

Anexa nr.4

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

-DISCIPLINA BASCHET 3x3-

Arte și Evenimente Urbane București

Instituție publică de interes local a Municipiului București

Str. Lipscani nr. 84-90, Sector 3, București | CUI: 54533169 | Tel: +40 21 795 36 02 | E-mail: secretariat@arcub.ro | www.arcub.ro

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 COMPETITIEI – BASCHET 3X3 -

1. Participarea la competiției

Dreptul de înscriere la Academia Sportului - Trofeul Bucureștiului”, îl au elevii unităților de învățământ, clasele V – XII, în anul școlar 2026 - 2027 din Municipiul București.

La acest eveniment sportiv, au drept de participare toți elevii din unitățile de învățământ bucureștene, clasele V - XII, înscriși în registrul matricol al unității școlare pe care o reprezintă, la data de 7 septembrie a anului școlar 2026 – 2027.

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 AEUB pentru organizarea și desfășurarea competiției prin transmiterea **Anexei nr. 8** la Regulamentul General către aceștia și informarea cu privire la publicarea acestuia pe site-ul www.arcub.ro.

3. Condiții de participare

- Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de **24 septembrie 2026, ora 16:00** pe **aplicația PROEDUS** 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 **aplicația PROEDUS** formularul de înscriere completat în integralitate.

Aplicația PROEDUS se poate descărca de pe:

- **IOS – App Store:** Descarcă Proedus din App Store

<https://apps.apple.com/ro/app/proedus/id6752778349>

- **Android – Google Play:** Descarcă Proedus din Google Play

<https://play.google.com/store/apps/details?id=ro.hubproedus>

Arte și Evenimente Urbane București

Instituție publică de interes local a Municipiului București

Str. Lipsșani nr. 84-90, Sector 3, București | CUI: 54533169 | Tel: +40 21 795 36 02 | E-mail: secretariat@arcub.ro | www.arcub.ro

- **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/jucătorii ECHIPEI 1 nu se regăsesc în ECHIPA 2. În cazul în care un elev/jucător se va regăsi pe lista ambelor echipe, AMBELE ECHIPE VOR FI DESCALIFICATE AUTOMAT din competiție.
- Numărul minim 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 începerea primului meci oficial.
- La startul competiției participă toate echipele înscrise pe **aplicația PROEDUS**, iar în funcție de numărul acestora, meciurile se vor desfășura fie exclusiv în sistem eliminatoriu pe tot tabloul, fie printr-o structură combinată cu faze pe grupe urmate de faze eliminatorii
- Tragerea la sorți a meciurilor din cadrul competiției va avea loc pe data de 25 septembrie 2026, în prezența oficialităților, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă.
- Locația / link- ul de zoom pentru tragerea la sorți și ședința tehnică se va stabili după finalizarea înscrierilor în funcție de numărul echipelor înscrise și va fi publicată pe **aplicația PROEDUS** și site-ul instituției la adresa www.arcub.ro.
- Competiția de baschet 3x3 pentru elevii bucureșteni se va desfășura în perioada 28 septembrie – 18 octombrie 2026, iar în funcție de numărul de echipe înscrise, sistemul de desfășurare va fi stabilit fie cu tururi eliminatorii directe, fie cu faze pe grupe urmate de faze eliminatorii, competiția urmând să se încheie cu faza finală într-o locație ce va fi anunțată ulterior.
- **La începerea primului meci, profesorii vor întocmi și depune la organizatori un dosar care să conțină copii xerox după cartea de identitate sau certificatul de naștere al fiecărui elev, copia carnetului sau a legitimației de elev vizată pe anul școlar 2026-2027, iar în cazul în care pe Anexa nr.1 nu este trecută viza medicală, elevii trebuie să prezinte o adeverință care să ateste că sunt apti de joc.**
- În cazul în care unul dintre jucători nu prezintă documentul solicitat, acesta nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
- Echipele care vor folosi jucători care nu au drept de joc vor fi eliminate automat din competiția la baschet 3x3 și vor fi suspendate pe o perioadă de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.
- Echipele ale căror galerii de suporteri vor provoca incidente în locațiile de desfășurare a meciurilor vor fi eliminate din competiție și vor fi suspendate pe o perioadă de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.

4. Calificarea echipelor

- La startul competiției participă toate echipele înscrise pe **aplicația PROEDUS** și meciurile au caracter eliminatoriu sau se pot desfășura în sistem cu grupe urmate de faza finală, în funcție de numărul echipelor înscrise în competiție, fiecare echipă participant urmând să joace unul sau mai multe meciuri, în funcție de sistemul de desfășurare și de repartizarea pe tabloul inițial.
- În cazul în care competiția se desfășoară în sistem de grupe, **echipele clasate pe primele două locuri în fiecare grupă se califică în faza eliminatorie.**

- Clasamentul în cadrul grupei se stabilește în funcție de următoarele criterii, aplicate în ordine:
 - **Cel mai mare număr de victorii** - Echipa care înregistrează cel mai mare număr de victorii în cadrul grupei ocupă poziția superioară în clasament. În situația în care se compară echipe din grupe cu un număr diferit de participante, se va lua în considerare **procentajul de victorii**.
 - **Rezultatul meciului direct** - În cazul în care **două echipe** au același număr de victorii, departajarea se face în funcție de rezultatul meciului direct dintre acestea.
 - În cazul în care **trei sau mai multe echipe** au același număr de victorii, rezultatele meciurilor directe dintre echipele aflate la egalitate vor fi luate în considerare numai dacă acestea permit stabilirea unei departajări clare. Dacă acest criteriu nu conduce la departajarea echipelor, se va aplica următorul criteriu:
 - **Media punctelor marcate pe meci** - Va ocupa poziția superioară echipa care are **cea mai mare medie a punctelor marcate pe meci** în cadrul grupei.
- **Notă:** Punctele aferente meciurilor câștigate prin neprezentarea echipei adverse (*forfeit*) **nu vor fi luate în calcul la stabilirea mediei punctelor marcate pe meci**.

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, jocul de baschet 3x3 poate fi organizat pe diferite tipuri de suprafețe și spații de joc iar marcajele terenului, dacă sunt utilizate, pot fi adaptate la spațiul disponibil, cu respectarea condițiilor de siguranță și a prevederilor prezentului regulament.

6. Echipele

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.

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 se va opri în situațiile de minge moartă și în timpul aruncărilor libere și va fi repornit conform regulilor de reluare a jocului.
- 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 juca o perioadă de prelungiri, după un interval de 1 (un) minut. În prelungiri, câștigătoare va fi desemnată prima echipă care înscrie 2 (două) puncte.**
- O echipă care nu este prezentă pe teren cu 3 (trei) jucători la startul jocului va pierde prin Neprezentare („forfait”). 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 fi descalificată din competiție după a doua neprezentare („forfait”) sau în cazul neprezentării la competiție.**
- 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 scorul echipei care pierde prin ”default” va fi stabilit 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 situațiilor de descalificare prevăzute de regulile jocului).
- Sancțiunea pentru o greșeală 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 greșeală 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 greșeală 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 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.
- 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.

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.

13. 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 dribblează mingea în interiorul semicercului cu spatele sau partea laterală a corpului la coș mai mult de 3 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.*

14. 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.

Arte și Evenimente Urbane București

Instituție publică de interes local a Municipiului București

Str. Lipscani nr. 84-90, Sector 3, București | CUI: 54533169 | Tel: +40 21 795 36 02 | E-mail: secretariat@arcub.ro | www.arcub.ro

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.

15. Timpuri 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 se pot solicita numai în situațiile de minge moartă și se acordă/efectuează înainte de reluarea jocului, cu respectarea prevederilor prezentului regulament;

16. Clasamentul echipelor

- În cazul desfășurării competiției în sistem cu grupe, clasamentul și departajarea echipelor se vor stabili conform regulamentelor oficiale aplicabile jocului de baschet 3x3, cu adaptările prevăzute în prezentul regulament.
- În cazul egalității la finalul unui meci eliminatorkiu, se vor aplica prevederile Punctului 10 privind prelungirile.

17. Regulile Tabloului Competițional (“Semering”)

- Echipete 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.

18. Premiile competiției

- La finalul competițiilor se vor acorda diplome, medalii, cupe și/sau premii, în funcție de numărul de echipe participante și în limita bugetului aprobat.
- Structura și valoarea premiilor vor fi stabilite de organizator și comunicate participanților prin canalele oficiale de comunicare.

Nota: Regulamentul este întocmit pe baza specificațiilor Regulamentului Oficial al Jocului de Baschet 3x3 FIBA, precum și a regulamentelor și prevederilor Federației Romane de Baschet aplicabile competițiilor de baschet 3x3, cu adaptările necesare caracterului școlar și de masă al competiției.