

**Regulamentul de organizare și desfășurare al evenimentului sportiv
“ACADEMIA SPORTULUI – TROFEUL BUCUREȘTIULUI” pentru
elevii claselor V - XII**

-DISCIPLINA BASCHET 3x3-

**PROEDUS
BUCUREȘTI 2024**

CUPRINS

- Punctul 1..... Participarea la competiție**
- Punctul 2..... Documentele necesare participării la competiției**
- Punctul 3.....Condiții 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..... Regulile Tabloului Competițional (“Seeding”)**
- Punctul 17.....Premiile competiției**

REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETIȚIEI

1. Participarea la competiției

- Dreptul de înscriere la Trofeul Bucureștiului, competiției derulată sub egida evenimentului „Academia Sportului”, îl au elevii unităților de învățământ (clasele V - VIII) din Municipiul București, din învățământul de stat și particular.
La acest eveniment sportiv, au drept de participare toți elevii din unitățile de învățământ bucureștene, clasele V - XII, forma de zi, înscriși în registrul matricol al unității școlare pe care o reprezintă, la data de 9 septembrie a anului școlar respectiv:
 - pentru elevii claselor V – VIII cei născuți după 1 ianuarie 2009.
 - Pentru elevii claselor IX – XII cei născuți după 1 ianuarie 2005.

2. Documentele necesare participării la competiției

- a) Pentru înscrierea echipelor este necesară completarea ”Formularului de înscriere”, cuprinzând numele și prenumele jucătorilor, CNP, Data Nașterii, clasa precum și avizul medicului (semnătura și parafa medicului aplicate în dreptul fiecărui jucător, cu mențiunea ”CLINIC SANATOS/APT PENTRU EFORT FIZIC”. Formularul de înscriere trebuie să fie vizat de conducerea unității de învățământ cu mențiunea ”certificăm exactitatea datelor înscrise”.
- b) Unitățile de învățământ au obligația de respectare a principiului transparenței Regulamentului 2016/679, având astfel obligația de informare a reprezentanților legali/părinților minorilor înscriși în competiție despre prelucrarea datelor cu caracter personal efectuată. De asemenea, unitățile de învățământ vor informa reprezentanții legali/părinții cu privire la prelucrarea datelor efectuată de către PROEDUS pentru organizarea și desfășurarea competiției prin transmiterea Anexei nr 7 la Regulamentul General către aceștia și informarea cu privire la publicarea acesteia în cadrul www.proedus.ro.

Atenție: 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 26 Septembrie 2024 pe următorul link: www.proedus.ro și vor fi considerate înscrise echipele de maxim 6 jucători (3 titulari și 3 rezerve) plus profesorul/antrenorul echipei de baschet 3x3, care au trimis pe e-mail formularul de înscriere cu datele personale de identificare, inclusiv data nașterii jucătorilor.
- **La fiecare joc vor putea fi înscriși în raportul de joc maxim 6 jucători, indiferent dacă aceștia figurează sau nu ca legitimați la vreun club sportiv**
- **Fiecare școală are dreptul să se înscrie cu un număr nelimitat de echipe, atâta timp cât elevii ECHIPEI 1 nu se regăsesc în ECHIPA 2. În cazul în care un elev se va regăsi pe lista ambelor echipe, ACESTEA VOR FI DESCALIFICATE AUTOMAT din 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 1 octombrie 2024
- Tragerea la sorți a meciurilor din cadrul competiției va avea loc pe data de 27 Septembrie 2024, în prezența oficialităților, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă. Locația /link-ul de zoom se va stabili după finalizarea înscrierilor în funcție de numărul echipelor înscrise și va fi publicată pe site-ul instituției la adresa www.proedus.ro
- Locația / link-ul de zoom va fi stabilit 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 www.proedus.ro și meciurile au caracter eliminatorkiu, grupe și faza finală iar fiecare echipă participantă va juca mai multe meciuri, în funcție de repartizarea pe tabloul inițial, potrivit numărului de echipe înscrise în competiție.
- In cazul în care unul dintre jucători nu prezintă documentele solicitate, automat nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
- Echipele ale căror galerii de suporteri vor provoca incidente în locațiile de desfășurare a meciurilor, vor fi suspendate pe o perioadă 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. Echipete

Fiecare echipă va avea în componență maxim 6 (șase) jucători (trei jucători pe teren și 3 rezervă).

Notă: Pe banca tehnică 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 câștigătoare a 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 executa o serie de trei aruncări la cos, alternative de fiecare echipa. Dacă și după executarea seriei de trei lovituri scorul va fi egal, se va trece la executarea loviturilor succesive după regula “aruncare-cos ratat”, conform principiului primul cos ratat – primul eliminate.
- 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 greșală 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 greșală 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 greșală 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 greșală 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 greșală tehnică este de 1 (o) aruncare liberă și posesia. Sancțiunea pentru o greșală 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 coș 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 dribleză 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

- Așa cum se precizează la punctul 4., privind sistemul de joc eliminatoriu, în plus se adaugă următoarele reguli pentru echipe care vor termina meciul în situație de egalitate:
 - ✓ După terminarea meciului, se va executa o serie de 3 aruncări la cos, alternativ de fiecare echipă. Dacă și după seria de aruncări la cos persista situația de egalitate, departajarea se va face prin aruncări la cos în sistem” coșul și ratarea” Atenție! Nu se permite ca un jucător să arunce de mai multe ori pe serie.

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 (“Semering”)

- 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 aliat pe tabloul competițional.

17. Premiile competiției

- Se vor acorda premii în funcție de numărul de participante înscrise în competiție.
- Organizatorii își rezervă dreptul de a aduce modificări prezentului regulament, în conformitate cu reglementările sportive în vigoare, dar nu mai târziu de data începerii competiției, adică ziua de 1 octombrie 2024

**Nota: Regulamentul este întocmit pe baza specificațiilor Regulamentului Federației Române de Baschet.*