



Cupa Câmpulung 2016

Baschet 3 x 3

Regulamentul de joc

(Reguli specifice – pag. 7)

Regulile oficiale FIBA pentru jocul de baschet sunt valabile pentru toate situatiile de joc nespecificate in prezentul regulament al jocului de baschet 3x3.



Art. 1 Terenul si mingea

Jocul se va disputa pe un teren de baschet 3x3 cu un cos. Un teren regulamentar de 3x3 are dimensiunile de 15m (latime) si 11m (lungime). Terenul va avea marcaje regulemntare pentru jocul de baschet, inclusiv o linie de aruncari libere situata la 5,80 m de linia de fund, un semicerc (linie de 2 puncte) cu o raza de 6,75 m, masurata de la proiectia pe teren a centrului inelului si o zona de protectie situata sub cos (no-charge semi-circle) .

Mingea utilizata la toate categoriile este mingea de marime 6.

Nota: la nivelul competitiiilor populare, 3x3 poate fi jucat oriunde; marcajele ternului –daca sunt utilizate – vor fi adaptate la spatiul disponibil.

Art. 2 Echipele

Fiecare echipa va avea in componenta 4 jucatori (3 jucatori pe teren si o rezerva).

Art. 3 Oficialii jocului

Oficialii jocului vor fi unul sau doi arbitri si scorer / cronometrator.

Art. 4 Inceputul jocului

4.1 Cele doua echipe se vor incalzi simultan inainte de startul jocului.

4.2 Jocul va incepe cu o tragere la sorti. Echipa care va castiga tragerea la sorti va putea alege sa aiba prima posesia la inceputul jocului sau la inceputul eventualelor prelungiri.

4.3 Meciul va incepe cu minim 3 jucatori din fiecare echipa pe teren.

Nota: articolele 4.3 si 6.4 se aplica competitiiilor oficiale FIBA 3x3 (nu sunt obligatorii la nivel de competitie populara). Competitiile oficiale FIBA 3x3 sunt turneele olimpice, Campionatele Mondiale (inclusiv juniori), Campionatele zonale (inclusiv juniori), 3x3 World Tour si 3x3 All Stars.



Art. 5 Scorul

5.1 Fiecare aruncare marcata din interiorul semicercului de 6,75 m va conta 1 (un) punct.

5.2 Fiecare aruncare marcata din exteriorul semicercului de 6,75 m va conta 2 (doua) puncte.

5.3 Fiecare aruncare libera marcata va conta 1 (un) punct.

Art. 6 Timpul de joc / Echipa castigatoare

6.1 In cadrul unui meci se va juca o repriza de 10 (zece) minute. Timpul de joc se va opri in situatiile in care mingea nu este in joc (minge moarta) si in timpul aruncarilor libere. Timpul de joc va reporni dupa efectuarea check ball-ului, atunci cand mingea ajunge in mainile unui jucator de la echipa aflata in atac.

6.2 Totusi, echipa care va marca prima 21 (doua zeci si unu) puncte sau mai multe inainte de expirarea timpului de joc va fi desemnata castigatoarea jocului. Aceasta regula se aplica doar in cadrul timpului regulamentar de joc (nu si in timpul eventualelor prelungiri).

6.3 In cazul in care, la sfarsitul celor zece minute, scorul este egal, se va juca, dupa o pauza de un minut, o repriza de prelungiri. Va exista o pauza de 1 minut inaintea inceperii prelungirilor. Echipa care va marca prima 2 (doua) puncte va castiga jocul.

6.4 O echipa care nu este prezenta pe teren cu minim 3 (trei) jucatori la startul jocului, va pierde prin forfait. Scorul inregistrat va fi de w-0 sau 0-w in favoarea echipei prezente pe teren in formatie valida (w = win = victorie). In cazul in care ambele echipe nu se prezinta la teren la startul jocului cu minim 3 (trei) jucatori, ambele echipe vor pierde jocul prin forfait.

6.5 O echipa va pierde prin default daca paraseste terenul inaintea sfarsitului meciului sau daca toti jucatorii acelei echipe sunt accidentati sau descalificati. In cazul situatiei de default, echipa castigatoare poate alege sa-si pastreze scorul inregistrat la momentul opririi jocului (punctele marcate), in timp ce echipa care pierde prin default va avea 0 puncte.

6.6 O echipa care pierde prin default sau forfait va fi descalificata din competitie.

Nota: Daca nu este disponibil un cronometru de joc, timpul de joc este la discretia organizatorului. FIBA recomanda setarea timpului de joc in concordanta cu limita de scor (10 minute/10 puncte; 15 minute/15 puncte; 21 minute/21 puncte)



Art. 7 Faulturi / Aruncari libere

7.1 O echipa este in situatie de penalizare cand a comis 6 (sase) faulturi. Dupa ce echipa a comis 9 (noua) faulturi, orice fault suplimentar va fi considerat fault tehnic. Pentru evitarea oricarui dubiu, jucatorii nu sunt eliminati din joc pe baza numarului de faulturi personale (cu exceptia cazului prevazut la art. 15).

7.2 Faulturile pe aruncare din interiorul semicercului de 6,75 m se penalizeaza cu 1 (o) aruncare libera. Faulturile pe aruncare din exteriorul semicercului de 6,75 m se penalizeaza cu 2 (doua) aruncari libere.

7.3 Situatiile de fault – cos vor fi urmate de 1 (o) aruncare libera.

7.4 Faulturile de echipa cu nr 7, 8, 9 vor fi penalizate cu 2 (doua) aruncari libere in orice situatie. Incepand cu cel de al zecelea fault de echipa precum si orice fault tehnic sau antisportiv vor fi penalizate cu 2 (doua) aruncari libere si urmatoarea posesie. Aceasta clauza este aplicata de asemenea si faulturilor pe aruncare si se aplica cu exceptie de la regulile 7.2 si 7.3.

7.5 Posesia este pastrata dupa ultima aruncare liberaderivata dintr-un fault tehnic sau antisportiv iar jocul este reluat prin checkball din spatele semicercului de 6,75m.

Art. 8 Modalitati de joc

8.1 Dupa fiecare cos marcat sau aruncare libera marcata (cu exceptia art. 7.5):

- Un jucator de la echipa care nu a marcat va relua jocul prin dribling sau pasa catre zona din exteriorul semicercului de 6,75 m. Dupa ce mingea a ajuns in zona din exteriorul semicercului, echipa aflata in posesie poate ataca cosul (fara check ball).

- Echipa in aparare nu poate ataca mingea in interiorul semicercului „nocharge” de sub cos, acesta fiind zona de protectie a echipei aflata in atac.

8.2 Dupa fiecare aruncare ratata sau aruncare libera ratata 9cu exceptia art. 7.5):

- In cazul in care echipa aflata in atac recupereaza mingea, aceasta poate ataca cosul fara a mai scoate mingea in exteriorul semicercului de 6,75 m;

- In cazul in care echipa aflata in aparare recupereaza mingea, aceasta trebuie sa scoata mingea in zona din exteriorul semicercului de 6,75 m si numai dupa aceea poate ataca cosul.



8.3 După fiecare situație de minge moartă, jocul se va relua de către echipa în posesie din zona din exteriorul semicercului de 6,75 m, cu un schimb de minge (check ball) cu unul dintre jucătorii echipei aflate în apărare.

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

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

Art. 9 Jocul pasiv

9.1 Jocul pasiv va fi considerat abatere.

9.2 În cazul în care terenul este echipat cu ceasuri de atac, echipa aflată în atac 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 primi mingea de la adversar după check ball sau atunci când, după cos marcat, echipa în apărare a recuperat mingea de sub cos.

Nota: În cazul în care terenul nu este echipat cu ceasuri de atac și echipa aflată în atac va juca pasiv fără să încerce să arunce la cos, arbitrul va acorda un avertisment numărând 5 secunde pentru ca echipa în atac să încerce aruncarea.

Art. 10 Schimbarile de jucatori

Schimbarile de jucatori (în cazul în care echipele au în componentă și o rezervă) sunt permise în orice situație de minge moartă, înaintea reluării jocului. Schimbarile vor fi efectuate obligatoriu pe la centrul tusei aflată în partea opusă panoului de joc, între jucătorul care intră și cel care iese urmând să existe un contact fizic (atingerea palmelor, bataie pe umăr etc.). Pentru schimbări nu este nevoie de acordul arbitrilor.

Art. 11 Time-outuri

Fiecare echipă va beneficia de un time-out de 30 (trei zeci) secunde. Un jucător poate solicita time-out atunci când jocul este oprit.



Art. 12 Procedura de protest

In cazul in care o echipa crede ca interesele ei au fost afectate de deciziile unui official sau de catre un eveniment care s-a produs in timpul jocului, trebuie sa procedeze in urmatoarea maniera:

1. Un jucator al echipei va semna foaia de joc imediat dupa sfarsitul jocului si inainte ca arbitrul sa valideze scorul.
2. Intr-un interval de 30 (trei zeci) minute, echipa trebuie sa prezinte o explicatie scrisa a cazului si, de asemenea, sa prezinte o garantie in echivalentul a 200 USD directorului sportiv al competitiei. Daca protestul este acceptat, garantia va fi returnata.
3. Materialele video pot fi folosite doar pentru a decide daca ultima aruncare din meci a fost efectuata in timpul regulamentar si/sau daca aceasta a fost de 1 (unul) sau 2 (doua) puncte.

Art. 13 Regulile de clasament

Atat in grupe cat si in clasamentul general, urmatoarele reguli de clasificare vor fi utilizate. Daca echipele sunt la egalitate la primul criteriu, se va proceda la urmatorul si asa mai departe:

1. Cele mai multe victorii (sau raportul de victorii in cazul in care numarul de jocuri nu este egal)
2. Comparatie cap-la-cap (cu luarea in considerare a victoriilor/infrangerilor si cu aplicarea doar in cadrul grupei)
3. Cele mai multe puncte marcate ca medie (fara a lua in considerare scorurile de vicorie prin forfait)
4. Daca echipele sunt la egalitate dupa acesti pasi, echipa cu cel mai bun punctaj in cadrul capilor de serie va fi cea care se va clasa mai bine.

Art. 14 regulile capilor de serie

Echipele sunt distribuite in grupe pe baza punctajului echipei (suma punctelor celor mai buni 3 jucatori inaintea inceperii competitiei). In caz de egalitate intre echipe, distributia in grupe va fi determinata aleatoriu inaintea inceperii comeptitiei.



Art. 15 Descalificarea

Un jucator care comite 2 (doua) faulturi antisportive va fi descalificat din joc de catre arbitru si din competitie de catre organizator. Independent de aceasta, organizatorul va descalifica din competitie orice jucator pentru acte de violenta, agresiune fizica sau verbala, interferenta nesportiva in rezultatul meciului, incalcare a regulilor FIBA privind dopingul (Book 4 – FIBA Internal Regulations) sau orice alta incalcare a Codului de Etica FIBA (Book 1, Chapter II – FIBA Internal Regulations). Organizatorul poate descalifica intreaga echipa din competitie pe baza contributiei celorlalti jucatori (inclusiv prin non-actiune). Dreptul FIBA de a impune sanctiuni pe baza cadrului regulator al competitiei, termenii si conditiile de pe 3x3planet.com si regulamentul intern FIBA ramane neafectat de descalificarea prevazuta la art. 15.

Notă:

Reguli specifice pentru Cupa Campulung - streetball:

- ✓ La categoria U14 se admit echipe mixte (fete, baieti);

În cazul în care tabela electronica nu funcționează se vor aplica următoarele reguli:

- ✓ Timpul de joc: 10 minute după cronometru sau cine ajunge primul la 15 puncte. Cronometrul se va opri doar la timeout.
- ✓ Joc pasiv: In cazul nostru terenul nu este echipat cu ceasuri de atac si daca echipa aflata in atac va juca pasiv fara sa incerce sa arunce la cos, arbitrul va acorda un avertisment numarand 5 secunde pentru ca echipa in atac sa incerce aruncarea.

SUCCESES!!!



Mies, 04 February 2016

To whom it may concern,

FIBA – The International Basketball Federation is developing 3x3 as a stand-alone discipline and has requested its inclusion in the Olympic Programme. 3x3 is a simplified version of basketball, played on a half-court with one hoop only and three players a side.

The road map for 3x3 includes an integrated 3x3 Competition Network that connects all FIBA-endorsed 3x3 tournaments and leads to the FIBA 3x3 World Tour (www.3x3worldtour.com). All players participating in FIBA-endorsed 3x3 events are offered an individualized profile page and are listed in the 3x3 Individual World Ranking, on 3x3planet.com.

The best teams participating in FIBA-endorsed tournaments have the chance to participate in the 3x3 World Tour, a competition comprised by five stages around the world and one final.

FIBA monitors the 3x3 endorsed activities through the aforementioned Competition Network. Our records show that Be You Romania is a registered 3x3 organizer since 19 October 2015 and has planned or organized 1 events. Our database lists Adrian Miloiu in Be You Romania's account.

Any support offered to Be You Romania / Adrian Miloiu will be very much appreciated by FIBA and will help to further develop 3x3, that is already the number one urban team sport of the world.

For further information on the content of this letter or regarding 3x3 in general, please check fiba.com/3x3 or email to 3x3@fiba.com.

Regards,

Robert Rieblinger
FIBA 3x3 Development Manager

Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

FIBA - International Basketball Federation
5, Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies
Switzerland
fiba.com