 3x3 ale celor mai buni 3 jucători ai echipei dinaintea competiției. În cazul în care 2 echipe au același punctaj, ele vor fi repartizate aleator pe tabloul competițional.

Notă: În cazul turneelor echipelor naționale, tabloul competițional se va stabili conform clasamentului FIBA, 3x3 Federation Ranking.

17. Premiile competiției

Participantii la competițiile din cadrul evenimentului „Kids Sport Festival 2019,” vor fi premiați, conform prevederii art. 19, capitolul V, din Regulamentul de organizare și desfășurare evenimentului.

****Nota: Regulamentul este întocmit pe baza specificațiilor Regulamentului Federației Române de Baschet și a posibilităților de achiziție a bunurilor și serviciilor oferite de Primăria Municipiului București prin PROEDUS.***