



by



REGULAMENT

Contents

1. PREAMBUL	2
2. CATEGORII DE VARSTA.....	2
3. REGULI GENERALE DE DESFASURARE A COMPETITIEI	3
4. REGULAMENT BASCHET 2 LA 2	4
5. REGULAMENT MINIFOTBAL 2 LA 2	6
6. REGULAMENT TENIS CU PICIORUL 2 LA 2.....	8
7. DISCLAIMER.....	12



1. PREAMBUL

Organizator: SPORT ARENA

Competitia: SPORT IN PARC

Perioada de desfasurare: 2 – 3 iunie 2012

Locul de desfasurare: Parcul Carol

Scop: promovarea sportului in aer liber ca alternativa de petrecere a timpului liber

Taxa de participare: participarea este gratuita, fara a exista niciun fel de discriminare

2. CATEGORII DE VARSTA

Competitia sportiva SPORT IN PARC este deschisa tuturor categoriilor de varsta si sex. Din dorinta de a acorda sanse egale de castig tuturor, competitia va fi structurata in patru categorii astfel:

1. FEMININ SUB 18 ANI
2. MASCULIN SUB 18 ANI
3. FEMININ PESTE 18 ANI
4. MASCULIN PESTE 18 ANI

Este posibil ca o echipa participante la competitie sa aiba in componenta atat fete cat si baieti. In aceasta situatie, echipa va fi inscrisa la categoria masculin.

In cazul in care o echipa are in componenta una sau mai multe persoane care depasesc varsta de 18 ani impliniti, aceasta va fi inscrisa la categoria "peste 18 ani".

Pentru a fi inscrisa la categoria "sub 18 ani", toti componentii unei echipe trebuie sa aiba (la data competitiei) sub 18 ani.

3. REGULI GENERALE DE DESFASURARE A COMPETITIEI

Scopul declarat al evenimentului sportiv “SPORT IN PARC” este acela de promovare a sportului in aer liber. De aceea, regula principala a competitiei va fi FAIR PLAY-UL. Astfel, orice participant care are, in opinia organizatorilor, un comportament neadecvat (violenta fizica sau de limbaj, atitudine nesportiva, se afla sub influenta drogurilor si/sau a bauturilor alcoolice etc) va fi eliminat din competitie.

Evenimentul sportiv “SPORT IN PARC” este deschis tuturor si nu presupune nicio taxa de participare. Inscrierea in competitie este gratuita si se va face prin completarea formularului online de pe site-ul evenimentului (www.sportinparc.ro). Inscrierile se fac in limita a 100 echipe.

Toti participantii la competitie trebuie sa cunoasca prezentul regulament care va fi disponibil atat pe site-ul web al competitiei: www.sportinparc.ro, cat si la locul de desfasurare a competitiei.

Toti participantii la evenimentul sportiv “SPORT IN PARC” se vor inscrie si vor evolua in cadrul competitiei pe propria raspundere, declarand faptul ca starea lor de sanatate permite participarea la o astfel de competitie sportiva si ca isi asuma toate riscurile implicate. Sport Arena, in calitate de organizator al competitiei, nu poate fi facuta raspunzatoare de eventualele accidentari suferite de participanti.

Competitia sportiva “SPORT IN PARC” se desfasoara sub forma unui triatlon care include probele: baschet 2 la 2, fotbal 2 la 2 si tenis cu piciorul 2 la 2. Competitia se va desfasura in sistem eliminatoriu, cu un tablou de meciuri eliminatorii stabilit de organizatori prin tragere la sorti. O partida presupune derularea consecutiva, intre doua echipe, a unui meci de baschet, unul de fotbal si unul de tenis cu piciorul. Fiecare meci se va desfasura cu respectarea regulamentului specific prezentat mai jos. Intre fiecare meci va fi o pauza de 5 minute. Echipa care va castiga minim doua dintre cele trei meciuri va fi desemnata castigatoarea partidei si se va califica in etapa urmatoare a competitiei. Echipa care castiga cel mult un meci dintre cele trei, va fi eliminata din competitie.

O echipa este formata din minim doi si maxim patru jucatori. Acestia pot participa la oricare dintre cele trei discipline. Pe parcursul desfasurarii meciurilor, se pot face schimbari de jucatori in mod nelimitat si doar atunci cand mingea nu este in joc.



4. REGULAMENT BASCHET 2 LA 2

1. Fiecare echipa este formata din doi jucatori si maxim doua rezerve. Jocul poate incepe si poate fi terminat in minim doi jucatori.
2. Fiecare jucator va avea asupra sa, in momentul inscrierii in competitie si pe toata durata competitiei, un act de identitate valabil (buletin de identitate/carte de identitate/pasaport/permis de conducere, certificat de nastere).
3. Regulamentul de desfasurare se bazeaza pe regulamentul jocului de baschet, adaptat la conditiile de competitie in aer liber. Jocul se va desfasura in format 2 la 2
4. Procedul SLAM DUNK nu este permis decat in timpul desfasurarii meciurilor. Este interzisa utilizarea acestui procedeu pe perioada incalzirii. Organizatorul isi rezerva dreptul de a descalifica jucatorii care utilizeaza acest procedeu in afara desfasurarii meciurilor.
5. Fiecare jucator trebuie sa semneze FORMULARUL DE INSCRIERE, DECLARATIA si FOAIA DE ARBITRAJ.
6. Schimbarile sunt permise in numar nelimitat, dar numai atunci cand mingea nu este in joc.
7. Echipa care va avea lovitura de incepere va fi determinata prin tragere la sorti.
8. Se va schimba posesia mingii dupa fiecare cos marcat.
9. Mingea va fi intotdeauna repusa in joc de echipa care are posesia de la centrul terenului cu mingea de control (pasa la adversar, care e obligat sa o returneze). La repunerea mingii de la centrul terenului nu este permisa patrunderea aparatorului in semicercul din care se repune.
10. Fiecare cos marcat va conta 1 punct. Cosurile marcate din spatele liniei de 6,75 m vor conta 2 puncte. Fiecare fault pe aruncare va fi penalizat cu o aruncare de la linia de aruncari libere, cu exceptia faulturilor pe aruncare din spatele liniei de 6,75 m, pentru care se vor acorda doua aruncari libere.
11. Fiecare fault, dupa al 5-lea acumulat de o singura echipa, va fi penalizat cu o aruncare de la linia de aruncari libere. Dupa executarea aruncarii libere, indiferent de reusita acesteia, se va schimba posesia. In cazul unui cos cu fault se vor contabiliza pe foaia de joc cosul marcat si faultul, fara insa a se acorda si o lovitura de la linia de aruncari libere.
12. Orice fault cu caracter intentionat si/sau orice lovitura dura a adversarului, certificate de monitor, 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.



Sport în Parc

13. Echipa castigatoare a unui meci va fi desemnata echipa care va ajunge prima la 10 puncte sau echipa aflata in avantaj dupa 10 minute de joc. In caz de egalitate dupa 10 minute de joc, echipa castigatoare va fi desemnata dupa o repriza de prelungiri in care se va juca pana la 3 puncte marcate, fara limita de timp.
14. Principiul de baza este spectacolul sportiv. De aceea va functiona o regula nescrisa de 30 de secunde care va putea fi aplicata de monitorul terenului si care va penaliza echipa care trage de timp prin pierderea posesiei.
15. Pe durata meciului, cronometrul nu va fi intrerupt, cu exceptia ultimelor 2 minute ale partidei.
16. Programările meciurilor vor fi intocmai respectate, orice intarziere ducand la pierderea meciului de catre echipa in cauza cu scorul de 0 la 7. Daca ambele echipe depasesc ora de incepere a partidei, vor fi ambele descalificate.
17. Echipele au obligatia de a ramane la terenuri pe durata desfasurarii competitiei, astfel ca orice schimbare de ultim moment datorate diverselor probleme ce pot aparea in programarea meciurilor sa nu surprinda echipele.
18. 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.
19. Monitorul terenului va interveni si va decide doar in momentul in care apar neintelegeri intre componentii celor 2 echipe. Daca un jucator manifesta un comportament care depaseste limitele unui comportament civilizatat, monitorul il poate sanctiona cu fault tehnic, acordand in acelasi timp echipei adverse o aruncare libera si posesia mingii. In cazuri extreme, monitorul poate descalifica un jucator pentru turneul respectiv sau pentru toate turneele organizate de Sport Arena.
20. In cazul in care un component al unei echipe solicita sanctionarea echipei adverse pentru o abatere de joc, iar componentii echipei adverse nu sunt de acord, meciul se intrerupe doar prin interventia monitorului. In caz contrar, faza de joc va continua. Abaterile impotriva echipei adverse pot fi solicitate doar de catre jucatorii aflati în teren.



5. REGULAMENT MINIFOTBAL 2 LA 2

1. Fiecare echipa este formata din doi jucatori si maxim doua rezerve. Jocul poate incepe si poate fi terminat in minim doi jucatori.
 2. Fiecare jucator va avea asupra sa, in momentul inscrierii in competitie si pe toata durata competitiei, un act de identitate valabil (buletin de identitate/carte de identitate/pasaport/permis de conducere, certificat de nastere).
 3. Regulamentul de desfasurare se bazeaza pe regulamentul jocului de fotbal, adaptat la conditiile de competitie in aer liber, pe teren redus. Jocul se va desfasura in format 2 la 2. Intrarile prin alunecare vor fi sanctionate cu fault.
 4. Fiecare jucator trebuie sa semneze FORMULARUL DE INSCRIERE, DECLARATIA si FOAIA DE ARBITRAJ.
 5. Schimbarile sunt permise in numar nelimitat, dar numai atunci cand mingea nu este in joc.
 6. Echipa care va avea lovitura de incepere va fi determinata prin tragere la sorti.
 - 7.. Mingea va fi intotdeauna repusa in joc de la propria poarta, prin lovitura libera directa, de catre echipa care are posesia.
 8. Echipa castigatoare a unui meci va fi desemnata echipa care va marca prima doua goluri sau echipa aflata in avantaj dupa 10 minute de joc. In caz de egalitate dupa 10 minute de joc, echipa castigatoare va fi desemnata dupa executarea loviturilor de departajare din poarta in poarta fara portar. Se vor executa trei serii de lovituri de departajare. Daca egalitatea persista, se va executa cate o lovitura de departajare de echipa, pana la desemnarea castigatorului.
- Fiecare abatere va fi sanctionata cu lovitura libera directa. Dupa 5 abateri acumulate de o singura echipa, echipa respectiva va fi penalizata cu penalty (lovitura libera din poarta in poarta, fara portar).
9. Pe durata meciului, cronometrul nu va fi intrerupt, cu exceptia ultimelor 2 minute ale partidei.
 10. Programările meciurilor vor fi intocmai respectate, orice intarziere ducand la pierderea meciului de catre echipa in cauza cu scorul de 0 la 2. Daca ambele echipe depasesc ora de incepere a partidei, vor fi descalificate ambele.



Sport în Parc

11. Echipele au obligatia de a ramane la terenuri pe durata desfasurarii competitiei, astfel ca orice schimbare de ultim moment datorate diverselor probleme ce pot aparea in programarea meciurilor, sa nu surprinda echipele.

12. 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 competitia.

13. Monitorul terenului va interveni si va decide doar in momentul in care apar neintelegeri intre componentii celor 2 echipe. Daca un jucator manifesta un comportament care depaseste limitele unui comportament civilizatat, monitorul il poate sanctiona cu fault tehnic, acordand in acelasi timp echipei adverse un penalty (lovitura directa de la propria poarta, fara portar). In cazuri extreme, monitorul poate descalifica un jucator pentru turneul respectiv sau pentru toate turneele organizate de Sport Arena.

14. In cazul in care un component al unei echipe solicita sanctionarea echipei adverse pentru o abatere de joc, iar componentii echipei adverse nu sunt de acord, meciul se intrerupe doar prin interventia monitorului. In caz contrar, faza de joc va continua. Abaterile impotriva echipei adverse pot fi solicitate doar de catre jucatorii aflati în teren



6. REGULAMENT TENIS CU PICIORUL 2 LA 2

1. Inceputul jocului

Echipa care a castigat aruncarea (cu banul) are optiunea de a alege ori partea, ori serviciul.

2. Serviciul

2.1 Serviciul este executat prin lovirea mingii cu orice parte a corpului cu exceptia bratului si a mainilor, din zona din spatele liniei de baza, din afara terenului de joc.

2.2 Modul de servire : lovirea mingii cu piciorul, dupa ce mingea a atins in prealabil pamantul in spatiul permis pentru servire. Nici mingea, nici piciorul nu trebuie sa atinga terenul de joc (inclusiv liniile) cand un serviciu este in curs de executie. Mingea trebuie sa fie eliberata din maini sau asezata pe pamant pentru a servi.

2.3 Serviciul trebuie sa fie realizat intr-un interval de 5 secunde din momentul in care arbitrul da semnalul de incepere a jocului.

2.4 Mingea trebuie sa traverseze, sau sa atinga plasa si sa cada in terenul adversarului.

2.5 Serviciul nu se repeta daca mingea atinge plasa si cade in terenul adversarului.

2.6 Serviciul este intotdeauna realizat de echipa (jucatorul) care marcheaza un punct.

2.7 Jucatorii echipei adverse nu trebuie sa atinga mingea pana cand nu a fost atinsa propria lor jumatate de teren de joc.

3. Mingea in joc

3.1 Numarul maxim de mingi lasate sa cada pe pamant : 1. In timpul jocului, jucatorul poate sa nu lase mingea sa cada jos, la pamant (exceptie pentru serviciul adversarului).

3.2 Numarul maxim de mingi atinse de jucator: 3. Jucatorul poate atinge mingea cu orice parte a corpului sau, cu exceptia bratului si a mainilor. Jucatorului nu ii este permis sa atinga mingea de doua ori la rand. Numarul minim de atingeri a mingii de jucator inainte ca mingea sa traverseze fileul este unu (1).

3.3 Daca a fost jucata corect de jucator, mingea trebuie sa atinga pamantul numai in terenul de joc.

3.4 Serviciul este repetat daca un obiect exterior atinge mingea ori terenul de joc (minge noua).



Sport în Parc

3.5 Niciunui Jucator nu ii este permis sa atinga fileul (chiar dupa ce mingea a fost terminata).

3.6 Mingea este considerata corecta numai daca traverseaza fileul si cade in terenul adversarului.

3.7 Daca doi jucatori adversari ating mingea deasupra fileului in acelasi timp si balonul iese din terenul de joc, serviciul se repeta (minge moarta).

3.8 Daca doi jucatori ating mingea deasupra fileului in acelasi timp (minge moarta), jocul continua cu conditia ca mingea sa atinga pamantul in interiorul terenului de joc. Intr-un astfel de caz, pot continua jocul si lovi mingea chiar si jucatorii care "au jucat mingea moarta". 3.9 Jucatorul poate juca mingea deasupra partii adverse din terenul de joc, daca sta sau o scoate si cade in propriul teren de joc.

3.10 Jucatorul poate juca mingea doar in propria jumatate a terenului de joc.

3.11 Jucatorul poate atinge neintentionat piciorul adversarului (partea de sub genunchi) cu piciorul sau (partea de sub genunchi), dupa ce a jucat mingea.

4. Marcarea punctului, castigarea meciului

4.1 Echipa castiga un punct daca adversarul comite fault; fiecare astfel de fault se considera un punct.

4.2 Meciul este castigat de echipa care obtine primul 11 puncte la o diferenta de minimum 2 puncte (11-9) . Daca nu, jocul continua pana cand avansul de 2 puncte este realizat (12-10, 13-11, etc.).

5. Pauza si substituirea jucatorilor

5.1 Fiecare echipa are dreptul sa substituie jucatorii intr-un meci, in numar nelimitat.

5.2 Arbitrul are dreptul oricand in timpul setului sa ceara <<time-out –ul de arbitru >> pentru inlaturarea obstacolelor de orice natura.

5.3 In timpul pauzei jucatorii trebuie sa fie prezenti in propria jumatate a suprafetei de joc.

6. Faulturile care au drept rezultat pierderea punctelor

6.1 Echipa pierde un punct daca mingea atinge propriul teren de doua (2) ori succesiv, fara sa fie atinsa de jucator.

6.2 Echipa pierde un punct daca mingea a sarit din suprafata terenului propriu si a traversat fileul in terenul adversarului, fara sa fie atinsa de jucator .

6.3 Echipa pierde un punct daca ei (el) nu au dat voie mingii servite de adversar sa cada in propria zona de serviciu (daca joaca mingea din aruncare).



Sport în Parc

6.4 Echipa pierde un punct daca un jucator atinge fileul cu orice parte a corpului sau. Serviciul se repeta daca fileul este atins de amandoi adversarii simultan.

6.5 Echipa pierde un punct daca jucatorul a facut unul din urmatoarele faulturi cand mingea a fost servita :

- atinge ori linia de baza, ori o parte a liniei extinse din spate, cu mingea ori piciorul sau isi sustine greutatea corpului cand un serviciu este in executie;

- mingea este servita si in drum spre terenul adversarului este atinsa de un co-echipier;

- mingea cade in afara zonei de serviciu a terenului adversarului.

6.6 Un jucator atinge mingea cu mana sau bratul (pierderea punctului)

6.8 Mingea jucata de un jucator cade in afara terenului de joc advers (pierderea punctului) .

6.9 Mingea este jucata de un jucator deasupra terenului de joc advers si jucatorul nu a cazut in interiorul propriului teren de joc, atingand terenul advers. (pierderea punctului) .

6.10 Cand un jucator tine sau impinge adversarul cu mana (mainile) .

6.11 Un jucator joaca mingea de doua ori consecutiv.

6.12 Un jucator joaca mingea in terenul de joc al adversarului (pierderea punctului) .

6.13 Adversarul jucatorului atinge mingea inainte ca mingea sa fie atinsa de un jucator in al carui teren de joc mingea a atins suprafata terenului (un punct pierdut in favoarea adversarului) .

6.14 Un jucator atinge un jucator advers cu piciorul sau ridicat deasupra fileului.

7. Greseli si sanctiuni

7.1 Daca un jucator depaseste limita de 5 secunde pana sa serveasca:

- prima intarziere : avertisment

- a doua intarziere : pierderea punctului

7.2 Purtari nesportive (proteste, pretentii, lovirea mingii, tinerea si impingerea adversarului, limbaj abuziv, gesticulatii inadecvate etc.) de catre jucatori, antrenori, capitani echipei etc) :

a)pentru prima oara : avertisment;

b)pentru a doua oara : pierderea punctului.



Sport în Parc

7.3 In functie de gravitatea abaterii, jucatorul este sanctionat cu cartonas galben sau rosu, a treia avertizare are drept urmare eliminarea. Dupa obtinerea cartonasului rosu, jucatorul trebuie sa paraseasca imediat suprafata de joc.

7.4 Un jucator eliminat poate fi inlocuit cu un alt jucator insa numai in limita schimbarilor permise de regulament.

7.5 Daca arbitrul este agresat in orice fel de catre jucator(i), meciul este castigat de echipa adversa.

7. DISCLAIMER

Fiecare jucator (participant la competitia sportiva SPORT IN PARC), precum și părinții/tutorii/reprezentanții legali ai acestora (in cazul jucatorilor sub 18 ani) trebuie sa citeasca si sa semneze aceasta declaratie.

Semnaturile de pe aceasta declaratie sunt expresia faptului ca semnatarii au citit, inteles si sunt de acord cu regulamentul de mai sus si cu aceasta declaratie:

DECLARATIE

Înțeleg faptul ca exista riscuri cu privire la participarea mea la competitia SPORT IN PARC.

Prin prezenta declaratie, pe care o sustin si o semnez. descarc de orice raspundere care poate aparea ca urmare a accidentarii mele si/sau a pierderii bunurilor materiale prin furt sau alte metode, pe organizatorii competitiei (SC SPORT ARENA SRL), pe angajatii SC SPORT ARENA SRL, precum si pe alte persoane care fac parte din comisia de organizare.

De asemenea, prin prezenta declaratie, sunt de acord ca SC SPORT ARENA SRL sa foloseasca in scop publicitar si/sau comercial toate imaginile inregistrate pe suport media in timpul participarii mele la competitia SPORT IN PARC fara a solicita niciun fel de avantaj material. In acest sens inteleg ca imaginea mea poate aparea in clipuri sau alte materiale publicitare realizate in scopul promovarii acestui eveniment si/sau a imaginii sponsorilor, partenerilor sau organizatorilor acestuia si consimt la aceasta. Sunt de acord ca datele mele personale furnizate prin formularul de inscriere sa poata fi prelucrate de catre SC SPORT ARENA SRL in orice fel in care aceasta va considera necesar in legatura cu evenimentul SPORT IN PARC sau cu un eveniment legat de acesta.

Prin prezenta declar ca starea sanatatii mele este corespunzatoare si imi permite participarea la competitia SPORT IN PARC. Inteleg si sunt de acord cu faptul ca SPORT ARENA SRL nu este responsabila in nici un fel in cazul accidentarilor de orice fel survenite pe durata participarii mele la SPORT IN PARC, participarea la oricare dintre concursurile acestui eveniment facandu-se pe raspunderea mea.

Numele echipei: _____

Numele și prenumele	Semnătura