

REGULAMENTUL COMPETITIEI **Programmers Can Jump**

1. Generalitati

1.1 Prezentul regulament este elaborat in scopul bunei desfasurari a competitiei **Programmers Can Jump**. Participarea la aceasta competitie constituie o dovada certa a cunoasterii si acceptarii de catre participant a prevederilor prezentului regulament. Prezentul regulament o sa fie disponibil online pe site-ul oficial al competitiei (<http://www.clubulprogramatorilor.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 **Programmers Can Jump** incepand cu momentul publicarii lui pe site-ul oficial al competitiei.

1.4 **Programmers Can Jump** este organizat de catre Asociatia Clubul Programatorilor

1.5 **Programmers Can Jump** este o competitie sportiva de baschet 3x3 adresata persoanelor care lucreaza in domeniul IT in orasul Craiova

1.6 In cadrul competitiei un jucator poate participa intr-o singura echipa.

1.7 Echipele participante au obligatia sa achite inscrierea sub forma ceruta si in termenul indicat de catre acesta pentru a participa in competitie.

1.9 Echipele participante au obligatia de a avea asupra lor echipament in 2 culori distincte.

1.10 Participarea in competitia **Programmers Can Jump** se face pe propria raspundere a participantului. 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 **Programmers Can Jump** 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 **Programmers Can Jump** 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 **Programmers Can Jump**. 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 **Programmers Can Jump** sa faca publice si sa foloseasca în scop publicitar si/sau comercial toate imaginile înregistrate pe suport media în timpul participarii la competitia **Programmers Can Jump** 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 Participantul la competitia **Programmers Can Jump** va avea asupra lui un act de identitate pe toata durata desfasurarii competitiei.

2. Formatul competitiei

2.1 In cadrul competitiei formatul competitiona cuprinde doua faze:

- Faza grupelor; echipele inscrise 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 ale carui meciuri se vor desfasura astfel: castigatoarea fiecarui meci, cu exceptia finalei, se va califica pentru runda urmatoare; echipa care pierde un meci este eliminata din competitie.

2.2 Componenta grupelor va fi stabilita prin tragere la sorti. Tablourile eliminatorii vor fi stabilite tot prin tragere la sorti.

3. Reguli competitionale specifice

3.1 Regurile competitionale specifice sunt:

- Un jucator nu poate evolua in cadrul **Programmers Can Jump** decat intr-o singura echipa - O echipa poate avea in componenta pe parcursul competitiei un numar de maxim 6 jucatori, dar doar 4 vor avea drept de joc la fiecare joc. Cei 4 componenti vor anuntati arbitrului inaintea inceperii meciului.

- La momentul primei participari la **Programmers Can Jump**, fiecare echipa participante isi va desemna un capitan de echipa, acesta fiind cel care a initiat prima procedura de inscriere. Toate deciziile vor fi luate de catre capitanul de echipa

4. Reguli de joc

In cadrul **Programmers Can Jump** se aplica regulile de joc oficiale FIBA, adaptate la conditiile de joc prezente la locul desfasurarii competitiei, prezentate in Anexa 1, parte integranta a prezentului regulament.

5. Reguli de disciplina

Se aplica regulamentul de disciplina prezentat in Anexa 2, parte integranta a prezentului regulament. Organizatorii **Programmers Can Jump** vor lua toate deciziile necesare bunei desfasurari a competitiei pentru toate cazurile care pot aparea si care nu sunt prevazute in prezentul regulament.

Anexa 1

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

Art. 1 Terenul si mingea

Jocul se va disputa pe un teren de baschet 3x3, cu un cos. Un teren regulamentar de 3x3 are, in interiorul liniilor de joc, dimensiunile de 15m (latime) si 11m (lungime). Terenul va avea marcaje regulamentare 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). Poate fi utilizata si o jumatate de teren de baschet. Se va juca cu mingiile puse la dispozitie de organizatori.

Art. 2 Echipele

Fiecare echipa va avea in componenta 4 jucatori (3 jucatori pe teren si o rezerva). Nota: Nu este permis accesul antrenorilor pe suprafata de joc.

Art. 3 Oficialii jocului Oficialii jocului sunt: unul sau doi arbitri, scorer si cronometror.

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 posesia la inceputul jocului sau la inceputul eventualelor prelungiri.

Art. 5 Scorul

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

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

5.3 Pentru fiecare aruncare libera reusita 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 in situatiile de minge moarta si in timpul aruncarilor libere. Timpul de joc va reporni dupa un schimb de minge („check-ball”) cu unul dintre jucatorii echipei aflate in aparare, 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. 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: 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)

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. 14).

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 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 regula este aplicata ca exceptie de la regulile 7.2 si 7.3 si greselilor personale din timpul actiunii de aruncare la cos finalizate cu un cos valabil.

7.5 Sanctiunea pentru o greseala tehnica este de 1 (o) aruncare libera si posesia. Sanctiunea pentru o greseala antisportiva sau descalificatoare este de 2 (doua) aruncari libere si posesia.

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 este 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 reluarii 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.

11.3 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 Procedura de protest

In cazul in care o echipa crede ca interesele ei au fost afectate de deciziile unui oficial 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.

Art. 13 Clasamentul echipelor

In grupe urmatoarele reguli de clasificare vor fi utilizate. Daca echipele sunt la egalitate dupa primul criteriu, se va aplica urmatorul si asa mai departe.

1. Numarul victoriilor
2. Mecurile directe
3. Media punctelor marcate (fara a lua in considerare scorurile de victorie prin „forfeit”)

Art. 14 Descalificarea

Un jucator care comite 2 (doua) greseli antisportive 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 nonactiune). 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 catre descalificarea prevazuta la art. 14.

Programmers Can Jump este o competitie sportiva de baschet 3x3 care acorda o atentie deosebita atmosferei de fair-play, educatiei si respectului intre jucatori, organizatori, oficiali si spectatori. In acest sens, fara a aduce prejudicii art. 14 din regulile oficiale ale jocului de baschet 3x3, sunt descurajate orice acte de violente fizica si verbala, injurii, intimidari, amenintari, expresii cu caracter jignitor, calomnios, lipsa flagranta a unui comportament civilizatat si anti-sportiv precum si alte acte si actiuni neprevazute anterior si care pot produce prejudicii competitiei. Prezentul regulament de disciplina stabileste modalitatile de constatare a abaterilor descrise anterior, de judecare a acestora, sanctiunile care vor fi aplicate precum si modalitatile de apel ale celor in cauza.

1. **Definitii Abatere disciplinara:** orice act de violente fizica si/sau verbala, injurii, intimidari, amenintari, expresii cu caracter jignitor, discriminatoriu sau calomnios, lipsa flagranta a unui comportament civilizatat si / sau anti-sportiv precum si alte act si / sau actiune neprevazuta anterior si care poate produce prejudicii competitiei, comis de catre un jucator sau de catre o echipa in timpul competitiei. Comisia de disciplina: organismul abilitat sa analizeze abaterile disciplinare, sa ia masurile necesare si sa aplice sanctiuni in conformitate cu prevederile prezentului regulament. Comisia de apel: organismul abilitat sa analizeze apelul persoanelor / echipelor care se considera nedreptatite de deciziile comisiei de disciplina. Recidiva: constituie recidiva savarsirea unei noi abateri disciplinare in termen de pana la un an calendaristic socotit de la data deciziei sanctiunii anterioare. In caz de recidiva, sanctiunile prevazute de prezentul regulament se dubleaza. Sanctiune: masura dispusa de juriul de disciplina impotriva unui jucator / echipa care comite o abatere disciplinara. Proba: in sensul prevederilor prezentului regulament, proba poate fi reprezentata de: raportul intocmit de oficialii jocului, declaratiile martorilor, inregistrari audio-video, fotografii sau orice alte mijloace considerate relevante de catre juriile de disciplina si/sau apel. Apelul: in sensul prevederilor prezentului regulament, apelul reprezinta modalitatea prin care jucatorul / echipa nemultumita de sanctiunea aplicata de catre comisia de disciplina, o poate ataca. Deciziile comisiei de apel sunt executorii si definitive.
2. **Constatarea abaterilor disciplinare** Constatarea unei abateri disciplinare cade in sarcina oficialilor meciului si/sau a organizatorilor competitiei **Programmers Can Jump**. Organizatorii competitiei **Programmers Can Jump** vor lua de indata toate masurile necesare pentru a aduce la cunostinta membrilor comisiei de disciplina carora le va furniza si toate materialele de proba disponibile.
3. **Sanctiuni**
In sensul prevederilor prezentului regulament si fara a aduce prejudicii art. 14 din regulile oficiale ale jocului de baschet 3x3, urmatoarele sanctiuni vor fi aplicate:
 - a) Injurii, expresii cu caracter jignitor, discriminatoriu sau calomnios, lipsa flagranta a unui comportament civilizatat – suspendare de minim 1 meci. Pe perioada cuprinsa intre primirea instiintarii asupra unei abateri si pana la comunicarea deciziei comisiei de disciplina, jucatorul / echipa in cauza este suspendat(a) din oficiu.
 - b) Intimidari si/sau amenintari la adresa adversarilor, oficialilor meciului, organizatorilor, spectatorilor - suspendare de minim un meci. Pe perioada cuprinsa intre primirea instiintarii asupra unei abateri si pana la comunicarea deciziei comisiei de disciplina, jucatorul / echipa in cauza este suspendata din oficiu.
 - c) Acte de violenta – suspendare de minim doua meciuri. Pe perioada cuprinsa intre primirea instiintarii asupra unei abateri si pana la comunicarea deciziei comisiei de disciplina, jucatorul / echipa in cauza este suspendata din oficiu.

4. **Alte prevederi**

Organizatorii Programmers Can Jump isi rezerva dreptul de a sesiza organele abilitate ale statului in cazul in care considera acest fapt necesar. Organizatorii 3x3 competitiei **Programmers Can Jump** isi rezerva dreptul de a aplica sanctiunea excluderii de la toate turneele **Programmers Can Jump** a unui jucator pentru comportament huliganic sau necivilizat la adresa unui organizator, membru al echipe de arbitrii sau al comisiilor de disciplina si apel. Decizia este considerata una necesara pentru desfasurarea normala a evenimentelor **Programmers Can Jump** si nu va fi supusa unei contestatii la Comisia de disciplina sau de apel. Organizatorii **Programmers Can Jump** vor lua toate deciziile necesare bunei desfasurari a competitiei pentru toate cazurile care pot aparea si care nu sunt prevazute in prezentul regulament.