

# **Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet 3x3**

## **Dispozitii generale:**

**Academia SpErantei** este un proiect umanitar, organizat bianual de către **Sindicatul Studenților din Facultatea de Cibernetică, Statistică și Informatică Economică (SiSC)**, denumit în continuare **organizator**.

**Ce ne propunem?** În fiecare an, ne dorim să aducem bucurie celor care nu au avut parte de ea în ultimul timp, să facem oamenii să zâmbească, toate acestea cu ocazia **Sărbătorilor de Iarnă** sau a **Sărbătorilor Pascale**.

Evenimentele organizate de SiSC pentru străngerile de fonduri au avut de-a lungul anilor un puternic impact atât în rândul studenților, cât și în rândul profesorilor. **Petrecerile cu tematică** sau **campionatele de fotbal și de baschet** sunt doar câteva din modalitățile prin care am reușit ca în fiecare an să strângem sume de bani semnificative cu ajutorul cărora am cumpărat alimente, rechizite, haine și multe alte lucruri necesare oamenilor mai puțin norocoși.

**Participanții** sunt obligați să ia la cunoștință **Regulamentul prezent și să respecte deciziile oficiale ale organizatorului**.

**Organizatorul** are dreptul de a face **modificări Regulamentului de față oricând** în perioada organizării sau desfășurării campionatului. În acest caz, **participanții vor fi înștiințați în timp util de modificările survenite** (prin diferite mijloace de comunicare).

## **Înscrierea:**

**Înscrierea la Campionatul de Baschet** se va realiza prin completarea **formularului de înscriere** de pe site-ul proiectului <https://hope.sisc.ro/inscriere> până la data de **17.11.2023, ora 14:00**.

Regulile oficiale FIBA pentru jocul de baschet, desfășurat pe data de **18 noiembrie** sunt valabile pentru toate situațiile de joc nespecificate în prezentul regulament al jocului de baschet 3x3. Locația pusă la dispoziție este **Sala de Sport Cihoschi a Academiei de Studii Economice**.

## **Condiții de participare:**

În cadrul proiectului se poate înscrie **orice echipă care este formată din studenți, elevi, tineri profesioniști sau absolvenți**. Se percepe o **taxă de înscriere de 15 lei/jucător**.

## **Desfășurarea competiției:**

### **Art. 1 Terenul și mingea**

Jocul se va desfășura pe un teren de baschet 3x3, cu un coș. Un teren regulamentar de 3x3 are, în interiorul liniilor de joc, dimensiunile de 15 m (lățime) și 11 m (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 (linie de 2 puncte) cu o rază de 6,75 m, măsurată de la proiecția pe teren a centrului inelului. Poate fi utilizată și o jumătate de teren de baschet. Mingea oficială 3x3 va fi utilizată la toate categoriile.

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

### **Art. 2 Echipele**

Fiecare echipă va avea în componență 4 jucători (3 jucători pe teren și o rezervă).

*Nota: Nu este permis accesul antrenorilor pe suprafața de joc, nu sunt permise indicațiile antrenorilor din tribună.*

### **Art. 3 Oficialii jocului**

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

### **Art. 4 Începutul jocului**

4.1 Cele două echipe se vor încălzi simultan înainte de startul jocului.

4.2 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.

4.3 Meciul va începe cu 3 jucători din fiecare echipă pe teren.

*Nota: 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.*

### **Art. 5 Scorul**

5.1 Pentru fiecare aruncare reușită din interiorul semicercului de 6,75 m se va acorda 1 (un) punct.

5.2 Pentru fiecare aruncare reușită din exteriorul semicercului de 6,75 m se vor acorda 2 (două) puncte.

5.3 Pentru fiecare aruncare liberă reușită se va acorda 1 (un) punct.

## **Art. 6 Timpul de joc / Echipa câștigătoare**

6.1 Durata unui meci este de 10 (zece) minute, timp efectiv. Timpul de joc se va opri în situațiile de minge moartă și în timpul aruncărilor libere. Timpul de joc va reporni după un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucătorii echipei aflate în apărare, atunci când mingea ajunge în mâinile unui jucător de la echipa aflată în atac.

6.2 Totuși, echipa care va marca prima 21 (douăzeci și unu) de 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).

6.3 În cazul în care la sfârșitul celor zece minute scorul este egal, se va juca, după o pauză de un minut, o repriză de prelungiri. Echipa care va marca prima 2 (două) puncte consecutive va câștiga jocul.

6.4 O echipă care nu este prezentă pe teren cu minimum 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).

6.5 O echipă va pierde prin Descalificare („default”) dacă părăsește terenul înaintea sfârșitului meciului sau dacă toți jucătorii acelei echipe sunt accidentați sau descalificați. În cazul situației de Descalificare, echipa câștigătoare poate alege să își 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).

6.6 O echipă care pierde prin Descalificare sau Neprezentare va fi descalificată din competiție.

## **Art. 7 Greșeli / Aruncări libere**

7.1 O echipă este în situație de penalizare atunci 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).

7.2 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.

7.3 Sancțiunea pentru o greșală personală din timpul unei acțiuni de aruncare la coș, finalizată cu un coș valabil, este de 1 (o) aruncare liberă.

7.4 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.

7.5 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.

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

## **Art. 8 Modalități de joc**

8.1 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 aflată în atac.

8.2 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).

8.3 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).

8.4 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.

8.5 Un jucător este considerat în exteriorul semicercului de 6,75 m atunci când nici unul din picioarele sale nu este în interiorul semicercului sau calcă pe semicerc.

8.6 În cazul unei situații de 1 la 1 („jump ball”), mingea va reveni echipei aflate în apărare.

## **Art. 9 Jocul pasiv / Tragerea de timp**

9.1 Jocul pasiv / tragerea de timp vor fi considerate abateri.

9.2 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 24 secunde. Ceasul de atac va fi pornit atunci când echipa în atac va controla mingea în urma unui check ball sau atunci când, după un coș marcat, echipa în apărare a recuperat mingea de sub coș.

9.3 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.

*Nota: 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.*

### **Art. 10 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.

### **Art. 11 Timpii de odihnă - „Time-out”uri**

11.1 Fiecare echipă va beneficia de un „Time-out”. Orice jucător poate solicita „Time-out” atunci când jocul este oprit.

11.2 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.

11.3 Durata unui „Time-out” este de 30 (treizeci) de secunde.

*Nota: „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.*

### **Art. 12 Procedura de protest**

În cazul în care o echipă crede că interesele ei au fost afectate de deciziile unui oficial sau de către un eveniment care s-a produs în timpul jocului, trebuie să procedeze în următoarea manieră:

1. Un jucător al echipei va semna foaia de joc imediat după sfârșitul jocului și înainte ca arbitrul să valideze scorul.

2. Într-un interval de 30 (treizeci) minute, echipa trebuie să prezinte organizatorilor o explicație scrisă a cazului.

3. Materialele video pot fi folosite doar pentru a decide dacă ultima aruncare din meci a fost efectuată în timpul regulamentar și/sau dacă aceasta a fost de 1 (unul) sau 2 (două) puncte.

### **Art. 13 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:

1. Numărul victoriilor (sau raportul de victorii în cadrul propriei grupe în cazul în care numărul de jocuri nu este egal);
2. Meciurile directe (cu luarea în considerare a victoriilor/înfrângerilor doar în cadrul propriei grupe);
3. 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.

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

### **Art. 14 Regulele 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.

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

### **Art. 15 Descalificarea**

Un jucător care va comite 2 (două) greșeli antisportive va fi descalificat din joc de către arbitru și poate fi descalificat din competiție de către organizator. Independent de aceasta, organizatorul va descalifica din competiție orice jucător pentru acte de violență, agresiune fizică sau verbală, interferența nesportivă în rezultatul meciului, încălcare a regulilor FIBA privind doping-ul (Book 4 – FIBA Internal Regulations) sau orice altă încălcare a Codului de Etică FIBA (Book 1, Chapter II – FIBA Internal Regulations). Organizatorul poate descalifica întreaga echipă din competiție pe baza contribuției celorlalți jucători

(inclusiv prin non-acțiune). Dreptul FIBA de a impune sancțiuni pe baza cadrului regulator al competiției, termenii și condițiile de pe 3x3 planet.com și regulamentul intern FIBA rămâne neafectat de către descalificarea prevăzută la Art. 15.

### **Dispoziții finale:**

Organizatorul își rezervă dreptul de a aduce modificări în **regulament**, asupra altor acțiuni nereglementate la momentul respectiv în **Regulamentul** prezent, după analizarea situației de către ambele părți, respectiv participanții și organizatorul. Acesta din urmă este reprezentat de către coordonatorii campionatului, astfel încât aceste acțiuni să nu pună în pericol desfășurarea competiției.

**Acest regulament este valabil pentru ediția de Iarnă 2023 a proiectului Academia SpErantei și are caracter veridic atât pentru participanți, cât și pentru organizator.**

Prezentul **Regulament** cuprinde 7 pagini scrise.