

REGULAMENTUL COMPETIȚIEI Streetball 2 School 2021

1. Generalitati

- 1.1. Prezentul regulament este elaborat in scopul bunei desfasurari a competitiei **Streetball 2 School**. Participarea la aceasta competitie constituie o dovada certa a cunoasterii si acceptarii de catre participant si/sau reprezentantii legali ai acestuia (parinti, tutori sau altii prevazuti de lege) a prevederilor prezentului regulament. Prezentul regulament este disponibil online pe site-ul oficial al competitiei (www.3la3.ro). Organizatorii competitiei au dreptul de a aduce adaugiri, modificari sau completari prevederilor prezentului regulament fara o notificare prealabila. Prezentul regulament este valabil permanent, pe toata durata competitiei **Streetball 2 School** incepand cu momentul publicarii lui pe site-ul oficial al competitiei.
- 1.2. **Streetball 2 School** este organizat de catre ACS Sport Promotion și co-finanțat de Primăria Sectorului 2 București.
- 1.3. **Streetball 2 School** este o competitie sportiva de baschet 3x3 structurata pe urmatoarele categorii de varsta si gen:
 - Sub 13 ani masculin si feminin (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care implinesc 13 ani in anul desfasurarii competitiei sau mai tineri / tinere)
 - Sub 15 ani masculin si feminin (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care implinesc 15 ani in anul desfasurarii competitiei sau mai tineri / tinere)
 - Sub 17 ani masculin si feminin (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care implinesc 17 ani in anul desfasurarii competitiei sau mai tineri / tinere)
 - Sub 19 ani masculin si feminin (in cadrul acestei categorii au acces jucatorii/jucatoarele care implinesc 19 ani in anul desfasurarii competitiei sau mai tineri / tinere)
- 1.4. In cadrul **Streetball 2 School**, un jucator / jucatoare poate participa la o singura categorie de varsta si intr-o singura echipa.
- 1.5. Inscrierea la turneul **Streetball 2 School** se face in limita locurilor disponibile comunicate de catre organizatori si in conditiile comunicate de acestia. Inscrierea se va face pe baza regulii primul venit – primul servit. Inscrierile in competitie se fac online pe site-ul oficial al competitiei: www.3la3.ro.
- 1.6. Inscrierile pentru **Streetball 2 School** se desfășoară astfel:

Luni, ora 15:00, in saptamana turneului se deschid incrierile.

O echipa este incriata in competitie atunci cand are minim 3 jucatori confirmati.

Momentul incrierii este considerat acel moment in care cel de al treilea jucator al echipei confirma incrierea.

Regula aplicata este primul venit – primul servit. Aceasta etapa va fi deschisa pana la momentul epuizarii locurilor disponibile, dar nu mai tarziu de ziua de miercuri din saptamana turneului, ora 23:00.

In cazul in care una sau mai multe echipe se vor incrie dupa epuizarea locurilor sau dupa termenul limita, acestea vor fi eliminate din competitie.
- 1.7. Dupa inchiderea perioadei de incrieri (fie prin atingerea numarului maxim de echipe acceptat in competitie, fie prin atingerea termenului limita anuntat de catre organizatori), nu mai sunt permise modificari in cadrul componentei echipelor (schimbari de jucatori sau adaugarea celui de al patrulea jucator). Astfel, componenta echipei la momentul inchidierii incrierilor este cea finala si reprezinta formula in care echipa va evolua la turneu.

- 1.8. Toti jucatorii inregistrati in competitie au obligatia de a-si crea un cont confirmat pe platforma online FIBA 3x3. Neindeplinirea acestei obligatii atrage imposibilitatea participarii. Toti jucatorii participanti in competitie vor puncta in clasamentul mondial FIBA 3x3 World Ranking.
- 1.9. Toti jucatorii participanti la **Streetball 2 School** au obligatia de a evolua in echipamentul pus la dispozitie de catre organizatori. Neindeplinirea acestei obligatii atrage pierderea prin forfait a meciului in cauza. Participantul este raspunzator pentru incaltamintea folosita, precum si pentru echipamentele sau accesoriile utilizate. Organizatorii pot solicita eliminarea unor astfel de echipamente in masura in care acestea intra in conflict cu echipamentul pus la dispozitie de catre organizatori.
- 1.10. Participarea in competitia **Streetball 2 School** se face pe propria raspundere a participantului sau a reprezentantilor legali ai acestuia. In acest sens, participantul este de acord, intelege si isi asuma urmatoarele:
- descarca de orice raspundere care poate aparea ca urmare a accidentarii sale si/sau a pierderii bunurilor materiale prin furt sau alte metode, pe organizatorii competitiei (ACS Sport Promotion), pe angajatii acestora precum si pe alte persoane care fac parte din comisia de organizare.
 - Participantul declara ca starea sanatatii sale este corespunzatoare si îi permite participarea la competitia **Streetball 2 School** si intelege si este de acord cu faptul ca organizatorii nu sunt responsabili în nici un fel în cazul accidentarilor de orice fel survenite pe durata participarii la **Streetball 2 School**. Participantul declara, de asemenea, ca nu a primit vreo recomandare medicala de a nu participa la astfel de activitati sportive si nici nu are vreo interdictie la efort, miscare in aer liber etc.
 - Participantul declara ca este de acord ca organizatorii **Streetball 2 School** sa faca publice si sa foloseasca în scop publicitar si/sau comercial toate imaginile înregistrate pe suport media în timpul participarii la competitia **Streetball 2 School** fara a solicita nici un fel de avantaj material. In acest sens participantul intelege si este de acord ca imaginea participantului sa poata fi folosita in clipuri si materiale publicitare realizate in scopul promovarii acestui eveniment (ori a unor altor evenimente) si/sau a imaginii sponsorilor, partenerilor sau organizatorilor acestuia. Participantul declara ca este de acord ca datele personale furnizate prin formularul de înscriere sa poata fi prelucrate de catre organizatori în orice fel în care acestia vor considera necesar.
- 1.11. Participarea la **Streetball 2 School** este conditionata de semnarea declaratiei prezentata in Anexa 1 (parte intergranta a prezentului regulament). Aceasta declaratie trebuie semnata de toti jucatorii inregistrati la Streetball 2 School inaintea inceperii participarii lor in competitie. Pentru minori, declaratia trebuie semnata de catre reprezentantii legali ai acestora.
- 1.12. Participantul la competitia **Streetball 2 School** va avea asupra lui un act de identitate (carte de identitate sau pasaport pentru persoanele care au implinit 14 ani, certificat de nastere pentru persoanele care nu au implinit 14 ani), și carnetul de elev la o unitate de învățământ aflată pe raza teritorială a Sectorului 2 al Municipiului București, pe toata durata desfasurarii competitiei.
- 1.13. Jucatorii unei echipe inregistrate in **Streetball 2 School** si care nu se prezinta la meciurile programate, vor fi suspendati pentru tot restul competitiei.

2. Formatul competitiei

- 2.1. In cadrul turneului **Streetball 2 School**, la toate categoriile de varsta, acolo unde numarul echipelor participante este mai mare de doua, formatul competitional cuprinde doua faze:
- Faza grupelor; echipele inregistrate vor fi alocate in grupe de minim 3 si maxim 5 echipe unde se vor juca meciuri in sistemul fiecare cu fiecare in vederea stabilirii unui clasament al fiecarei grupe; echipele clasate pe primele doua locuri in cadrul fiecarei grupe se vor califica in faza eliminatorie, celelalte echipe fiind eliminate din competitie

- Faza eliminatorie; echipe calificate in faza eliminatorie vor fi alocate pe un tablou eliminatoriu; castigatoarea fiecarui meci, cu exceptia finalei, se va califica pentru runda urmatoare; echipa care pierde un meci este eliminata din competitie¹.
- 2.2. Componenta grupelor va fi afisata de catre organizatori cu minim 4 ore inaintea inceperii turneului. Tablourile eliminatorii vor fi afisate de catre organizatori cu minim 30 minute inaintea inceperii fazei eliminatorii.

3. Reguli de joc

In cadrul **Streetball 2 School** se aplica regulile de joc oficiale FIBA prezentate in Anexa 2, parte integranta a prezentului regulament.

4. Reguli de siguranta si sanatate

Organizatorii **Streetball 2 School** vor lua toate masurile necesare in vederea asigurarii desfasurarii competitiei in conditii sanitare adecvate. Organizatorii **Streetball 2 School** vor respecta toate normele legale in vigoare la data desfasurarii competitiiilor. Participantii la turneele **Streetball 2 School** vor lua toate masurile in vederea respectarii normelor sanitare in vigoare la momentul fiecarei competitii.

5. Alte prevederi

Organizatorii **Streetball 2 School** vor lua toate deciziile necesare bunei desfasurari a competitiei pentru toate cazurile care pot aparea si care nu sunt prevazute in prezentul regulament.

DECLARAȚIE

Înțeleg faptul că există riscuri cu privire la participarea mea la competiția **Streetball 2 School** care se desfășoară în perioada 25-26 septembrie, 2021, în incinta Școlii Gimnaziale nr. 307, Sector 2, București.

Prin prezenta declarație pe care o susțin, descarc de orice răspundere care poate apărea ca urmare a accidentării mele și/sau a pierderii bunurilor materiale prin furt sau alte metode, pe organizatorii competiției (ASOCIAȚIA CLUBUL SPORTIV SPORT PROMOTION), pe angajații lor, precum și pe alte persoane care fac parte din comisia de organizare.

Prin prezenta declar că starea sănătății mele este corespunzătoare și îmi permite participarea la competiția **Streetball 2 School**. Înțeleg și sunt de acord cu faptul că organizatorii nu sunt responsabili în nici un fel în cazul accidentărilor de orice fel survenite pe durata participării mele la **Streetball 2 School**. Declar, totodată, că am citit Regulamentul FIBA și Regulamentul competiției **Streetball 2 School**, și că mă oblig să le respect.

Declar că voi respecta toate normele legale în vigoare cu privire la prevenirea răspândirii infecției SARS-COV-2, precum și prevederile ordinului comun MS și MTS cu privire la desfășurarea activităților sportive.

Totodată, prin prezenta declar că am citit, înțeles și sunt de acord cu prevederile regulamentului competiției urmând a mă supune deciziei organizatorilor, oricare ar fi aceasta, în cazul în care se constată că am comis acte de violență fizică și/sau verbală, indisciplina sau orice alte acte care aduc prejudiciu organizatorilor competiției **Streetball 2 School**. Înțeleg că astfel de acte pot conduce la suspendarea mea temporară sau definitivă din competiție.

Declar că am primit kit-ul de participare constând în: _____

NUMELE ECHIPEI			CATEGORIA DE VÂRSTĂ	
NUMELE JUCĂTORULUI și al TUTORELUI (în cazul minorilor)	DATA NASTERII	SEMNATURA	E-MAIL	TELEFON
J:				
T:				

Data: _____

Prelucrarea datelor cu caracter personal

Prin prezenta declarație, sunt de acord ca organizatorii competiției (respectiv ASOCIAȚIA CLUBUL SPORTIV SPORT PROMOTION) să folosească în scop publicitar și comercial toate imaginile/secvențele video care mă privesc, înregistrate pe suport media, colectate în timpul participării mele la competiția **Streetball 2 School**, fără a solicita niciun fel de avantaj material. În acest sens, înțeleg și sunt de acord că imaginea mea să poată fi folosită în clipuri și materiale publicitare realizate în scopul promovării acestui eveniment (ori a unor evenimente înrudite) și/sau a imaginii sponsorilor, partenerilor sau organizatorilor acestuia.

Sunt de acord că datele mele personale furnizate să poată fi prelucrate de către ASOCIAȚIA CLUBUL SPORTIV SPORT PROMOTION în conformitate cu Regulamentul competiției, disponibil pe www.3la3.ro.

Pentru detalii cu privire la politica de confidențialitate a societății noastre, vă rugăm să accesați https://3la3.ro/ro/wp-content/uploads/2017/07/Politica-de-securitate_ACSSP.pdf.

Am citit și sunt de acord cu prelucrarea datelor mele cu caracter personal: (Semnatura)

Regulamentul Oficial FIBA 3x3 al Jocului de Baschet 3x3

Regulile oficiale FIBA pentru jocul de baschet sunt valabile pentru toate situațiile de joc nespecificate în prezentul regulament al jocului de baschet 3x3 și interpretările acestuia.

Art. 1 Terenul și mingea

Jocul se va disputa pe un teren de baschet 3x3, cu un cos. Un teren regulamentar de 3x3 are, în interiorul liniilor de joc, dimensiunile de 15m (latime) și 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 (linie de 2 puncte) cu o rază de 6,75 m, măsurată de la proiecția pe teren a centrului inelului și o zonă de protecție situată sub cos (no-charge semi-circle). Poate fi utilizată și o jumătate de teren de baschet.

Mingea oficială 3x3 va fi utilizată la toate categoriile.

Note:

1. *la nivelul competițiilor de masă (grassroots), 3x3 poate fi jucat oriunde; marcajele terenului – dacă sunt utilizate – vor fi adaptate la spațiul disponibil. Totuși, competițiile oficiale FIBA 3x3 trebuie să se desfășoare în deplină concordanță cu prevederile de mai sus, incluzând un sistem de baschet cu ceas pentru indicarea timpului de atac integrat în sistemul de protecție*
2. *Competițiile oficiale FIBA 3x3 sunt turneele olimpice, Cupele mondiale 3x3 (inclusiv categoriile U23 și U18), cupele zonale (inclusiv U18) și 3x3 World Tour.*

Art. 2 Echipele

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

Nota: Nu este permis accesul antrenorilor pe suprafața de joc și nu sunt permise indicațiile antrenorilor din tribuna (remote coaching).

Art. 3 Oficialii jocului

Oficialii jocului sunt: doi arbitri și trei oficiali de masă.

Nota: Articolul 3 nu se aplică competițiilor de masă (grassroots).

Art. 4 Inceputul jocului

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

4.2 Jocul va începe cu o tragere la sorti. Echipa care va castiga tragerea la sorti va putea alege să aibă posesia la începutul jocului sau la începutul eventualelor prelungiri.

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

Nota: articolul 4.3 nu este obligatoriu pentru competițiile de masă (grassroots).

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 castigatoare

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) puncte sau mai multe înainte de expirarea timpului de joc va fi desemnată castigătoare a jocului. Această regulă se aplică doar în cadrul timpului regulamentar de joc (nu și în 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. 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 „forfeit”. Scorul inregistrat va fi de w-0 sau 0-w in favoarea echipei prezente pe teren in formatie valida (w = win = victorie).
- 6.5 O echipa va pierde prin „descalificare” daca paraseste terenul inaintea sfarsitului meciului sau daca toti jucatorii acelei echipe sunt accidentati sau descalificati. In cazul situatiei de „descalificare”, echipa castigatoare poate alege sa-si pastreze scorul inregistrat la momentul opririi jocului (punctele marcate) sau sa castige prin „forfeit”, in timp ce echipa care pierde prin „descalificare” va avea punctele marcate resetate la 0 (zero).
- 6.6 O echipa care pierde prin „descalificare” sau „forfeit” va fi descalificata din competitie.

Nota:

1. *Daca nu este disponibil un cronometru de joc, timpul de joc si limita de scor 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)*
2. *Nota: articolul 6.4 nu este obligatoriu pentru competitii de masa (grassroots).*

Art. 7 Greseli / Aruncari libere

- 7.1 O echipa este in situatie de penalizare cand a acumulat 6 (sase) greseli de echipa. Jucatorii nu sunt eliminati din joc pe baza numarului de greseli personale (cu exceptia cazului prevazut la art. 16).
- 7.2 Sanctiunea pentru o greseala personala din timpul unei actiuni de aruncare la cos din interiorul semicercului de 6,75 m este de 1 (o) aruncare libera. Sanctiunea pentru o greseala personala din timpul unei actiuni de aruncare la cos din exteriorul semicercului de 6,75 m este de 2 (doua) aruncari libere.
- 7.3 Sanctiunea pentru o greseala personala din timpul unei actiuni de aruncare la cos, finalizata cu un cos valabil, este de 1 (o) aruncare libera.
- 7.4 Greselile antisportive sau descalificatoare conteaza ca 2 (doua) greseli de echipa. Primul fault antisportiv al unui jucator va fi penalizat cu doua aruncari libere, dar nu si cu posesia mingii. Toate greselile descalificatoare (inclusiv a doua greseala antisportiva a unui jucator) vor fi intotdeauna penalizate cu 2 (doua) aruncari libere si posesia mingii.
- 7.5 Greselile de echipa 7, 8 si 9 vor fi urmate de 2 (doua) aruncari libere in orice situatie. Incepand cu a 10-a greseala de echipa, toate greselile personale vor fi urmate de 2 (doua) aruncari libere si posesia. Aceasta clauza este aplicata si in cazul greselilor antisportive si greselilor in timpul actiunii de aruncare la cos si anuleaza art 7.2, 7.3 si 7.4.
- 7.6 Sanctiunea pentru o greseala tehnica este de 1 (o) aruncare libera. Dupa aruncarea libera, jocul va fi reluat astfel:
6. In cazul in care greseala tehnica a fost comisa de un jucator aflat in aparare, ceasul pentru indicarea timpului de atac va fi resetat la 12 secunde;
 7. In cazul in care greseala tehnica a fost comisa de un jucator aflat in atac, ceasul de atac nu va fi resetat la 12 secunde, continuand cu timpul ramas la care a fost oprit.

Nota: Nicio aruncare libera nu va fi acordata ca urmare a unei greseli personale in atac.

Art. 8 Modalitati de joc

- 8.1 Dupa fiecare cos reusit sau ultima/singura aruncare libera reusita (cu exceptia situatiilor cand jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):

- 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 „no-charge” de sub cos, acesta fiind zona de protectie a echipei aflata in atac.
- 8.2 Dupa fiecare aruncare ratata sau ultima/singura aruncare libera ratata (cu exceptia situatiilor cand jocul se reia cu acordarea posesiei mingii):
- 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 (prin dribling sau prin pasare).
- 8.3 In cazul in care echipa aflata in aparare intercepteaza mingea, aceasta trebuie sa scoata mingea in zona din exteriorul semicercului de 6,75 m (prin dribling sau prin pasare).
- 8.4 Dupa fiecare situatie de minge moarta, jocul va fi reluat de catre echipa indreptatita la urmatoarea posesie, din zona din exteriorul semicercului de 6,75 m, de pe centrul terenului, printr-un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucatorii echipei aflate in aparare.
- 8.5 Un jucator este considerat in exteriorul semicercului de 6,75 m cand nici unul din picioarele sale nu se afla in interiorul semicercului sau calca pe simicerc.
- 8.6 In cazul unei situatii de 1 la 1 („jump ball”), mingea va reveni echipei aflate in aparare.

Art. 9 Jocul pasiv / Tragerea de timp

- 9.1 Jocul pasiv / tragerea de timp va fi considerat abatere.
- 9.2 In cazul in care terenul este echipat cu ceasuri de atac, echipa aflata in posesia mingii 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 controla mingea in urma unui check ball sau atunci cand, dupa cos marcat, echipa in aparare a recuperat mingea de sub cos.
- 9.3 Este o abatere daca, un jucator al echipei care a preluat contrulul mingii si a scos-o in afara semicercului de 6,75 m, dribleaza mingea in interiorul semicercului cu spatele sau partea laterala a corpului la cos mai mult de 5 secunde.

Nota: In cazul in care terenul nu este echipat cu ceas de atac si echipa aflata in posesia mingii nu ataca cosul, arbitrul va acorda un avertisment numarand ultimele 5 secunde de atac.

Art. 10 Schimbarile de jucatori

Schimbarile de jucatori sunt permise oricarei echipe in orice situatie de minge moarta, inaintea reluării jocului sau a eventualelor aruncari libere. Schimbarile vor fi efectuate obligatoriu pe la linia de tusa aflata in partea opusa panoului de joc. Jucatorul inlocuitor nu are dreptul sa intre in teren pana ce jucatorul inlocuit nu iese de pe teren iar intre cei doi se realizeaza un contact fizic. Pentru schimbari nu este nevoie de acordul arbitrilor sau al oficialilor.

Art. 11 Timpii de odihna - „Time-out”uri

- 11.1 Fiecare echipa va beneficia de un „Time-out”. Orice jucator poate solicita „Time-out” atunci cand jocul este oprit.
- 11.2 In cazul transmisiunilor TV, organizatorul poate decide sa introduca 2 (doua) „Time-out”uri TV care vor fi acordate la prima situatie de minge moarta dupa ce timpul de joc indica 6:59 respectiv 3:59, pentru toate meciurile.
- 11.3 Durata unui „Time-out” este de 30 (trei zeci) de secunde.

Nota: „Time-Out”urile si schimbarile pot fi solicitate in toate situatiile de minge moarta dar nu pot fi acordate/efectuate in situatiile descrise la Art. 8.1

Art. 12 Utilizarea materialului video

12.1 Dacă este disponibil, sistemul de reluare instantanee (Instant Replay System – „IRS”) poate fi utilizat de arbitru pentru a verifica:

1. Scorul înregistrat sau orice disfuncționalitate a timpului de joc sau de atac în orice moment al jocului.
2. Dacă ultima aruncare la finalul timpului de joc a fost efectuată în timp și/sau dacă ultima aruncare este de 1 (unul) sau 2 (două) puncte.
3. Orice situație de joc în ultimele 30 secunde al timpului de joc sau în prelungiri.
4. Challenge-ul solicitat de o echipă.

12.2 În caz de protest (Art. 13), materialul video oficial poate fi utilizat doar pentru a determina dacă ultima aruncare la cos la finalul timpului regulamentar de joc a fost efectuată în timp și/sau dacă aceasta valorează 1 (unul) sau 2 (două) puncte.

Nota: Challenge-ul poate fi solicitat doar în cazul competițiilor de la Jocurile Olimpice, Cupele Mondiale (doar la categoria open) și World Tour și la toate competițiile al căror regulament conține această prevedere și dacă sistemul IRS este disponibil.

Art. 13 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 și, de asemenea, să achite o garanție în echivalentul a 200 USD supervisorului sportiv al competiției. Dacă protestul este acceptat, garanția va fi returnată.

Art. 14 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.

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/infrangerilor doar în cadrul propriei grupe)
3. Media punctelor marcate (fără a lua în considerare scorurile de victorie prin „forfeit”)

Dacă echipele sunt la egalitate după acești pași, echipa cu cea mai înaltă poziție în tabloul competițional (highest seeding) va castiga departajarea.

Clasamentul unui Tur (prin Tur definim o serie de Turnee) va fi făcut după numărul 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 Turneul final
- ii. Punctele adunate la finalul fiecărui turneu
- iii. Numărul victoriilor din tur (sau raportul de victorii în cazul în care numărul de jocuri nu este egal)
- iv. Media punctelor marcate în tur (fără a lua în considerare scorurile de victorie prin „forfeit”)
- v. urmate de 1,2 și 3 menționate mai sus
- vi. Clasamentul în scopul departajării va fi un clasament pe Tur realizat concomitent cu fiecare clasament al unui eveniment specific.

Indiferent de mărimea turneului, punctele din tur sunt acordate la fiecare turneu pentru realizarea clasamentului:

Clasament turneu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17- 18 19 20	21
Puncte tur	10	8	7	6	5	4	4	3	2	1	1	1	1	1	1	9	3	1

Nota: Clasamentul echipelor de la un turneu se realizeaza luand in considerare toate echipele, indiferent daca acestea participa la etapa urmatoare sau nu.

Art.15 Regulile Tabloului Competitional (“Seeding”)

Echipele sunt dispuse pe tabloul competitional in functie de suma totala de puncte a jucatorilor sai si anume punctele din clasamentul jucatorilor 3x3 ale celor mai buni 3 jucatori ai echipei dinaintea competitiei. In cazul in care 2 echipe au acelasi punctaj, ele vor fi repartizate aleator pe tabloul competitional.

Nota: In cazul turneelor echipelor nationale tabloul competitional se va stabili conform clasamentului FIBA, 3x3 Federation Ranking.

Art. 16 Descalificarea

Un jucator care comite 2 (doua) greseli antisportive (nu se aplica si greselile tehnice) va fi descalificat din joc de catre arbitru si poate fi descalificat 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 doping-ul (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 play.fiba3x3.com si regulamentul intern FIBA ramane neafectat de catre descalificarea prevazuta la art. 16.

Art. 16 Adaptari pentru categoriile U12

Urmatoarele adaptari ale regulilor sunt recomandate pentru competitiiile U12 :

1. daca este posibil, inelul va fi coborat la inaltimea de 2.60 m.
2. prima echipa care inscrie un cos in prelungiri, castiga.
3. nu se va folosi cronometrul de atac; daca echipa aflata in atac va juca pasiv fara sa incerce sa arunce la cos, arbitrul va acorda un avertisment numarand ultimele 5 secunde de atac.
4. situatiile de penalizare nu se aplica; prin urmare o greseala personala este urmata de o situatie de „check ball” exceptie facand greseala personala pe actiune de aruncare la cos, greseala tehnica sau greseala antisportiva.
5. nu se acorda ”time-out”

Nota: Flexibilitatea oferita de „Nota” de la Art. 6 va fi aplicata dupa cum se crede de cuviinta.