

# SONIKS STREET-BALL BARRAD 2007

1. Echipa este formata din 4 membri (3 jucatori + 1 rezerva). Obligativ, la inceputul oricarui meci echipa trebuie sa contina 3 jucatori. Echipa are dreptul sa efectueze oricate schimbări dorește pe parcursul unui meci. Schimbarea se efectueaza in momentul in care jocul este oprit.
2. O echipa nu poate sa aiba in componenta mai mult de 1 jucator activ de Divizia A (care a fost legitimat in sezonul competitional 2006-2007).
3. Nu sunt permise schimbări in componenta echipei pe parcursul competitiei. Inaintea fiecarui meci, monitorul (arbitru) poate solicita fiecarui membru al echipei un act de identitate pentru verificarea foii de arbitraj. Echipa este descalificata in momentul in care nu exista 3 membri care sa faca dovada ca apartin acelei echipe. Decizia monitorului este irevocabila si nu mai poate fi contestata ulterior.
4. Capitanul echipei trebuie sa semneze foaia de arbitraj la finalul meciului.
5. **NU ESTE PERMISA AGATAREA DE INEL IN NICI UN MOMENT AL ZILEI (cu exceptia concursului de slam-dunk). IN SITUATIA IN CARE UN JUCATOR INCALCA ACEASTA REGULA, ECHIPA SA POATE FI DESCALIFICATA DE MONITOR/ORGANIZATOR.**
6. Mingea isi va schimba posesia dupa fiecare cos marcat. Mingea va fi repusa in joc doar de la latura opusa a panoului de joc.
7. La inceputul fiecărei posesii (inclusiv interceptie sau recuperare pe actiunea adversarilor) mingea trebuie pasata unui coechipier acesta putind sa inceapa o actiune sau sa arunce la cos. In cazul in care cel care repune mingea va initia actiunea sau va marca, cosul va fi anulat si mingea isi va schimba posesia.
8. Orice cos marcat valoreaza 1 (un) punct, cu exceptia cosurilor marcate din spatele liniei marcate la 5,80 m de inel, care valoreaza 2 (doua) puncte.
9. Orice echipa care nu este prezenta sau are mai putin de 3 membri la ora inceperii meciului va pierde meciul respectiv. Monitorul va acorda echipei 2 minute suplimentare pentru completarea echipei.
10. Meciurile vor incepe prin **MINGE DE ARBITRU**. Toate jocurile (cu exceptia finalelor) se vor desfasura dupa sistemul **“primul la 16 puncte sau 10 minute”**. Timpul de joc nu va fi oprit decat pe perioada **“timpilor de odihna”**. Dupa trecerea celor 10 minute echipa care a acumulat cele mai multe puncte va castiga meciul. In caz de egalitate, jocul va fi reluat prin **“MINGE DE ARBITRU”**. Prima echipa care **inscrie** un cos valid va castiga meciul. Finalele se vor desfasura dupa sistemul **“primul la 21 cu diferenta de 2 puncte”**, fara restrictie de timp, cu diferenta minima de 2 pct.
11. Clasamentul fiecărei grupe se realizeaza in functie de numarul de victorii acumulate. In cazul in care 2 echipe se afla la egalitate de puncte se va califica mai departe invingatoarea din meciul direct. In cazul in care mai mult de 2 echipe se afla la egalitate de puncte se va calcula cosaverajul direct dintre ele pentru stabilirea ierarhiei grupei.
12. Fiecare echipa poate solicita maxim 3 **“timpuri de odihna”** a cate 30 de secunde. Timpul de joc se opreste **NUMAI** pe durata **“timpilor de odihna”**.
13. O echipa poate acumula maxim 3 greseli, **dupa care fiecare fault va fi penalizat cu aruncare de la linia de libere**. Dupa executarea loviturii de penalizare mingea va reveni echipei adverse. Daca jucatorul faultat reuseste sa introduca mingea in cos, nu va executa si o aruncare suplimentara (faultul va fi validat pe foaia de arbitraj).
14. In cazul unui fault grav, intentionat si nesportiv sau in cazul unor faulturi repetate si nesportive monitorul poate decide acordarea a 2 lovituri de penalizare. De asemenea, in cazul in care o echipa **“trage de timp”** in mod evident si repetat (ex.: nu lasa mingea adversarilor pt repunere dupa marcarea unui cos, nu solicita fault la faze extrem de clare, etc) aceasta poate fi penalizata de monitor prin avertizare si apoi, in caz de recidiva, o lovitura sau 2 lovituri de pedeapsa.
15. Cele 2 echipe se arbitreaza singure. In situatia in care nu sunt de acord asupra unei decizii, monitorul va fi cel care va lua decizia. De asemenea, monitorul are dreptul de a descalifica in orice moment o echipa care nu respecta regulamentul, deciziile sale sau membrii echipei adverse. Orice comportament nesportiv a unui jucator va atrage dupa sine descalificarea echipei din care face parte.
16. Fiecare meci va incepe numai in momentul in care jucatorii celor 2 echipe vor fi imbracati cu echipamentul pus la dispozitie de organizatori. La finalul meciului, jucatorii ambelor echipe **VOR AVEA OBLIGATIA** sa inapoieze monitorului echipamentul de joc.
17. **ORICE DECIZIE A MONITORILOR SI ORGANIZATORILOR COMPETITIEI TREBUIE RESPECTATA DE TOTI MEMBRII ECHIPEI. NERESPECTAREA ACESTOR DECIZII DUCE LA DESCALIFICAREA ECHIPEI IN CULPA.**

SUNT DEACORD CU PREVEDERILE ACESTUI REGULAMEN SI DECLAR PE PROPRIA RASPUNDERE CA SUNT APT PENTU EFORT FIZIC PENTRU COCURS

JUCATORI: 1.....  
2.....  
3.....  
4.....