



Sport Arena Streetball

REGULAMENT OFICIAL

2011



Cuprins

1. Definitii	4
2. Procedura de inscriere.....	5
2.1 Generalitati	5
2.2 Crearea unei echipe.....	6
2.3 Desfasurarea unui turneu.....	7
2.4 Accesul in categoriile de varsta.....	7
2.5 Sistemul de desfasurare	8
2.6 Statusul unui jucator:	9
3. Sistemul de punctaj.....	9
4. Regulile de joc	13
4.1 Principii si reguli generale	13
4.2 Terenul	13
4.3 Echipele.....	13
4.4 Oficialii jocului	14
4.5 Inceputul jocului	14
4.6 Scorul	14
4.7 Timpul de joc / Echipa castigatoare	14
4.8 Faulturi / Aruncari libere	15
4.9 Jocul pasiv.....	16



4.10	Modalitati de joc	16
4.11	Schimbarile de jucatori.....	17
4.12	Time-out.....	17
4.13	Sanctiuni pentru jucatori.....	17

Sport Arena Streetball



1. Definitii

1.1 Utilizator

Este definit ca utilizator o persoana care isi creeaza si activeaza un cont de utilizator pe site-ul competitiei: www.3la3.ro. Procedura de creare a contului este descrisa in regulament.

1.2 Jucator

Este definit ca jucator o persoana care isi creeaza si activeaza un cont de jucator pe site-ul www.3la3.ro. Pentru a putea evolua in competitile Sport Arena Streetball, un jucator trebuie sa intre in posesia licentei Sport Arena.

1.3 Capitan

Este definit ca fiind capitan un jucator care isi creeaza o echipa pe site-ul www.3la3.ro

1.4 Echipa

Este definita ca echipa o entitate creata de catre un capitan pe site-ul www.3la3.ro.

1.5 Echipa valida

Este definita ca echipa valida o echipa care are in componenta sa minim 3 si maxim 4 jucatori.

1.6 Sezon

Este definit ca sezon un campionat Sport Arena desfasurat in cursul unui an calendaristic, cu toate turneele sale componente.

1.7 Turneu

Este definit ca turneu o competitie organizata de Sport Arena care se desfasoara pe o perioada de minim o zi si maxim 5 zile si care intra in componenta unui sezon.

1.8 Perioada turneu



Este definita ca „perioada turneu” perioada cuprinsa intre data la care se anunta de catre organizator incheierea inscrierii echipelor pentru participarea la competitie si data la care se incheie oficial un turneu din cardul unui sezon.

1.8 Organizator

Este definit ca organizator SC SPORT ARENA SRL impreuna cu partenerii sai.

2. Procedura de inscriere

2.1 Generalitati

Campionatul Sport Arena Streetball permite participarea gratuita a oricarei persoane. Pentru a putea participa in calitate de jucator la campionatul de streetball organizat de catre Sport Arena, o persoana trebuie sa parcurga urmatoorii pasi:

1. Crearea unui cont de jucator pe site-ul www.3la3.ro.
2. Pentru crearea contului, participantul este obligat sa completeze un set de date personale (Sport Arena SRL este inregistrata ca operator de date cu caracter personal la A.N.S.P.D.C.P sub numarul 10674)
3. Datele personale sunt obligatorii, iar introducerea unor date eronate conduce la suspendarea contului si implicit a jucatorului.
4. Dupa completarea formularului cu datele personale, sistemul de inregistrare va transmite un email catre adresa completata in formular.
5. Activarea contului se va face prin accesarea unui link care va fi transmis prin email utilizatorului.
6. Dupa activarea contului, utilizatorul se poate loga pe site, isi poate personaliza profilul, are acces la stiri si comentarii si isi poate crea propria echipa sau poate deveni membru al unei echipe.
7. Pentru a putea evolua in cadrul unui turneu al campionatului Sport Arena Streetball, un jucator trebuie sa aiba licenta Sport Arena – aceasta se obtine



direct de la Sport Arena pe baza unui act de identitate si numai dupa ce acesta si-a creat si validat contul de jucator pe site-ul www.3la3.ro.

8. Licenta Sport Arena consta intr-un card a carui prima emitere este gratuita. In cazul in care jucatorul isi pierde/deterioreaza cardul, costul pentru emiterea unui alt card este de **50 lei** si este integral suportat de catre jucator.

2.2 Crearea unei echipe

Pentru a se putea inscrie la un turneu al Campionatului Sport Arena Streetball, o echipa trebuie sa aiba in componenta minim 3 jucatori si maxim 4 jucatori.

Echipa se creeaza pe site-ul www.3la3.ro, astfel:

1. Orice jucator inregistrat si confirmat al site-ului isi poate crea propria echipa, fiind capitanul ei.
2. In cadrul unui turneu, orice jucator poate face parte dintr-o singura echipa in calitate de jucator sau capitan.
3. Dupa crearea echipei, capitanul va transmite invitatii catre jucatorii pe care ii doreste in echipa sa.
4. Cei care primesc invitatii din partea unui capitan de echipa, pot deveni membri ai echipei prin acceptarea invitatiei.
5. Dupa acceptarea invitatilor de catre minim 3 si maxim 4 jucatori, capitanul isi poate inscrie echipa creata pentru participarea in cadrul etapei turneului. O echipa este inscrisa la turneu atunci cand minim 2 componente ai echipei (in afara capitanului care a inscris echipa la turneu) confirma participarea prin acceptarea notificarii primite de la sistem dupa ce capitanul a inscris echipa la turneu
6. Cu exceptia perioadei definite la punctul 1 ca „perioada turneu” sau dupa ce echipa din care face parte a fost inscrisa la turneu, un jucator poate parasi echipa din care face parte in orice moment.
7. Cu exceptia perioadei definite ca „perioada turneu” sau dupa ce echipa sa a fost inscrisa la turneu, capitanul de echipa poate exclude din echipa sa orice jucator.
8. Un jucator/capitan poate face parte dintr-o singura echipa participante la competitie, la orice moment dat.
9. Un jucator care nu face parte din nicio echipa poate transmite capitanului unei echipe din categoria sa o cerere de alaturare pentru a deveni membru al acelei echipe. Capitanul, in cazul in care echipa sa este incompleta, poate



accepta/refuza/ignora cererea primita. Modificarile acestea pot fi facute numai in afara „perioadei turneu”.

2.3 Desfasurarea unui turneu

Un turneu din cadrul unui sezon presupune:

- Inscrierea echipelor la turneu
- Desfasurarea competitiei
- Generarea clasamentului si a statisticilor

Dupa inscrierea echipelor in turneu, componenta acestora nu mai poate fi modificata pana la momentul imediat urmator generarii clasamentului turneului respectiv.

Echipele inscise vor fi distribuite pe categorii de varsta si sex:

Feminin U14, U18, +18, +35 / Masculin U14, U18, +18, +35

2.4 Accesul in categoriile de varsta

Jucatorii inscisi pe site-ul www.3la3.ro vor fi distribuiti in categorii de varsta. Posibilitatea de a juca in cadrul unei categorii de varsta este data de data nasterii jucatorului:

In anul 2011 categoriile sint dupa cum urmeaza:

- **sub 14 ani: au acces jucatorii nascuti dupa data de 01.01.1997**
- **sub 18 ani: au acces jucatorii nascuti dupa data de 01.01.1993**
- **peste 18 ani: categorie open: au acces toti jucatorii indiferent de data nasterii**
- **peste 35 ani: au acces doar jucatorii nascuti inainte de 01.01.1977**

Un jucator poate evolua in cadrul unui turneu la o singura echipa si la o singura categorie. La crearea contului de jucator pe site-ul www.3la3.ro, sistemul va incadra jucatorul la categoria de varsta din care face parte. In cazul in care un jucator doreste sa evolueze la o alta categorie de varsta la care ii este permis accesul (spre ex: un



jucator nascut in 1970 este inscris de sistem la categoria peste 35 ani, iar acesta doreste sa evolueze la categoria superioara valoric +18 ani), jucatorul in cauza poate accesa sectiunea „editeaza profil” de unde isi poate schimba categoria. O echipa poate fi formata numai din jucatori aflati in aceeasi categorie de varsta **si** sex.

2.5 Sistemul de desfasurare

- Grupe de 4 echipe (in functie de numarul total al echipelor inscrise in cadrul unei categorii, numarul echipelor dintr-o grupa poate fi de minim 3 si maxim 5 echipe, numarul de 3 sau 5 echipe fiind determinat numai dupa distribuirea numarului maxim de grupe de 4 echipe);
- In cadrul unei grupe, sistemul de joc este de tip Round Robin (fiecare joaca cu fiecare) pentru determinarea unui clasament al grupei;
- Indiferent de numarul de echipe din cadrul unei grupe, primele doua echipe din clasament se califica in faza urmatoare;
- Dupa desfasurarea fazei grupelor se va trece la faza eliminatorie in care echipa care castiga un meci se califica pentru etapa urmatoare, iar cea care pierde este eliminata;
- Sistemul de joc eliminatoriu se va desfasura pe baza unui tablou in care echipa cu cel mai mare numar de puncte si cu cel mai bun cosaveraj dupa faza grupelor, va juca impotriva echipei cu cel mai mic numar de puncte si cu cel mai slab cosaveraj, clasata pe unul din primele doua locuri in faza grupelor;
- Tabloul eliminatoriu se va juca pana in faza finalei mari si finalei mici, inclusiv;
- Dupa desfasurarea tabloului eliminatoriu, se va genera clasamentul turneului. Sistemul de punctaj luat in calcul pentru generarea clasamentului este descris detaliat in capitolul Sistem de punctaj;
- La sfarsitul etapei, dupa generarea clasamentului si punctajului echipelor , se va genera si un clasament al jucatorilor. Fiecare jucator va primi dupa o etapa numarul de puncte al echipei din care face parte;
 - o Spre exemplu: Jucatorii Jordan, Bryant, James, Wade sunt componentii echipei X la etapa 1.
 - o Echipa X a obtinut la Turneul 1 al Campionatului Sport Arena Streetball 2011, 28 puncte.
 - o In clasamentul jucatorilor:
 - Jordan - 28 puncte
 - Bryant - 28 puncte



- James - 28 puncte
- Wade - 28 puncte
- In cazul in care in Turneul al 2-lea jucatorul Jordan va evolua la echipa Y, iar echipa Y va obtine 17 puncte, jucatorul Jordan va avea in clasamentul general al jucatorilor la finalul primelor doua turnee un numar de $28 + 17 = 45$ puncte;
- In baza mediei numarului de puncte acumulate, fiecare jucator va primi un rating de 1 – 5 stele;
- La finalul unui sezon se va genera un clasament general al jucatorilor, ocupantii primelor 3 pozitii in clasament, in cadrul fiecarei categorii, urmand a fi premiati.

2.6 Statusul unui jucator:

- Jucator inregistrat – dupa completarea datelor personale si transmiterea acestora catre Sport Arena;
- Jucator activ – dupa accesarea linkului de activare primit pe email de catre utilizator de la Sport Arena;
- Jucator suspendat – in cazul in care un jucator comite actiuni care incalca regulamentul, Sport Arena poate suspenda jucatorul, acesta fiind in imposibilitatea de a desfasura actiuni specifice (comentarii, creare echipe, etc)
- Jucator liber: jucatorul nu face parte din nicio echipa;
- Jucator capitan: jucatorul si-a creat propria echipa al carei capitan este;
- Jucator in echipa: jucatorul s-a alaturat unei echipe in baza invitatiei primite de la un capitan;

3. Sistemul de punctaj

1. Principii:

- a. 2 puncte – victorie
- b. 1 punct – infrangere
- c. 0 puncte – neprezentare / forfait
- d. Bonus 1 – 6 puncte pentru fiecare meci eliminatoriu jucat

2. Punctaj grupe

- a. Din fiecare grupa se califica primele doua echipe



- b. Punctajul acestora va fi:
 - i. Min 4 pct
 - ii. Max 6 pct
- c. Echipele eliminate (clasate pe locurile 3-4 in faza grupelor) vor avea:
 - i. Min 0 pct
 - ii. Max 5 pct

3. Punctaj T1

- a. Toate echipele calificate in primul tur eliminatoriu vor primi un bonus de **1 pct**
- b. Echipele care pierd in T1 vor incheia competitia cu un punctaj de:
 - i. Min 6 pct (4 pct grupe + 1 pct bonus + 1 pct infrangerea din T1)
 - ii. Max 8 pct (6 pct grupe + 1 pct bonus + 1 pct infrangerea din T1)
- c. Echipele care castiga in T1 vor accede in T2 cu un punctaj de:
 - i. Min 7 pct (4pct grupe + 1 pct bonus + 2 pct victoria T1)
 - ii. Max 9 pct (6pct grupe + 1 pct bonus + 2 pct victoria T1)

4. Punctaj T2

- a. Toate echipele calificate in T2 vor primi un bonus de **2 pct**
- b. Echipele care pierd in T2 vor incheia competitia cu un punctaj de:
 - i. Min 10 pct (7 pct T1 + 2 pct bonus + 1 pct infrangerea din T2)
 - ii. Max 12 pct (9 pct T1 + 2 pct bonus + 1 pct infrangerea din T2)
- c. Echipele care castiga in T2 vor accede in T3 cu un punctaj de:
 - i. Min 11 pct (7 pct T1 + 2 pct bonus + 2 pct victoria T2)
 - ii. Max 13 pct (9 pct T1 + 2 pct bonus + 2 pct victoria T2)

5. Punctaj T3

- a. Toate echipele calificate in T3 vor primi un bonus de **3 pct**
- b. Echipele care pierd in T3 vor incheia competitia cu un punctaj de:
 - i. Min 15 pct (11 pct T2 + 3 pct bonus + 1 pct infrangerea din T3)
 - ii. Max 17 pct (13 pct T2 + 3 pct bonus + 1 pct infrangerea din T3)
- c. Echipele care castiga in T3 vor accede in T4 cu un punctaj de:
 - i. Min 16 pct (11 pct T2 + 3 pct bonus + 2 pct victoria T3)
 - ii. Max 18 pct (13 pct T2 + 3 pct bonus + 2 pct victoria T3)

6. Punctaj T4

- a. Toate echipele calificate in T4 vor primi un bonus de **4 pct**



- b. Echipele care pierd in T4 vor incheia competitia cu un punctaj de:
 - i. Min 21 pct (16 pct T3 + 4 pct bonus + 1 pct infrangerea din T3)
 - ii. Max 23 pct (18 pct T3 + 4 pct bonus + 1 pct infrangerea din T3)
- c. Echipele care castiga in T4 vor accede in T5 cu un punctaj de:
 - i. Min 22 pct (16 pct T3 + 4 pct bonus + 2 pct victoria T4)
 - ii. Max 24 pct (18 pct T3 + 4 pct bonus + 2 pct victoria T4)

7. Punctaj T5

- a. Toate echipele calificate in T5 vor primi un bonus de **5 pct**
- b. Echipele care pierd in T5 vor juca finala mica cu un punctaj de:
 - i. Min 28 pct (22 pct T4 + 5 pct bonus + 1 pct infrangerea din T5)
 - ii. Max 30 pct (24 pct T4 + 5 pct bonus + 1 pct infrangerea din T5)
- c. Echipele care castiga in T5 vor juca finala mare cu un punctaj de:
 - i. Min 29 pct (22 pct T4 + 5 pct bonus + 2 pct victoria T5)
 - ii. Max 31 pct (24 pct T4 + 5 pct bonus + 2 pct victoria T5)

8. Punctaj T5' - finala mica

- a. Echipele calificate in finala mica nu vor primi bonus
- b. Echipa care pierde finala mica va incheia competitia cu:
 - i. Min 29 – max 31 pct (28..30 pct din T5 + 1 pct infrangerea din finala mica)
- c. Echipa care castiga finala mica va primi un bonus de **2 pct** si va incheia competitia cu:
 - i. Min 32 – max 34 pct (28..30 pct din T5 + 2 pct bonus + 2 pct victoria)

9. Punctaj T6 - finala mare

- a. Echipele calificate in finala mare vor primi un bonus de **6 puncte**
- b. Echipa care pierde finala mare va incheia competitia cu:
 - i. Min 36 – max 38 pct (29..31 pct din T5 + 6 pct bonus + 1 pct infrangerea)
- c. Echipa care castiga finala mare va primi un bonus de **2 pct** si va incheia competitia cu:
 - i. Min 39 – max 41 pct (29..31 pct din T5 + 6 pct bonus + 2 pct bonus + 2 pct victoria)



Clasamentul final va arata:

Loc 1:	39 ... 41 pct
Loc 2:	36 ... 38 pct
Loc 3:	32 ... 34 pct
Loc 4:	29 ... 31 pct
Loc 5 – 8:	21 ... 23 pct
Loc 9 – 16:	15 ... 17 pct
Loc 17 – 32:	10 ... 12 pct
Loc 33 – 64:	6 ... 8 pct
Loc 65 – 128:	0 ... 5 pct

Sistemul dat ca exemplu mai sus este valabil pentru o competitie cu 128 echipe inscrise la o categorie.

In cazul in care vor exista mai mult de 128 echipe inscrise la o singura categorie, atunci pasul T2 se va repeta).

In cazul in care vor exista mai putin de 128 echipe inscrise la o singura categorie, punctele bonus de la T6 vor fi alocate conform turului la care s-a ajuns (daca finala mare se joaca in loc de T3, atunci bonusul de finala mare va fi de 3 pct, T4 – 4 pct, etc)



4. Regulile de joc

4.1 *Principii si reguli generale*

- 4.1.1 Regulile de joc descrise in continuare au ca scop promovarea unui joc fluent si al spiritului de fair play.
- 4.1.2 Pentru situatii care nu sunt descrise in prezentul document se vor aplica regulile generale ale jocului de baschet 5 la 5.
- 4.1.3 Dupa incheierea jocului, capitani de echipa au obligatia de a semna foaia de joc pentru certificarea rezultatului jocului. In cazul in care un capitan de echipa refuza sau uita sa semneze foaia de joc, rezultatul va fi certificat de catre arbitru si va deveni rezultat final.
- 4.1.4 Programarile meciurilor vor fi intocmai respectate de catre echipele inscrise in turneu, orice intarziere ducand la pierderea meciului de catre echipa in cauza cu scorul de 0 la 11. Dacă ambele echipe depasesc ora de incepere a partidei, vor fi ambele penalizate cu scorul de 0 la 11.
- 4.1.5 Echipele au obligatia de a ramane la terenuri pe durata desfasurarii competiției, astfel incat orice schimbare de ultim moment datorata diverselor probleme ce pot aparea in programarea meciurilor sa nu surprinda echipele.
- 4.1.6 Singurul motiv care poate duce la nerespectarea orelor de disputare a meciurilor, in afara de cel organizatoric, este de ordin meteorologic. In cazul in care ploua mai mult de 5 ore in intervalul orar 10-20, organizatorii isi rezerva dreptul de a amana competiția cu o saptamana.

4.2 *Terenul*

- 4.2.1 Jocul se va disputa pe o jumatate de teren de baschet (15m x 14m). Va exista o linie de aruncari libere situata la 5,8 m de linia de fund si un semicerc (linie de 2 puncte) cu o raza de 6,75 m, masurata de la proiectia pe teren a centrului inelului.

4.3 *Echipele*

- 4.3.1 Fiecare echipa va avea in componenta minim 3 jucatori. Fiecare echipa poate avea in componenta maxim o rezerva.



4.4 *Oficialii jocului*

4.4.1 Meciul va fi arbitrat de un arbitru ajutat de 2 (doi) asistenti. Cei 2 asistenti vor avea ca sarcina inregistrarea scorului, a timpului si a datelor statistice cu privire la joc.

4.5 *Inceputul jocului*

4.5.1 Cele doua echipe se vor incalzi simultan timp de 2 minute inainte de startul jocului.

4.5.2 Echipa care va avea prima posesie se va stabili prin tragere la sorti.

4.5.3 Echipa care va fi in aparare la inceputul primei reprize va avea prima posesie in repriza a doua.

4.6 *Scorul*

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

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

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

4.7 *Timpul de joc / Echipa castigatoare*

4.7.1 In cadrul unui meci se vor juca 2 (doua) reprize a cate 5 (cinci) 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.

4.7.2 Va exista o pauza de 1 (un) minut intre cele 2 (doua) reprize.

4.7.3 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.

4.7.4 In cazul in care, la sfarsitul celei de a doua reprize, scorul este egal, se va juca o repriza de prelungiri de 1 (un) minut – timp efectiv de joc. Echipa care va avea prima posesie in prelungiri va fi desemnata prin tragere la sorti. In cazul in care egalitatea persista si la finalul reprizei de prelungiri, jocul va continua pana cand una dintre echipe va marca 2 (doua) puncte.

4.7.5 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 11 – 0 in favoarea echipei prezente pe teren in formatie valida. In cazul in care ambele



echipe nu se prezinta la teren la startul jocului cu minim 3 (trei) jucatori, ambele echipe vor pierde jocul respectiv cu 11 – 0

4.8 Faulturi / Aruncari libere

- 4.8.1 O echipa este in situatie de penalizare cand a comis 4 (patru) faulturi intr-o repriza.
- 4.8.2 Un jucator care a comis 4 (patru) faulturi intr-un meci este eliminat din acel meci.
- 4.8.3 Faulturile pe aruncare din interiorul semicercului de 6,75 m se penalizeaza cu 1 (o) aruncare libera.
- 4.8.4 Faulturile pe aruncare din exteriorul semicercului de 6,75 m se penalizeaza cu 2 (doua) aruncari libere.
- 4.8.5 Situatiile de fault – cos vor fi urmate de 1 (o) aruncare libera, indiferent daca cosul a fost marcat din interiorul sau din exteriorul semicercului de 6,75 m. Cosul marcat va conta 1 (unu) sau 2 (doua) puncte, in functie de zona din care a fost efectuata aruncarea (din interiorul sau din exteriorul semicercului de 6,75 m)
- 4.8.6 Aruncarile libere se urmaresc.
- 4.8.7 Faulturile de joc fara ca atacantul sa fie pe aruncare, comise atunci cand echipa se afla in situatie de penalizare, vor fi sanctionate cu 1 (o) aruncare libera.
- 4.8.8 Orice fault cu caracter intenționat si/sau orice lovire dura a adversarului (definite ca fault antisportiv), duc automat la o aruncare libera pentru cel faultat si posesia mingii. In cazul in care jucatorul faultat este in incapacitate de a executa aruncarea, oricare dintre membrii echipei poate executa lovitura libera. Injuriile si protestele vor fi sanctionate de catre arbitrul jocului cu fault tehnic. Acestea vor fi sanctionate ca si faultul antisportiv cu o aruncare libera si pierderea posesiei. Un jucator care comite 2 (doua) faulturi tehnice si/sau antisportive pe parcursul unui joc, este eliminat din acel joc si suspendat pentru jocul urmator din cadrul turneului.
- 4.8.9 Orice act de violență/comportament huliganic/comportament antisportiv sau care contravine principiului de fair-play, indiferent de motiv, va conduce la eliminarea din competiție a jucatorului si/sau echipei/echipelor in cauza, fara posibilitatea de a se inscrie la turneele viitoare. Se va acorda meci pierdut cu 0-11 ambelor echipe in cazul in care acestea sunt



descalificate de catre organizatori, sau castigat cu scorul de 11-0 de catre echipa care nu a fost eliminata pe motiv disciplinar.

4.9 Jocul pasiv

4.9.1 Jocul pasiv va fi considerat abatere

4.9.2 In cazul in care terenul este echipat cu ceasuri de atac, echipa aflata in atac va trebui sa arunce la cos si sa atinga inelul in maximum 12 secunde. Ceasul de atac va fi pornit atunci cand echipa in atac va primi mingea de la adversar dupa check ball sau atunci cand, dupa cos marcat, echipa in aparare a recuperat mingea de sub cos.

4.9.3 In cazul in care terenul nu este echipat cu ceasuri de atac si echipa aflata in atac va juca pasiv fara sa incerce sa arunce la cos, arbitrul va avertiza echipa in atac sa incerce aruncarea. La al doilea avertisment, echipa in atac va pierde posesia si jocul se va relua cu check ball din spatele semicercului de 6,75 m.

4.10 Modalitati de joc

4.10.1 Dupa fiecare cos marcat sau aruncare libera marcata:

- 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).
- Indepartarea intentionata a mingii de catre echipa care a marcat din zona de sub cos va fi considerata abatere si va fi sanctionata cu fault tehnic (aruncare libera si posesie pentru echipa care nu a comis abaterea).

4.10.2 Dupa fiecare aruncare ratata sau aruncare libera ratata:

- 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. In cazul in care echipa care recupereaza mingea executa o aruncare la cos inainte de a scoate mingea in afara semicercului de 6,75 m,



acest fapt reprezintă abatere și se sancționează cu pierderea posesiei de către echipa în cauză.

- 4.10.3 După fiecare interceptie, minge pierdută, etc:
- Dacă se întâmplă în interiorul semicercului de 6,75 m, mingea trebuie scoasă în exteriorul acestuia înainte de a ataca cosul.
- 4.10.4 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.
- 4.10.5 Mingea este considerată în exteriorul semicercului de 6,75 m când jucătorul aflat în posesie are ambele picioare în afara semicercului de 6,75 m.
- 4.10.6 În cazul unei situații de 1 la 1 (jump ball), mingea va reveni echipei aflate în apărare.
- 4.10.7 Slam-dunk-ul este permis doar dacă sunt utilizate inele cu arc.

4.11 Schimbarile de jucatori

- 4.11.1 Schimbarile de jucatori (în cazul în care echipele au în componență și o rezervă) sunt permise în orice situație de minge moartă.

4.12 Time-out

- 4.12.1 Nu există time-out pe perioada unui meci cu excepția celor cerute de arbitrul meciului, în situații speciale (accidentări, imposibilitatea de desfășurare a jocului, etc)

4.13 Sanctiuni pentru jucatori

- 4.13.1 Un jucător care încearcă să evolueze sau evolueze la o echipă la care nu este înscris, va fi sancționat cu suspendare pentru turneul în cauză și pentru turneul următor. Aceeași sancțiune va fi aplicată și capitanei echipei, iar echipa va fi descalificată din turneul în curs.
- 4.13.2 Componentii unei echipe care nu se prezintă la un turneu la care au făcut înscriserea vor fi suspendați 1 (un) turneu.
- 4.13.3 Un jucător care adresează injurii oficialilor jocului, organizatorilor sau altor jucători vor fi suspendați 2 (două) turnee.



- 4.13.4 Un jucator care comite acte de violenta in incinta bazei sportive care gazduieste turneul Sport Arena Streetball (in timpul jocului, inainte sau dupa terminarea acestuia) va fi suspendat definitiv.
- 4.13.5 Deciziile privind suspendarile vor fi luate de catre arbitri si confirmate de catre organizatori

Sport Arena Streetball