



2020 REGULILE OFICIALE ALE JOCULUI BASCHET

REGULILE JOCULUI BASCHET
VERSIUNE DE LUCRU CU
EVIDENȚIERE GALBENĂ

Valabile de la 1 Octombrie 2020
Reguli adoptate de Federația Internațională de Baschet (FIBA)



**Federația
Română
de Baschet**

REGULILE OFICIALE ALE JOCULUI BASCHET FIBA 2020

Aprobate de,

FIBA Central Board

Mies, Elveția, 27 Martie 2020

Valabile de la, 01 Octombrie 2020

CUPRINS

CUPRINS	3
CUPRINSUL DIAGRAMELOR	4
REGULA UNU – JOCUL	5
Art.1 Definiții	5
REGULA DOI – TERENUL DE JOC ȘI ECHIPAMENT	6
Art. 2 Terenul de Joc	6
Art. 3 Echipament	11
REGULA TREI – ECHIBE	12
Art. 4 Echipe	12
Art. 5 Jucători : Accidentare și ajutor	15
Art. 6 Căpitan : Atribuții și autorități	15
Art. 7 Antrenorul principal și primul antrenor asistent: Atribuții și autorități	15
REGULA PATRU – REGULAMENTE DE JOC	17
Art. 8 Timpul de joc, scor egal și prelungiri	17
Art. 9 Începerea și terminarea unui sfert, unei prelungiri sau a jocului	17
Art. 10 Stările mingii	18
Art. 11 Locația unui jucător și a unui arbitru	19
Art. 12 Angajarea între doi și posesia alternativă	19
Art. 13 Cum este jucată mingea	21
Art. 14 Controlul mingii	21
Art. 15 Jucător în acțiune de aruncare la coș	21
Art. 16 Coș: Când este reușit și valoarea sa	22
Art. 17 Repunerea mingii în joc	23
Art. 18 Minut de întrerupere	24
Art. 19 Înlocuire	26
Art. 20 Joc pierdut prin forfait	27
Art. 21 Joc pierdut în caz particular	28
REGULA CINCI – ABATERI	29
Art. 22 Abateri	29
Art. 23 Jucător afară din joc și mingea afară din joc	29
Art. 24 Driblingul	29
Art. 25 Regula pașilor	30
Art. 26 3 secunde	31
Art. 27 Jucător strâns apărat	31
Art. 28 8 secunde	31
Art. 29 24 secunde	32
Art. 30 Mingea întoarsă în terenul din spate	34
Art. 31 Intervenția și Interferența neregulamentară	35
REGULA ȘASE – GREȘELI	37
Art. 32 Greșeli	37
Art. 33 Contact : Principii generale	37
Art. 34 Greșeala personală	42

Art. 35	Dubla greșeală	42
Art. 36	Greșeala tehnică	43
Art. 37	Greșeala antisportivă	44
Art. 38	Greșeala descalificatoare	45
Art. 39	Încăierare	47
REGULA ȘAPTE – DISPOZIȚII GENERALE		49
Art. 40	5 greșeli ale unui jucător	49
Art. 41	Greșelile echipei: Penalizare	49
Art. 42	Situații speciale	49
Art. 43	Aruncări libere	50
Art. 44	Erori corectabile	52
REGULA OPT – ARBITRI, OFICIALII MESEI, COMISAR : ATRIBUȚII ȘI AUTORITĂȚI		54
Art. 45	Arbitri , oficialii mesei și comisar	54
Art. 46	Șeful brigăzii : Atribuții și autoritate	54
Art. 47	Arbitri : Atribuții și autorități	55
Art. 48	Scorer și ajutor scorer : Atribuții	56
Art. 49	Cronometror : Atribuții	57
Art. 50	Operator cronometru de atac : Atribuții	58
A – SEMNALIZĂRILE ARBITRILOR		60
B – FOAIA OFICIALĂ DE JOC		68
C – PROCEDURA PROTESTULUI		77
D – CLASAMENTUL ECHIPELOR		78
E – ÎNTRERUPERI MEDIA		86
F – SISTEMUL RELUĂRII INSTANTANEE		87
INDEX LA REGULI		89

TABELUL DIAGRAMELOR

Diagrama 1	Dimensiuni complete ale terenului de joc	7
Diagrama 2	Zona de restricție	9
Diagrama 3	Zona coșului de 2 puncte / 3 puncte	9
Diagrama 4	Masa scorerului și scaunele înlocuirilor	10
Diagrama 5	Principiul cilindrului	38
Diagrama 6	Pozițiile jucătorilor în timpul aruncărilor libere	51
Diagrama 7	Semnalizările arbitrilor	67
Diagrama 8	Foaia oficială de joc	68
Diagrama 9	Partea de sus a foii oficiale de joc	69
Diagrama 10	Echipele pe foaia oficială de joc (înainte de joc)	70
Diagrama 11	Echipele pe foaia oficială de joc (după joc)	71
Diagrama 12	Înregistrarea scorului	75
Diagrama 13	Bilanțul	76
Diagrama 14	Partea de jos a foii oficiale de joc	76

Pe tot cuprinsul Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet, toate referirile făcute la un jucător, antrenor, **arbitru**, etc. la genul masculin se aplică de asemenea și genului feminin. Trebuie înțeles că acestea au fost făcute doar din motive practice.

REGULA UNU – JOCUL

Art. 1 Definiții

1.1 Jocul Baschet

Baschetul este jucat între 2 echipe, de câte 5 jucători fiecare. Scopul fiecărei echipe este să introducă mingea în coșul adversarilor și să împiedice cealaltă echipă să înscrie.

Jocul este condus de către **arbitri**, oficialii mesei și un comisar, dacă este prezent.

1.2 Coșul : adversarilor/propriu

Coșul care este atacat de către o echipă este coșul adversarilor, iar coșul care este apărat de către o echipă, este propriul ei coș.

1.3 Câștigătoarea unui joc

Echipa care a marcat cel mai mare număr de puncte de joc la sfârșitul timpului de joc va fi câștigătoarea jocului.

REGULA DOI – TERENUL DE JOC ȘI ECHIPAMENT

Art. 2 Terenul de Joc

2.1 Terenul de joc

Terenul de joc va avea o suprafață plană, dură, liberă de orice fel de obstacol (Diagrama 1), cu dimensiuni de 28 m în lungime și 15 m în lățime măsurate de la marginea interioară a liniilor care delimitează terenul.

2.2 Terenul din spate

Terenul din spate al unei echipe cuprinde coșul propriu al echipei, fața dinspre teren a panoului și acea parte a terenului de joc limitată de linia de fund din spatele propriului ei coș, liniile laterale și linia de centru.

2.3 Terenul din față

Terenul din față al unei echipe cuprinde coșul adversarului, partea dinspre teren a panoului adversarului și acea suprafață a terenului de joc limitată de linia de fund din spatele coșului adversarului, liniile laterale și marginea interioară a liniei de centru, mai apropiată de coșul adversarului.

2.4 Linii

Toate liniile vor fi de aceeași culoare și trasate în alb sau altă culoare contrastantă, cu o lățime de 5 cm și clar vizibile.

2.4.1 Liniile care delimitează terenul de joc

Terenul de joc va fi limitat de liniile care-l marchează, acestea fiind linii de fund și linii de laterale. Aceste linii nu fac parte din terenul de joc.

Orice obstacol, inclusiv antrenorul principal, primul antrenor asistent, înlocuitorii, jucătorii eliminați, membrii însoțitori delegați așezați în zona băncii echipei va fi la cel puțin 2 m de la terenul de joc.

2.4.2 Linia de centru, cercul central și semicercurile pentru aruncări libere

Linia de centru, va fi trasată paralel cu liniile de fund, de la punctul de mijloc al liniilor laterale. Ea va fi prelungită cu 0,15 m, în afara fiecărei linii laterale. Linia de centru este parte a terenului din spate.

Cercul central va fi trasat în centrul terenului de joc și va avea o rază de 1,80 m, măsurată la marginea exterioară a circumferinței.

Semicercurile pentru aruncări libere, vor fi trasate pe terenul de joc cu o rază de 1,80 m, măsurată la marginea exterioară a circumferinței și având centrele lor la punctul de mijloc al liniilor de aruncări libere (Diagrama 2).

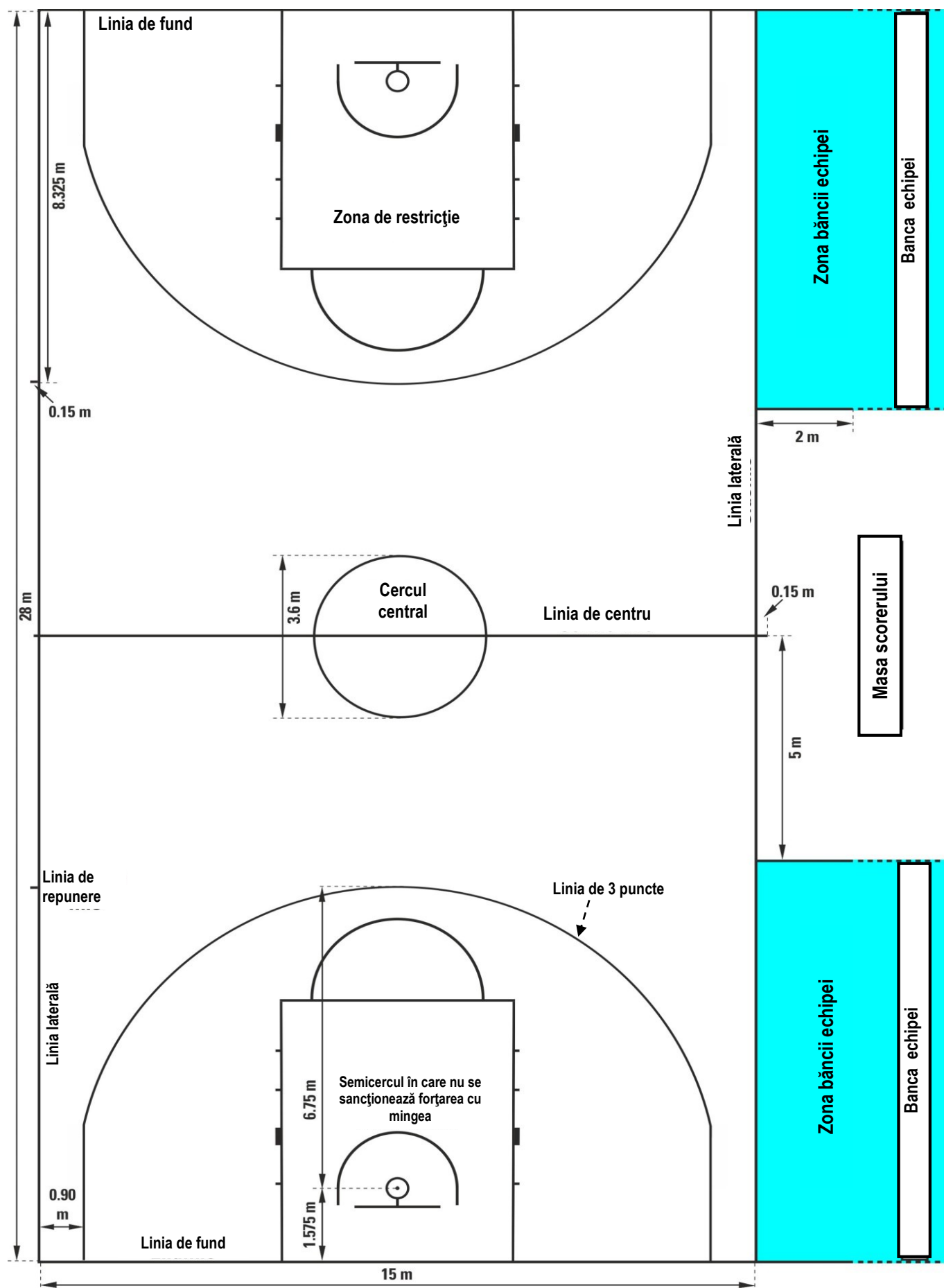


Diagrama 1 Dimensiunile complete ale terenului de joc

2.4.3 Liniile de aruncări libere, zonele de restricție și culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere

O linie de aruncări libere trebuie trasată paralel cu fiecare linie de fund. Marginea ei exterioară trebuie situată la 5,80 m de la marginea interioară a liniei de fund și trebuie să aibă 3,60 m, lungime. Punctul ei de mijloc trebuie situat pe linia imaginată care unește punctul de mijloc al celor 2 linii de fund.

Zonele de restricție trebuie să fie suprafețe dreptunghiulare trasate pe terenul de joc, delimitate de liniile de fund, prelungirea liniilor de aruncări libere și de liniile care pornesc de la linia de fund având marginea lor exterioară la 2,45 m de la punctul de mijloc al liniilor de fund și care se termină la marginea exterioară a prelungirii liniilor de aruncări libere. Cu excepția liniei de fund, aceste linii fac parte din zona de restricție.

Culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere, pe lungimea zonei de restricție, rezervate pentru jucători pe parcursul executării aruncărilor libere, vor fi trasate ca în Diagrama 2.

2.4.4 Zona coșului de 3 puncte

Zona coșului de 3 puncte a echipei (Diagrama 1 și Diagrama 3) este întreaga suprafață a terenului de joc, cu excepția zonei din apropierea coșului adversarilor, limitată de și incluzând :

- Cele 2 linii paralele, ridicate perpendicular pe linia de fund, având marginea lor exterioară la 0,90 m față de marginea interioară a liniilor laterale.
- Un arc de cerc, cu o rază de 6,75 m măsurată din punctul aflat pe sol, situat exact sub centrul coșului adversarilor, până la marginea exterioară a arcului. Distanța punctului aflat pe sol, până la punctul de mijloc al marginii interioare a liniei de fund este de 1,575 m. Arcul de cerc se unește cu liniile paralele.

Linia de 3 puncte nu face parte din zona coșului de 3 puncte.

2.4.5 Zonele băncilor echipelor

Zonele băncilor echipelor trebuie să fie marcate în afara terenului de joc, limitate de 2 linii, ca în Diagrama 1.

Trebuie să fie 16 locuri disponibile în fiecare zonă a băncii echipei, pentru antrenorul principal, antrenori asistenți, înlocuitori, jucători eliminați și membri delegați însoțitori. Orice altă persoană va fi la cel puțin 2 m în spatele băncii echipei.

2.4.6 Liniile de repunere a mingii în joc

Cele 2 linii având lungimea de 0,15 m, trebuie trasate în afara terenului de joc, la linia laterală de pe partea opusă mesei scorerului, cu marginea exterioară a liniilor situată la 8,325 m față de marginea interioară a liniei de fund, cea mai apropiată.

2.4.7 Zonele semicercurilor în care nu se sancționează forțarea cu mingea (“No – charge”)

Zonele semicercurilor “no – charge” vor fi trasate pe terenul de joc, limitat de :

- Un semicerc având raza de 1,25 m măsurată de la punctul aflat pe sol, situat exact sub centrul coșului adversarilor, la marginea interioară a semicercului. Semicercul se unește cu:
- Cele 2 linii paralele perpendiculare pe linia de fund, având marginea interioară la 1,25 m față de punctul aflat pe sol, situat exact sub centrul coșului adversarilor, având o lungime de 0,375 m și a căror capăt se oprește la 1,2 m față de marginea interioară a liniei de fund.

Zonele semicercurilor “No – charge”, se completează cu liniile imaginare care unesc capetele liniilor paralele situate exact sub marginile frontale ale panourilor.

Liniile acestor semicercuri fac parte din zonele semicercurilor “No – charge”.

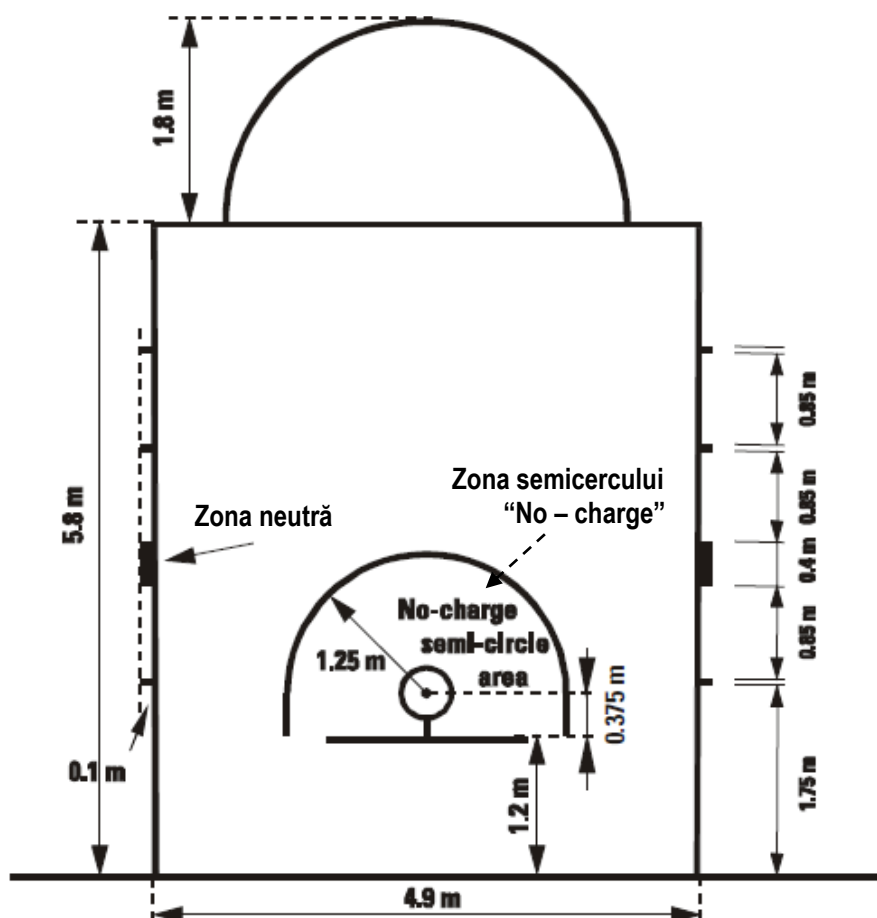


Diagrama 2 Zona de restricție

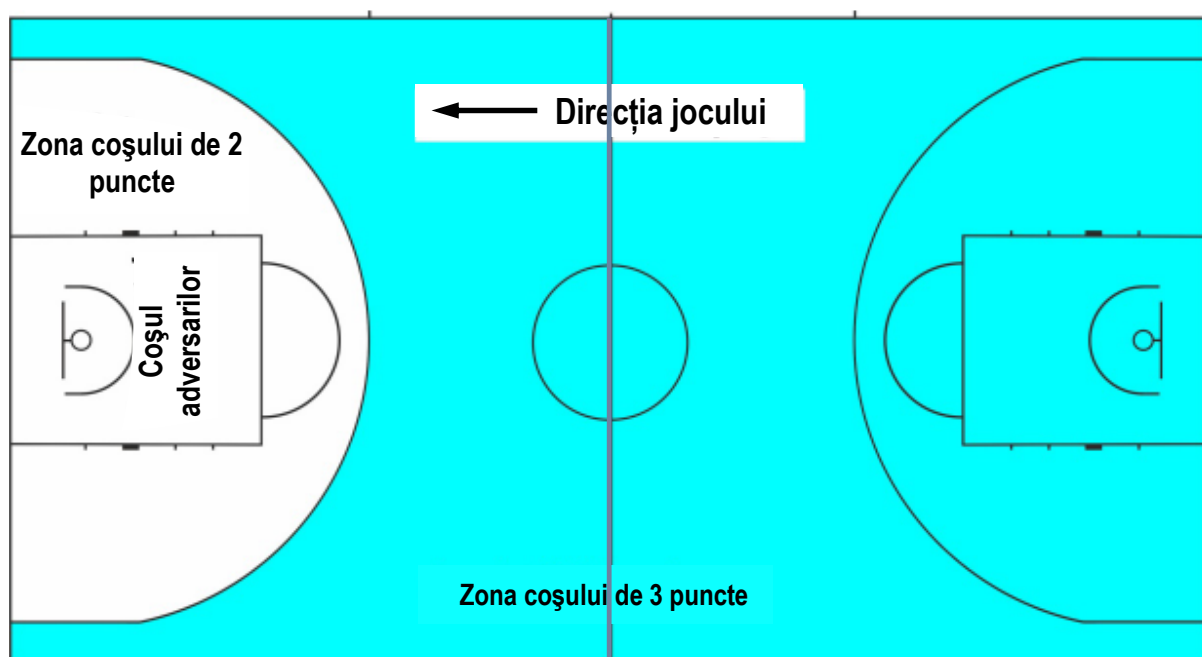


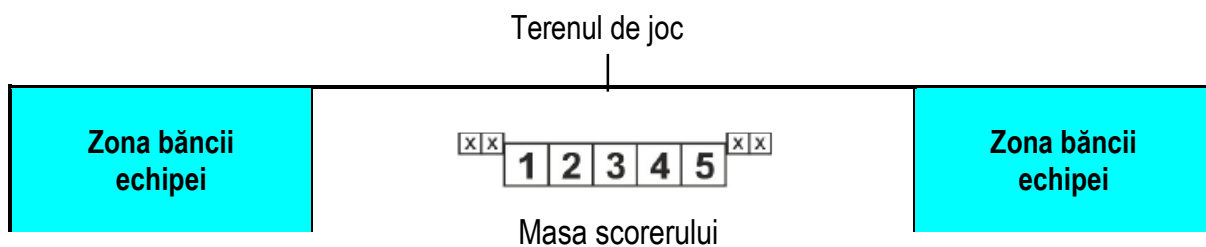
Diagrama 3 Zona coșului de 2 puncte/3 puncte

2.5

Poziția mesei scorerului și scaunele înlocuirilor (Diagrama 4)

1 = Operatorul cronometrului de atac
2 = Cronometrul timpului de joc
X = Scaunele înlocuitorilor

3 = Comisarul, dacă este prezent
4 = Scorerul
5 = Ajutorul scorerului



Masa scorerului și scaunele ei trebuie să fie plasate pe un podium. Crainicul și/sau statisticianul (dacă este prezent) pot fi așezați pe partea laterală și/sau în spatele mesei scorerului.

Diagrama 4 Masa scorerului și scaunele pentru înlocuiri

Art. 3 Echipament

Următoarele echipamente tehnice sunt necesare :

- Instalațiile coșului de baschet, cuprinzând:
 - Panourile
 - Coșurile cuprinzând (mecanismul pentru diminuarea presiunii) inelele și plasele
 - Structura de susținere a panourilor, inclusiv capitonajul.
- Mingi de baschet.
- Cronometrul de joc.
- Tabela de scor.
- Cronometrul de atac.
- Cronometru (nu cronometrul de joc) sau un dispozitiv adecvat (vizibil), pentru cronometrarea minutelor de întrerupere.
- 2 semnale sonore separate, distinctiv diferite și sunet puternic, unul din fiecare pentru :
 - operatorul cronometrului de atac
 - **cronometror**
- Foaia de joc.
- Indicatoare pentru greșelile jucătorului.
- Indicatoare pentru greșelile de echipă.
- Săgeata pentru posesia alternativă.
- Pardoseala terenului de joc.
- Terenul de joc.
- Iluminatul adecvat.

Pentru o descriere mai detaliată a echipamentului tehnic utilizat în jocul de baschet, vezi Anexa intitulată Echipamentul Tehnic pentru Jocul Baschet.

REGULA TREI – ECHIBE

Art. 4 Echipe

4.1 Definiție

- 4.1.1 Un component al echipei este eligibil să joace, din momentul în care el este autorizat să joace pentru o echipă conform regulamentelor, inclusiv cele care reglementează limitele de vârstă, stabilite de către forul organizator al competiției.
- 4.1.2 Un component al echipei este îndreptățit să joace atunci când, numele său a fost înscris în foaia oficială de arbitraj, înainte de începutul jocului și atât timp cât el nu a fost descalificat sau nu a comis 5 greșeli.
- 4.1.3 Pe parcursul desfășurării jocului, un component al echipei este :
- Jucător, când este pe terenul de joc și este îndreptățit să joace.
 - Înlocuitor, când nu este pe terenul de joc, dar este îndreptățit să joace.
 - Jucător eliminat, când el a comis 5 greșeli și nu mai este îndreptățit să joace.
- 4.1.4 În timpul unui interval de joc, toți componenții echipei îndreptățiti să joace, sunt considerați jucători.

4.2 Regulă

- 4.2.1 Fiecare echipă, va fi formată din :
- Nu mai mult de 12 componenți îndreptățiti să joace, inclusiv un căpitan de echipă.
 - Un antrenor principal.
 - Un număr maxim de 8 membri însoțitori delegați, inclusiv un număr maxim de 2 antrenori asistenți care se pot așeza pe banca echipei. În cazul în care o echipă are antrenori asistenți, primul antrenor asistent va fi înscris în foaia oficială de joc.
- 4.2.2 În timpul desfășurării jocului 5 componenți din fiecare echipă vor fi pe terenul de joc și ei pot fi înlocuiți.
- 4.2.3 Un înlocuitor devine jucător și un jucător devine înlocuitor, atunci când :
- **Arbitrul** a făcut semn înlocuitorului să intre pe teren.
 - În timpul unui minut de întrerupere sau interval de joc, înlocuitorul solicită **cronometrului** înlocuirea.

4.3 Uniforme

- 4.3.1 Uniforma tuturor componenților echipei, constă din :
- Maiouri de aceeași culoare dominantă pe față și spate ca și șorturile. Dacă maiourile au mâneci, ele trebuie să se termine deasupra cotului. Maiourile cu mâneci lungi nu sunt permise.
 - Toți jucătorii trebuie să poarte maiourile în șorturi în timpul jocului. Uniformele tip “tot dintr-o bucată” sunt permise.
 - Tricouri, indiferent de stil, nu sunt permise să fie purtate sub maiouri.
 - Șorturi de aceeași culoare dominantă pe față și spate ca și maiourile. Șorturile trebuie să se termine deasupra nivelului genunchiului.
 - Șosete de aceeași culoare dominantă pentru toți componenții echipei. Șosetele trebuie să fie vizibile.

4.3.2 Fiecare component al echipei va purta un maiou numerotat pe față și pe spate cu cifre plate, de o culoare contrastantă față de culoarea maioului.

Numerele vor fi clar vizibile și:

- Cele de pe spate, trebuie să aibă cel puțin, 20 cm înălțime.
- Cele de pe față, trebuie să aibă cel puțin, 10 cm înălțime.
- Cifrele trebuie să fie de cel puțin 2 cm lățime.
- Echipele pot utiliza numai numerele 0 și 00 și de la 1 la 99.
- Componentii ai aceleiași echipe, nu pot să poarte numere identice.
- Orice reclamă sau logo, trebuie să fie la cel puțin 5 cm distanță de numere.

4.3.3 Echipele trebuie să aibă minim 2 seturi de maiouri, de culori diferite și :

- Prima echipă numită în program (echipa gazdă) va purta maiouri de culoare deschisă (preferabil albe).
- A doua echipă numită în program (echipa vizitatoare) va purta maiouri de culoare închisă.
- Totuși dacă cele 2 echipe sunt de acord, ele pot schimba în mod reciproc culorile maiourilor.

4.4 Alt echipament

4.4.1 Tot echipamentul utilizat de jucători, trebuie să fie adecvat jocului de baschet. Orice echipament, conceput pentru a crește înălțimea sau raza de acțiune a unui jucător sau care în orice alt mod îi oferă un avantaj necinstit nu este permis.

4.4.2 Jucătorii nu vor purta echipamente (obiecte) care pot provoca leziuni altor jucători.

- Următoarele obiecte nu sunt permise:
 - Apărători pentru degete, mâini, încheietura mâinii, coate, antebrațe, căști de protecție, mulaje sau proteze, confecționate din piele, plastic moale, metal sau alte materiale dure, chiar dacă sunt acoperite cu bandaje sau capitonaj moale.
 - Obiecte care pot cauza zgârieturi (unghiile trebuie tăiate scurt)
 - Accesorii de păr, bijuterii.
- Următoarele obiecte sunt permise:
 - Echipament de protecție pentru umeri, brațe, coapse, gambe, **dacă acesta este îndeajuns de captușit.**
 - Mâneci/manșoane elastice de compresie pentru brațe și picioare.
 - Articole pentru protecția capului. Acestea nu trebuie să acopere, complet sau parțial, nici o parte a feței (ochi, nas, buze etc.) și nici să fie periculoase pentru jucătorul care îl poartă și/sau pentru alți jucători. Articolele pentru protecția capului, nu trebuie să aibă elemente de deschidere/închidere în jurul feței și/sau gâtului și nici părți care își extind suprafața lor.
 - **Genunchiere.**
 - Protector pentru nasul accidentat, chiar dacă este confecționat dintr-un material dur.
 - Protector pentru dinți, incolor și transparent.
 - Ochelari, dacă aceștia nu reprezintă un pericol pentru ceilalți jucători.
 - Manșete pentru încheieturile mâinilor și bentiță de cap, din material textil având lățimea maximă de 10 cm.
 - Bandaj adeziv (leucoplast) pentru brațe, umeri, picioare, etc.
 - Glezniere.

Toți componenții echipei trebuie să aibă toate mânecile/manșoanele elastice de compresie pentru brațe și picioare, articolele pentru protecția capului, manșetele pentru încheieturile mâinilor, **bentița** de cap și bandajul adeziv (tapping), de aceeași culoare compact unică.

4.4.3 În timpul jocului un jucător poate purta încălțăminte de orice combinație de culori dar, pantoful stâng și cel drept trebuie să fie pereche. Nu sunt permise lumini intermitente, materiale reflectorizante sau alte ornamente strălucitoare.

- 4.4.4 Pe parcursul unui joc, un jucător nu are voie să afișeze nici o denumire comercială, promoțională sau caritabilă, marcă, logo sau alte identificări inclusiv, dar nu limitate la, pe corpul lui, în părul lui sau în alt mod.
- 4.4.5 Orice alt echipament nespecificat în acest articol trebuie aprobat de Comisia Tehnică FIBA.

Art. 5 Jucători: Accidentare și ajutor

- 5.1 În cazul accidentării unui (unor) jucător(i), **arbitri** pot opri jocul.
- 5.2 Dacă mingea este vie în momentul producerii accidentării, **arbitrul** nu va fluiera pentru oprirea jocului, până când echipa care controlează mingea, o aruncă spre coș, pierde posesia mingii, o reține departe de joc sau mingea a devenit moartă. Dacă este necesar ca un jucător accidentat să fie protejat, **arbitrii** pot opri jocul imediat.
- 5.3 Dacă jucătorul accidentat, nu poate continua să joace imediat (în aproximativ 15 secunde) sau dacă el primește **îngrijiri medicale sau dacă jucătorul primește orice ajutor de la propriul lui antrenor principal, proprii lui antrenori asistenți, componenți ai echipei și/sau membri delegați însoțitori**, el trebuie înlocuit cu excepția cazului în care echipa lui este redusă, la un număr mai mic de 5 jucători care pot fi pe terenul de joc.
- 5.4 **Antrenorul** principal, antrenorii asistenți, înlocuitorii, jucătorii eliminați și membrii însoțitori delegați pot intra pe terenul de joc, numai cu permisiunea unui **arbitru**, pentru a ajuta un jucător accidentat înainte ca el să fie înlocuit.
- 5.5 Un doctor poate intra pe terenul de joc, fără permisiunea vreunui **arbitru**, dacă după părerea sa, jucătorul accidentat necesită îngrijiri medicale urgente.
- 5.6 În timpul jocului, orice jucător care sângerează sau care prezintă o rană deschisă trebuie înlocuit. El poate reveni pe terenul de joc, numai după ce sângerarea a fost oprită și zona afectată sau rana deschisă a fost complet și bine bandajată.
- 5.7 Dacă, jucătorul accidentat sau orice jucător care sângerează sau are o rană deschisă, se reface în timpul unui minut de întrerupere acordat oricărei echipe, înainte de semnalul **cronometrului** pentru înlocuire, acel jucător poate continua să joace.
- 5.8 Jucătorii care au fost desemnați de antrenorul principal să înceapă jocul sau care primesc tratament medical între aruncări libere, pot fi înlocuiți în cazul unei accidentări. În acest caz, adversarii sunt de asemenea îndreptățiți să înlocuiască același număr de jucători, dacă ei așa doresc.

Art. 6 Căpitan: Atribuții și autorități

- 6.1 Căpitanul (CAP) este un jucător desemnat de către antrenorul lui principal să reprezinte echipa lui pe terenul de joc. El poate comunica în mod politic cu **arbitri** în timpul jocului ca să obțină informații numai atunci când mingea este moartă și cronometrul de joc este oprit.
- 6.2 Căpitanul îl va informa pe șeful brigăzii de arbitri nu mai târziu de 15 minute după terminarea jocului, dacă echipa lui contestă rezultatul jocului și că semnează foaia oficială de joc în coloana "Semnătura căpitanului în caz de protest".

Art. 7 Antrenorul principal și primul antrenor asistent: Atribuții și autorități

- 7.1 Cu cel puțin 40 minute înainte de ora programată pentru începerea jocului, fiecare antrenor principal sau reprezentantul lui va înmâna scorerului o listă cu numele și numerele corepunzătoare componenților echipei care au drept de joc, precum și numele căpitanului echipei, numele antrenorului principal și primului antrenor asistent. Toți componenții echipei ale căror nume sunt înscrise pe foaia oficială de joc sunt îndreptățiți să joace, chiar dacă ei sosesc după începerea jocului.

- 7.2 Cu cel puțin 10 minute înainte de începerea jocului, fiecare antrenor principal își va confirma acordul, referitor la autenticitatea numelor și numerelor corespondente ale componentilor echipei lui și numele antrenorului principal și al primului antrenor asistent prin semnarea foii oficiale de joc. La același moment, antrenorul principal va indica cei 5 jucători care încep jocul. Antrenorul principal al echipei "A" va fi primul care va furniza aceste informații.
- 7.3 Numai antrenorii principali, antrenorii asistenți, înlocuitorii, jucătorii eliminați și membrii însoțitori delegați sunt persoanele cărora li se permite să se așeze pe banca echipei și să rămână în zona băncii echipei lor. Pe parcursul derulării timpului de joc, toți înlocuitorii, jucătorii eliminați și membrii însoțitori delegați vor rămâne așezați pe banca echipei lor.
- 7.4 Antrenorul principal sau primul antrenor asistent pot merge la masa scorerului în timpul jocului pentru a obține informații statistice, numai când mingea este moartă și cronometrul de joc este oprit.
- 7.5 Antrenorul principal poate comunica într-o manieră politicoasă cu **arbitri** în timpul jocului pentru a obține informații doar atunci când mingea este moartă și cronometrul de joc oprit.
- 7.6 Fie antrenorului principal sau primului antrenor asistent, dar numai unuia dintre ei la orice moment dat, îi este permis stea ridicat în picioare în timpul jocului. Ei se pot adresa verbal jucătorilor, cu condiția să rămână în zona băncii echipei lor. Primul antrenor asistent nu va comunica cu **arbitri**.
- 7.7 Dacă există un prim antrenor asistent, numele lui trebuie înscris în foaia oficială de joc înainte de începerea jocului (semnătura lui nu este necesară). El își va asuma toate atribuțiile și autoritățile antrenorului principal dacă, din orice motiv, antrenorul principal nu mai este capabil să continue.
- 7.8 În cazul în care căpitanul părăsește terenul de joc, antrenorul principal va informa **un arbitru** asupra numărului jucătorului care va activa în calitate de căpitan pe terenul de joc.
- 7.9 Căpitanul echipei va activa ca jucător antrenor dacă echipa nu are un antrenor principal, sau dacă antrenorul principal este incapabil să continue și un prim antrenor asistent n-a fost înscris în foaia oficială de arbitraj (sau mai târziu el este incapabil să continue). În cazul în care, căpitanul trebuie să părăsească terenul de joc, el poate continua să activeze ca și antrenor principal. Dacă el trebuie să părăsească terenul de joc în urma unei greșeli descalificatoare sau este incapabil să continue ca antrenor principal din cauza unei accidentări, înlocuitorul lui în calitate de căpitan îl poate înlocui și ca antrenor principal.
- 7.10 Antrenorul principal va desemna executantul aruncărilor libere pentru echipa lui în toate cazurile în care executantul aruncărilor libere nu este desemnat prin reguli.

REGULA PATRU – REGULAMENTE DE JOC

Art. 8 Timp de joc, scor egal și prelungiri

- 8.1 Jocul va cuprinde 4 sferturi de câte 10 minute fiecare.
- 8.2 Trebuie să existe un interval de joc de 20 minute, înainte de ora la care jocul a fost programat să înceapă.
- 8.3 Trebuie să existe intervale de joc de 2 minute, între primul și al doilea sfert (prima repriză), între al treilea și al patrulea sfert (a doua repriză) și înaintea fiecărei prelungiri.
- 8.4 Trebuie să existe un interval de joc de 15 minute între prima și a doua repriză.
- 8.5 Un interval de joc, începe:
- Cu 20 minute, înainte de ora la care jocul a fost programat să înceapă.
 - Când semnalul cronometrului de joc sună pentru sfârșitul unui sfert sau prelungirii.
- 8.6 Un interval de joc, se termină :
- La începerea primului sfert când mingea părăsește mâna (mâinile) șefului brigăzii de arbitri la aruncarea pentru efectuarea angajării între doi.
 - La începerea tuturor celorlalte sferturi și prelungiri când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- 8.7 Dacă scorul este egal la sfârșitul celui de-al patrulea sfert jocul va continua cu atâtea prelungiri, având o durată de 5 minute fiecare câte sunt necesare pentru ruperea egalității.
- Dacă scorul total al ambelor jocuri, pentru un sistem competițional cu serii de câte 2 jocuri, acasă și deplasare, unde contează numărul total al punctelor din serie, este egal la sfârșitul celui de-al 2-lea joc, acest joc va continua cu atâtea prelungiri având o durată de 5 minute fiecare câte sunt necesare pentru ruperea egalității.
- 8.8 Dacă o greșeală este comisă în timpul unui interval de joc, orice eventuale aruncări libere vor fi administrate înainte de începerea următorului sfert sau a următoarei prelungiri.

Art. 9 Începerea și terminarea unui sfert, unei prelungiri sau a jocului

- 9.1 Primul sfert începe atunci când mingea părăsește mâna (mâinile) șefului brigăzii de arbitri la aruncarea pentru efectuarea angajării între doi în cercul central.
- 9.2 Toate celelalte sferturi și prelungiri încep când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- 9.3 Jocul nu poate începe dacă una dintre echipe nu este pe terenul de joc cu 5 jucători gata să joace.
- 9.4 Pentru toate jocurile, prima echipă numită în program (echipa locală) va avea banca echipei și coșul ei propriu în partea stângă a mesei oficiale privind cu fața spre terenul de joc.
- Totuși, dacă cele 2 echipe sunt de acord, ele pot schimba reciproc băncile și/sau coșurile.
- 9.5 Înaintea primului și celui de-al treilea sfert, echipele sunt îndreptățite să se încălzească în jumătatea terenului de joc în care se află coșul adversarilor.
- 9.6 Echipele vor schimba coșurile pentru a doua repriză.
- 9.7 În toate prelungirile echipele vor continua să atace aceleași coșuri ca și în cel de-al patrulea sfert.

- 9.8 Un sfert, o prelungire sau jocul se va termina atunci când semnalul cronometrului de joc sună pentru sfârșitul sfertului sau prelungirii. Când panoul este echipat cu un sistem de iluminare roșu în jurul perimetrului său, aprinderea semnalului luminos are prioritate față de semnalul sonor al cronometrului de joc.

Art.10 Stările mingii

- 10.1 Mingea poate fi vie sau moartă.
- 10.2 Mingea devine **vie**, când:
- În timpul efectuării angajării între doi mingea părăsește mâna (măinile) șefului brigăzii de arbitri.
 - În timpul unei aruncări libere, mingea este la dispoziția executantului aruncării libere.
 - În timpul unei repuneri în joc, mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea.
- 10.3 Mingea devine **moartă**, când:
- Un coș din acțiune sau dintr-o aruncare liberă a fost reușit.
 - Un arbitru fluieră în timp ce mingea este vie.
 - Este evident că mingea nu va intra în coș la o aruncare liberă care fi urmată de:
 - O altă aruncare liberă (alte aruncări libere).
 - O altă penalizare (aruncări libere și/sau posesia mingii).
 - Semnalul cronometrului de joc sună pentru sfârșitul sfertului sau prelungirii.
 - Semnalul cronometrului de atac sună în timp ce o echipă controlează mingea.
 - Mingea este în aer la o aruncare pentru un coș din acțiune și este atinsă de un jucător al oricărei echipe după ce:
 - Un arbitru a fluierat.
 - Semnalul cronometrului de joc sună pentru sfârșitul sfertului sau prelungirii.
 - Semnalul cronometrului de atac sună.
- 10.4 Mingea nu devine **moartă** și coșul contează dacă a fost reușit atunci când:
- Mingea este în aer la o aruncare pentru un coș din acțiune și:
 - Un arbitru a fluierat.
 - Semnalul cronometrului de joc sună pentru sfârșitul sfertului sau prelungirii.
 - Semnalul cronometrului de atac sună.
 - Mingea este în aer după o aruncare liberă și un arbitru sancționează orice infracțiune de la reguli, alta decât cea comisă de executantul aruncării libere.
 - Mingea este controlată de un jucător aflat în acțiune de aruncare pentru un coș din acțiune și care finalizează aruncarea lui printr-o mișcare continuă care a început înainte ca o greșeală să fie sancționată la oricare jucător adversar sau la oricare persoană autorizată să se așeze pe banca echipei adversarilor.
- Această prevedere nu se aplică, iar coșul nu va conta dacă:
- După ce un arbitru a fluierat, o acțiune de aruncare complet nouă a fost efectuată.
 - În timpul acțiunii continue de aruncare la coș a unui jucător semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului sau a prelungirii sau semnalul cronometrului de atac sună.

Art. 11 Locația unui jucător și a unui arbitru

- 11.1 Locația unui jucător este determinată de locul unde el atinge podeaua.
În timp ce este în aer, el păstrează același statut pe care l-a avut ultima dată când a atins podeaua. Această situație include liniile care delimitează terenul de joc, linia de centru, linia de 3 puncte, linia de aruncări libere, liniile care delimitează zona de restricție și liniile care delimitează zona semicercurilor "no – charge".
- 11.2 Locația **unui arbitru** se stabilește în aceeași manieră ca și cea a unui jucător. Când mingea atinge **un arbitru**, este la fel ca și cum ea ar atinge podeaua la locul unde **arbitrul** se află.

Art. 12 Angajarea între doi și posesia alternativă

12.1 Definiția angajării între doi

- 12.1.1 **O angajare între doi** are loc atunci când **un arbitru** aruncă mingea **între oricare 2 adversari**.
- 12.1.2 **O minge ținută** se produce atunci când unul sau mai mulți jucători din echipele adverse, țin cu fermitate mingea cu una sau ambele mâini astfel încât nici un jucător nu poate obține controlul ei fără ca o acțiune de o asprime exagerată să aibă loc.

12.2 Procedura angajării între doi

- 12.2.1 Fiecare jucător săritor se va poziționa cu ambele picioarele în semicercul cel mai apropiat de coșul lui propriu cu un picior apropiat de linia de centru.
- 12.2.2 Coechipierii nu pot ocupa poziții vecine în jurul cercului dacă un adversar dorește să ocupe una din aceste poziții.
- 12.2.3 Apoi **arbitrul** va arunca mingea vertical în sus între cei 2 jucători săritori mai sus decât oricare dintre ei pot s-o atingă sărind.
- 12.2.4 Mingea trebuie atinsă cu mâna (mâinile) de cel puțin unul dintre săritori după ce aceasta a atins punctul ei cel mai înalt.
- 12.2.5 Nici un jucător săritor nu-și va părăsi poziția până când mingea a fost regulamentar atinsă.
- 12.2.6 Nici unul dintre jucătorii săritori nu pot prinde mingea sau s-o atingă mai mult de două ori înainte ca ea să fie atinsă de unul din jucătorii nesăritori sau podeaua.
- 12.2.7 Dacă mingea n-a fost atinsă de cel puțin unul dintre săritori, angajarea între doi se va repeta.
- 12.2.8 Nici o parte a corpului jucătorilor nesăritori, nu trebuie să fie pe sau deasupra liniei cercului (cilindrul) înainte ca mingea să fie atinsă.

O încălcare a Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 și 12.2.8 este o abatere.

12.3 Situații de angajare între doi

O situație de angajare între doi se produce când:

- Arbitri opresc jocul pentru o minge ținută.
- Mingea iese în afara limitelor terenului de joc, iar **arbitri** nu sunt siguri sau nu sunt de acord cu privire la, care dintre adversari a atins ultimul mingea.
- O dublă abatere a avut loc în timpul ultimei aruncări libere nereușite.
- O minge vie rămâne fixată între inel și panou, excepție:
 - Între aruncările libere,
 - După ultima aruncare liberă urmată de o repunere în joc de la linia de repunere în terenul din față al echipei.

- Mingea devine moartă când nici o echipă nu controlează mingea sau nu este îndreptățită la posesia mingii pentru o repunere în joc.
- După anularea unor penalizări egale la ambele echipe, dacă nu rămân alte penalizări de administrat și nici una dintre echipe n-a controlat mingea sau n-a fost îndreptățită la posesia ei înainte de producerea primei greșeli sau abateri.
- Toate sferturile altul decât primul și toate prelungirile trebuie să înceapă.

12.4 Definiția posesiei alternative

12.4.1 Posesia alternativă este o metodă de a face ca mingea să devină vie printr-o repunere în joc mai degrabă decât printr-o angajare între doi.

12.4.2 Repunerea mingii în joc conform posesiei alternative:

- **Începe** când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- **Se termină** când:
 - Mingea atinge sau este regulamentar atinsă de oricare jucător pe terenul de joc.
 - Echipa care efectuează repunerea în joc comite o abatere.
 - O minge vie rămâne fixată între panou și inel în timpul unei repuneri în joc.

12.5 Procedura aplicării posesiei alternative

12.5.1 În toate situațiile de angajare între doi echipele vor alterna posesia mingii pentru o repunere în joc de la locul cel mai apropiat de cel unde situația de angajare între doi s-a produs, **exceptând zona aflată direct în spatele panoului.**

12.5.2 Echipa care nu obține controlul unei mingi vii pe terenul de joc după angajarea între doi va fi îndreptățită la prima posesie alternativă.

12.5.3 Echipa care are dreptul la următoarea posesie alternativă la terminarea oricărui sfert sau oricărei prelungiri va începe următorul sfert sau următoarea prelungire cu o repunere în joc de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei oficiale, în afara cazului în care penalizări suplimentare de aruncări libere și posesie a mingii mai sunt de administrat.

12.5.4 Echipa care are dreptul la repunerea în joc conform posesiei alternative va fi indicată prin săgeata posesiei alternative poziționată în direcția coșului adversarilor. Direcția săgeții posesiei alternative va fi inversată imediat după ce repunerea mingii în joc conform posesiei alternative s-a terminat.

12.5.5 O abatere a echipei comisă pe parcursul efectuării repunerii sale conform posesiei alternative, provoacă pierderea dreptului de repunere a mingii în joc conform posesiei alternative, pentru această echipă. Direcția săgeții posesiei alternative va fi inversată imediat, indicând faptul că adversarii echipei care a comis abaterea vor fi îndreptățiți să repună mingea în joc conform posesiei alternative la următoarea situație de angajare între doi. Jocul va fi reluat prin acordarea mingii adversarilor echipei care a comis abaterea pentru o repunere în joc de la locul repunerii inițiale.

12.5.6 O greșală comisă de oricare dintre echipe :

- Înaintea începerii unui sfert altul decât primul sau unei prelungiri, sau
 - Pe parcursul repunerii în joc conform posesiei alternative,
- nu determină ca echipa îndreptățită la repunerea mingii în joc să piardă această posesie alternativă.

Art. 13 Cum este jucată mingea

13.1 Definiție

Pe parcursul jocului, mingea se joacă numai cu mâna/mâinile și poate fi pasată, aruncată, atinsă, rostogolită și driblată în orice direcție, sub rezerva restricțiilor impuse de aceste reguli.

13.2 Regulă

Un jucător nu trebuie să alerge cu mingea în mână (mâini), să șuteze sau să blocheze mingea deliberat cu orice parte a piciorului sau s-o lovească cu pumnul.

Totuși, dacă în mod întâmplător se produce un contact sau o atingere a mingii cu orice parte a piciorului nu este o abatere.

Încălcarea prevederilor Art. 13.2 este o abatere.

Art. 14 Controlul mingii

14.1 Definiție

14.1.1 Controlul echipei asupra mingii **începe** când un jucător al acestei echipe controlează o minge vie, ținând-o, driblând-o sau când acesta are o minge vie la dispoziția sa.

14.1.2 Controlul echipei asupra mingii **continuă** când:

- Un jucător al acelei echipe controlează o minge vie.
- Mingea este pasată între coechipieri.

14.1.3 Controlul echipei asupra mingii se **termină** când:

- Un adversar obține controlul mingii.
- Mingea devine moartă.
- Mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului la o aruncare pentru un coș din acțiune sau pentru o aruncare liberă.

Art. 15 Jucător în acțiune de aruncare la coș

15.1 Definiție

15.1.1 O **aruncare** pentru un coș din acțiune sau o aruncare liberă este atunci când mingea este ținută în mână (mâinile) unui jucător și apoi este aruncată în aer spre coșul adversarilor.

O **voleibalară pentru un coș din acțiune** este atunci când mingea este direcționată cu mâna (mâinile) spre coșul adversarilor.

O **aruncare de sus (dunk) pentru un coș din acțiune** este atunci când mingea este introdusă forțat în coșul adversarilor de sus în jos cu una sau ambele mâini.

O mișcare continuă la pătrunderile spre coș sau la alte mișcări de aruncare la coș este o acțiune a unui jucător care prinde mingea în timp ce acesta avansează sau la terminarea driblingului și apoi continuă cu mișcarea aruncării, de obicei în sus.

15.1.2 Acțiunea aruncării la o aruncare spre coș :

- **Începe** când jucătorul pornește, după aprecierea unui arbitru, deplasarea mingii în sus spre coșul adversarilor.
- **Se termină** când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, sau dacă o acțiune de aruncare la coș complet nouă este efectuată, iar în cazul unui aruncător aflat în săritură, ambele lui picioare au revenit pe podea.

- 15.1.3** Acțiunea de aruncare într-o mișcare continuă la pătrunderile spre coș sau la alte mișcări de aruncare la coș:
- Începe când mingea se află în mâna (mâinile) jucătorului, la terminarea driblingului sau la prinderea ei în aer și jucătorul pornește, după aprecierea arbitrului, mișcarea aruncării premergătoare eliberării mingii pentru un coș din acțiune.
 - Se termină când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, sau dacă o acțiune de aruncare la coș complet nouă este efectuată, iar în cazul unui aruncător aflat în săritură, ambele lui picioare au revenit pe podea.
- 15.1.4** Nu există nici o legătură între numărul pașilor regulamentar efectuați și acțiunea de aruncare la coș.
- 15.1.5** În timpul acțiunii de aruncare la coș, jucătorul ar putea avea brațul (brațele) ținut(e) de către un adversar, împiedicându-l astfel să înscrie. În acest caz nu este esențial ca mingea să părăsească mâna (mâinile) jucătorului.
- 15.1.6** Când un jucător este în acțiune de aruncare la coș și după ce a fost faultat el pasează mingea, el nu mai este considerat fiind în acțiune de aruncare la coș.

Art. 16 Coș : Când este reușit și valoarea sa

16.1 Definiție

- 16.1.1** Un coș este reușit, când o minge vie intră în coș pe deasupra și rămâne în interior sau trece prin coș în întregime ei.
- 16.1.2** Mingea se consideră fiind în interiorul coșului chiar dacă numai o mică parte a ei este în interiorul coșului și sub nivelul inelului.

16.2 Regulă

- 16.2.1** Un coș reușit este atribuit echipei care a atacat coșul adversarilor în care mingea a intrat după cum urmează:
- Un coș reușit la eliberarea mingii dintr-o aruncare liberă contează 1 punct.
 - Un coș reușit la eliberarea mingii din zona coșului de 2 puncte contează 2 puncte.
 - Un coș reușit la eliberarea mingii din zona coșului de 3 puncte contează 3 puncte.
 - După ce mingea a atins inelul la o ultimă aruncare liberă și este regulamentar atinsă de oricare jucător înainte ca aceasta să intre în coș, coșul reușit contează 2 puncte.
- 16.2.2** Dacă **în mod accidental** un jucător marchează din acțiune în coșul echipei lui, coșul contează 2 puncte și va fi înscris pe foaia oficială de joc ca fiind marcat de căpitanul echipei adversarilor aflat pe terenul de joc.
- 16.2.3** Dacă **în mod deliberat** un jucător marchează din acțiune în coșul echipei lui, aceasta este o abatere și coșul marcat nu va conta.
- 16.2.4** Dacă un jucător provoacă mingea să treacă în întregime ei prin coș pe dedesubt, aceasta este o abatere.
- 16.2.5** Cronometrul de joc sau cronometrul de atac, trebuie să arate **0.3** (3 zecimi de secundă) sau mai mult pentru ca un jucător să obțină controlul mingii la o repunere în joc sau la o recuperare a mingii după ultima aruncare liberă pentru ca să poată încerca o aruncare pentru un coș din acțiune. Dacă cronometrul de joc sau cronometrul de atac arată **0.2** sau **0.1** singura modalitate de a înscrie un coș din acțiune valabil este prin voleibalare sau introducerea mingii de sus în jos (dunk) direct în coș, cu obligația ca mâna (mâinile) jucătorului să nu mai atingă mingea când cronometrul de joc sau cronometrul de atac arată **0.0**.

Art. 17 Repunerea mingii în joc

17.1 Definiție

17.1.1 O repunere a mingii în joc are loc atunci când mingea este pasată în interiorul terenului de joc de către jucătorul aflat în afara terenului de joc care efectuează repunerea în joc.

17.2 Procedură

17.2.1 Un arbitru trebuie să înmâneze sau să pună mingea la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc. El poate de asemenea să arunce sau să paseze mingea cu podeaua respectând următoarele condiții:

- Arbitrul să nu fie la o distanță mai mare de 4 m față de jucătorul care efectuează repunerea.
- Jucătorul care efectuează repunerea este la locul corect așa cum a fost desemnat de arbitru.

17.2.2 Jucătorul va efectua repunerea mingii în joc de la locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii sau unde jocul a fost oprit, exceptând zona aflată direct în spatele panoului.

17.2.3 La începerea tuturor sferturilor, altele decât primul și a tuturor prelungirilor, repunerea mingii în joc va fi administrată din prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului.

Jucătorul care efectuează repunerea, va avea picioarele de o parte și de cealaltă a prelungirii liniei de centru și va fi îndreptățit să paseze mingea unui coechipier la orice loc pe terenul de joc.

17.2.4 Când, cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și prelungiri, urmare a unui minut de întrerupere acordat echipei care este îndreptățită la posesia mingii din terenul ei din spate, antrenorul principal al acestei echipe are dreptul să decidă dacă jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere în terenul din față al echipei sau în terenul din spate al echipei la locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit.

17.2.5 În urma unei greșeli personale comisă de un jucător al echipei care controlează o minge vie, sau al echipei care este îndreptățită la posesia mingii, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.

17.2.6 În urma unei greșeli tehnice, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea la momentul când greșeala tehnică a fost sancționată, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.

17.2.7 În urma unei greșeli antisportive sau descalificatoare, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere în terenul din față al echipei, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.

17.2.8 În urma unei încălțări, jocul va fi reluat conform precizărilor stabilite la Art. 39.

17.2.9 Ori de câte ori mingea intră în coș, dar coșul marcat din acțiune sau aruncare liberă nu este valabil, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere.

17.2.10 În urma unui coș reușit din acțiune sau ultimei aruncări libere reușite:

- Orice jucător al echipei care nu a marcat va efectua repunerea mingii în joc de la orice loc din spatele liniei de fund a acestei echipe. Această procedură este aplicabilă de asemenea după ce un arbitru a înmănat sau a pus mingea la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc după un minut de întrerupere sau după orice oprire a jocului în urma unui coș reușit din acțiune sau ultimei aruncări libere reușite.
- Jucătorul care efectuează repunerea în joc se poate deplasa lateral și/sau în spate iar mingea poate fi pasată coechipierilor aflați pe sau în spatele liniei de fund, dar numărarea celor 5-secunde va începe la momentul când mingea este la dispoziția primului jucător aflat în afara terenului de joc.

17.3 Regulă

- 17.3.1 Jucătorul care repune mingea în joc nu trebuie să:
- Întârzie mai mult de 5 secunde pentru a elibera mingea.
 - Pășească în interiorul terenului de joc în timp ce are mingea în mână (mâini).
 - Determine mingea să atingă direct suprafața din exteriorul limitelor terenului de joc, după ce aceasta a fost eliberată la repunerea în joc.
 - Atingă mingea pe terenul de joc înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.
 - Determine mingea să intre direct în coș.
 - Se deplaseze de la locul desemnat în spatele liniilor care delimitează terenul de joc lateral în una sau ambele direcții, depășind o distanță totală de 1 m înainte de eliberarea mingii. Totuși, îi este permis să se deplaseze direct în spatele liniei atât de departe cât circumstanțele îi permit o astfel de acțiune.
- 17.3.2 În timpul repunerii mingii în joc ceilalți jucători nu vor:
- Avea orice parte a corpului lor deasupra liniei care delimitează terenul de joc înainte ca mingea să fie repusă în joc peste aceste linii.
 - Fi mai aproape de 1 m față de jucătorul care efectuează repunerea în joc atunci când locul de repunere are mai puțin de 2 m distanță între linia care delimitează terenul de joc și orice obstacole din afara terenului de joc.
- 17.3.3 Când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, și o repunere în joc se efectuează, **arbitrul** va folosi o semnalizare pentru a preveni trecerea neregulamentară a liniilor care delimitează terenul de joc ca avertisment în timpul administrării repunerii în joc.
- Dacă un jucător apărător:
- Își deplasează orice parte a corpului lui peste linia care delimitează terenul de joc pentru ca să interfereze cu repunerea în joc, sau
 - Se află la mai aproape decât 1m față de jucătorul care efectuează repunerea în joc atunci când locul de repunere are o distanță mai mică de 2m,
- aceasta este o abatere și va conduce la sancționarea unei greșeli tehnice.
- O încălcare a prevederilor Art. 17.3, este o abatere.**

17.4 Sancțiune

Mingea se acordă adversarilor pentru o repunere în joc de la locul repunerii inițiale.

Art. 18 Minut de întrerupere

18.1 Definiție

Un minut de întrerupere este, o întrerupere a jocului solicitată de antrenorul principal sau primul antrenorul asistent.

18.2 Regulă

18.2.1 Fiecare minut de întrerupere va dura 1 minut.

18.2.2 Un minut de întrerupere poate fi acordat în timpul unei oportunități pentru minut de întrerupere.

18.2.3 O oportunitate pentru minut de întrerupere începe când:

- Pentru ambele echipe, mingea devine moartă, cronometrul de joc este oprit și **arbitrul** a terminat comunicarea lui cu masa scorerului
- Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă în urma ultimei aruncări libere reușite.
- Pentru echipa împotriva căreia un coș din acțiune a fost reușit.

- 18.2.4 O oportunitate pentru minut de întrerupere se termină când mingea este la dispoziția unui jucător pentru o repunere în joc sau pentru o primă aruncare liberă.
- 18.2.5 Fiecărei echipe îi pot fi acordate:
- 2 minute de întrerupere în timpul primei reprize.
 - 3 minute de întrerupere în timpul reprizei a doua cu un maxim de 2 din aceste minute de întrerupere când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert.
 - 1 minut de întrerupere pe parcursul fiecărei prelungiri.
- 18.2.6 Minutele de întrerupere neutilizate nu pot fi transferate în următoarea repriză sau prelungire.
- 18.2.7 Un minut de întrerupere este înregistrat la echipa al cărei antrenor principal l-a solicitat primul, în afara cazului în care, minutul de întrerupere este acordat ca urmare a unui coș din acțiune reușit de adversari și fără ca o infracțiune să fi fost sancționată.
- 18.2.8 Un minut de întrerupere nu va fi permis echipei care a reușit un coș din acțiune atunci când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire în afara cazului în care **un arbitru** a întrerupt jocul.
- 18.3 Procedură**
- 18.3.1 Numai antrenorul sau antrenorul asistent are dreptul să solicite un minut de întrerupere. El va stabili un contact vizual cu **masa scorerului** sau el va merge la masa scorerului și va solicita în mod clar minutul de întrerupere, făcând semnul convențional propriu cu mâinile lui.
- 18.3.2 Solicitarea pentru acordarea unui minut de întrerupere poate fi anulată numai înainte ca semnalul **cronometrorului** să sune pentru o astfel de solicitare.
- 18.3.3 Perioada minutului de întrerupere:
- Începe când **arbitrul** fluieră și semnalizează minut de întrerupere.
 - Se termină când **arbitrul** fluieră și face semn echipelor să reîntre pe terenul de joc.
- 18.3.4 De îndată ce o oportunitate pentru un minut de întrerupere începe, **cronometrorul** va semnaliza sonor pentru a notifica **arbitrii** asupra faptului că o echipă a solicitat un minut de întrerupere. Dacă un coș din acțiune este reușit împotriva echipei care a solicitat un minut de întrerupere, cronometrorul va opri imediat cronometrul de joc și va declanșa semnalul lui sonor.
- 18.3.5 În timpul unui minut de întrerupere și interval de joc, dinaintea începerii celui de-al doilea și al patrulea sfert sau a fiecărei prelungiri jucătorii pot părăsi terenul de joc pentru ca să se așeze pe banca echipei și toate persoanele care au dreptul să se așeze pe banca echipei pot intra pe terenul de joc cu observația că ele rămân în vecinătatea zonei băncii proprii lor echipe.
- 18.3.6 Dacă solicitarea pentru un minut de întrerupere este făcută de oricare echipă după ce mingea este la dispoziția executantului aruncărilor libere pentru prima aruncare liberă, minutul de întrerupere va fi acordat dacă:
- Ultima aruncare liberă este reușită.
 - Ultima aruncare liberă, care nu este reușită, este urmată de o repunere a mingii în joc.
 - O greșeală este sancționată între aruncările libere. În acest caz, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi finalizată(e), iar minutul de întrerupere va fi permis înainte ca penalizarea pentru noua greșeală să fie administrată, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.
 - O greșeală este sancționată înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz minutul de întrerupere va fi permis înainte ca penalizarea pentru noua greșeală să fie administrată.
 - O abatere este sancționată înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz minutul de întrerupere va fi permis înainte de administrarea repunerii mingii în joc.
- În cazul unor seturi consecutive de aruncări libere și/sau posesia mingii, rezultate din mai multe decât 1 penalizare de greșeală, fiecare set trebuie să fie tratat separat.

Art. 19 Înlocuirea

19.1 Definiție

O înlocuire este o întrerupere a jocului solicitată de înlocuitor pentru ca să devină jucător.

19.2 Regulă

19.2.1 O echipă poate înlocui un jucător (jucători) în timpul unei oportunități pentru înlocuire.

19.2.2 O oportunitate pentru înlocuire începe când:

- Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă, cronometrul de joc este oprit și arbitrul a terminat comunicarea lui cu masa scorerului.
- Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă după o ultimă aruncare liberă reușită.
- Pentru echipa împotriva căreia un coș din acțiune a fost reușit atunci când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire.

19.2.3 O oportunitate pentru o înlocuire încetează când mingea este la dispoziția unui jucător pentru o repunere în joc sau pentru o primă aruncare liberă.

19.2.4 Un jucător care a devenit înlocuitor și un înlocuitor care a devenit jucător nu poate reîntra în joc respectiv să părăsească jocul până când mingea a devenit din nou moartă după ce cronometrul de joc a fost pus în funcțiune pentru o nouă fază de joc, în afară de cazul în care:

- Echipa, este redusă la un număr mai mic de 5 jucători care pot fi pe terenul de joc.
- Jucătorul îndreptățit să execute aruncări libere ca rezultat a corectării unei erori este pe banca echipei după ce a fost înlocuit regulamentar.

19.2.5 O înlocuire nu va fi permisă echipei care a marcat atunci când cronometrul de joc este oprit în urma unui coș reușit din acțiune când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, în afara cazului în care un arbitru a întrerupt jocul.

19.2.6 Dacă un jucător primește îngrijiri medicale sau orice ajutor, el trebuie înlocuit cu excepția cazului în care echipa lui este redusă, la un număr mai mic de 5 jucători care pot fi pe terenul de joc.

19.3 Procedură

19.3.1 Numai un înlocuitor are dreptul să solicite o înlocuire. El (nu antrenorul principal sau primul antrenor asistent) va merge la masa scorerului și va solicita în mod clar efectuarea unei înlocuiri făcând semnul convențional propriu cu mâinile lui, sau așezându-se pe scaunul înlocuitorilor. El trebuie să fie pregătit să joace imediat.

19.3.2 O solicitare de înlocuire poate fi anulată numai înainte ca semnalul cronometrorului să sune pentru o astfel de solicitare.

19.3.3 De îndată ce o oportunitate pentru înlocuire începe, cronometrorul va semnaliza sonor pentru a notifica arbitri asupra faptului că o solicitare pentru înlocuire a fost făcută.

19.3.4 Înlocuitorul va rămâne în afara limitelor terenului de joc până când arbitrul fluieră, indicând semnalizarea înlocuirii și îi face semn să intre pe terenul de joc.

19.3.5 Jucătorului înlocuit i se permite să meargă direct pe banca echipei lui fără să mai raporteze acest fapt fie cronometrorului sau arbitrului.

19.3.6 Înlocuirile vor efectuate cât mai repede posibil. Un jucător care a comis 5 greșeli sau a fost descalificat, trebuie să fie înlocuit imediat (înlocuirea nu va dura mai mult de 30 secunde). Dacă, în aprecierea unui arbitru, are loc o întârziere a reluării jocului, un minut de întrerupere va fi înregistrat

la echipa vinovată. Dacă echipa nu mai are minute de întrerupere rămase, o greșeală tehnică pentru întârzierea reluării jocului poate fi sancționată la antrenorul principal, înscrisă cu "B".

19.3.7 Dacă o înlocuire este solicitată în timpul unui minut de întrerupere sau în timpul unui interval de joc, altul decât intervalul de la jumătatea timpului de joc, înlocuitorul trebuie să anunțe **cronometrul**, înainte de intrarea în joc.

19.3.8 Dacă executantul aruncării libere (aruncărilor libere) trebuie înlocuit pentru că el:

- Este accidentat, sau
- A comis 5 greșeli, sau
- A fost descalificat din joc,

aruncarea liberă (aruncările libere) vor fi executate de către înlocuitorul lui care nu poate fi înlocuit din nou înainte ca el să joace următoarea fază de joc cu cronometrul de joc pornit.

19.3.9 Dacă solicitarea pentru o înlocuire este făcută de oricare dintre echipe după ce mingea este la dispoziția executantului aruncărilor libere pentru prima aruncare liberă, înlocuirea va fi acordată dacă:

- Ultima aruncare liberă a fost reușită.
- Ultima aruncare liberă, care nu este reușită, este urmată de o repunere a mingii în joc.
- O greșeală este sancționată între aruncările libere. În acest caz, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi finalizată(e), iar înlocuirea va fi permisă înainte ca penalizarea pentru noua greșeală să fie administrată, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.
- O greșeală este sancționată înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz înlocuirea va fi permisă înainte ca penalizarea pentru noua greșeală să fie administrată.
- O abatere este sancționată, înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz înlocuirea va fi permisă înainte ca repunerea mingii în joc să fie administrată.

În cazul unor seturi consecutive de aruncări libere și/sau posesia mingii rezultate din mai multe decât 1 penalizare de greșeală, fiecare set trebuie să fie tratat separat.

Art. 20 Joc pierdut prin forfait

20.1 Regulă

O echipă va pierde jocul prin forfait, dacă :

- Echipa nu este prezentă sau nu este în măsură să prezinte 5 jucători gata să joace în 15 minute după ce jocul a fost programat să înceapă.
- Acțiunile ei împiedică desfășurarea jocului.
- Refuză să joace după ce a fost notificată să nu procedeze astfel de șeful brigăzii de arbitri.

20.2 Sancțiune

20.2.1 Jocul este acordat adversarilor iar scorul va fi 20-0. Mai mult, echipa care pierdut jocul prin forfait, va primi 0 puncte de clasament.

20.2.2 Pentru o serie de 2 jocuri (acasă și deplasare), la care contează numărul total al punctelor din serie (scorul total) și pentru Play-Off (cel mai bun din 3 jocuri), echipa care a pierdut prin forfait primul, al doilea sau al treilea joc, va pierde seria sau Play-Off – ul, prin 'forfait'. Această prevedere nu se aplică pentru Play-Off (cel mai bun din 5 sau cel mai bun din 7 jocuri).

20.2.3 Dacă într-un turneu, echipa pierde prin forfait pentru a doua oară, echipa trebuie descalificată de la turneu iar rezultatele tuturor jocurilor acestei echipe vor fi anulate.

Art. 21 Joc pierdut în caz particular

21.1 Regulă

- 21.1.1 O echipă va pierde jocul în caz particular dacă, pe parcursul jocului, echipa are mai puțin de 2 jucători pe terenul de joc, gata să joace.

21.2 Sancțiuni

- 21.2.1 Dacă echipa căreia jocul îi este acordat este în avantaj ca scor înregistrat la timpul când jocul a fost oprit, acesta va rămâne scorul final. Dacă echipa căreia jocul îi este acordat este în dezavantaj ca scor înregistrat la timpul când jocul a fost oprit, scorul final va fi 2 la 0, în favoarea acesteia. Echipa care a pierdut jocul în caz particular va primi 1 punct de clasament.
- 21.2.2 Pentru o serie de 2 jocuri (acasă și deplasare), pentru care contează numărul total al punctelor din serie (scorul total), echipa care a pierdut în caz particular primul sau al doilea joc, va pierde seria 'în caz particular'.

REGULA CINCI – ABATERI

Art. 22 Abateri

22.1 Definiție

O abatere este o încălcare a regulilor.

22.2 Sancțiune

Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, exceptând zona aflată direct în spatele panoului, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.

Art. 23 Jucător afară din joc și minge afară din joc

23.1 Definiție

23.1.1 Un **jucător** este afară din joc când orice parte a corpului său este în contact cu podeaua sau orice obiect altul decât un jucător deasupra, pe sau în afara liniilor care delimitează terenul.

23.1.2 **Mingea** este afară din joc când aceasta atinge :

- Un jucător sau orice altă persoană care este în afara terenului de joc.
- Podeaua sau orice obiect deasupra, pe sau în afara liniilor care delimitează terenul de joc.
- Suportii panoului, partea din spate a panourilor sau orice obiect aflat deasupra terenului de joc.

23.2 Regulă

23.2.1 Mingea a fost provocată să iasă afară din joc de ultimul jucător care a atins-o sau care a fost atins de minge înainte ca aceasta să iasă în afara limitelor terenului, chiar dacă apoi mingea iese în afara limitelor terenului atingând altceva decât un jucător.

23.2.2 Dacă mingea este afară din joc pentru că a fost atinsă sau atinge un jucător care se află pe sau în afara liniilor care delimitează terenul de joc, acest jucător a provocat mingea să iasă afară din joc.

23.2.3 Dacă un jucător (jucători) se deplasează în afara limitelor terenului de joc sau în terenul lui din spate **în timpul** unei mingi ținute, o situație de angajare între doi s-a produs.

Art. 24 Driblingul

24.1 Definiție

24.1.1 Un dribling este deplasarea unei mingi vii pe terenul de joc provocată de un jucător care controlează această minge pe care, o aruncă, bate, rostogolește sau o face să sară pe podea.

24.1.2 **Un dribling începe** când un jucător care a obținut controlul unei mingi vii pe terenul de joc o aruncă, bate, rostogolește sau o face să sară pe podea și o atinge din nou înainte ca mingea să atingă un alt jucător.

Un dribling se termină când jucătorul atinge mingea simultan cu ambele mâini sau când o reține cu una sau ambele mâini.

În timpul unui dribling mingea poate fi aruncată în aer dar ea trebuie să atingă solul sau alt jucător înainte ca jucătorul care a aruncat-o să o atingă din nou cu mâna lui.

Nu există o limită a numărului de pași pe care un jucător poate să-i facă atunci când mingea nu este în contact cu mâna sa.

24.1.3 Un jucător care pierde în mod accidental iar apoi recâștigă controlul unei mingi vii pe terenul de joc se consideră a fi controlarea slabă al mingii.

24.1.4 Următoarele acțiuni nu sunt driblinguri :

- Aruncările succesive pentru un coș din acțiune.
- Controlarea slabă a mingii la începutul sau sfârșitul unui dribling.
- Încercarea de a câștiga controlul mingii prin devierea acesteia din apropierea altor jucători.
- Devierea mingii controlate de un alt jucător.
- Devierea unei pase și câștigarea controlului mingii.
- Aruncarea mingii dintr-o mână în alta și reținerea ei în una sau ambele mâini înainte ca aceasta să atingă podeaua, cu condiția să nu fie comisă o abatere de la regula pașilor.
- Aruncarea mingii în panou și recâștigarea controlului mingii.

24.2 Regulă

Un jucător nu trebuie să dribleze pentru a doua oară după ce a terminat primul lui dribling în afara cazului în care între cele 2 driblinguri el a pierdut controlul unei mingi vii pe terenul de joc din cauza:

- Unei aruncări la coș.
- Unei atingeri a mingii de către un adversar.
- Unei pase sau unui control slab, când mingea a atins sau a fost atinsă de un alt jucător.

Art. 25 Regula pașilor

25.1 Definiție

25.1.1 **Abaterea de pași** este mișcarea neregulamentară a unui picior sau a ambelor picioare în afara limitelor precizate în acest articol, în orice direcție, în timp ce o minge vie este ținută în mână (mâini) pe terenul de joc.

25.1.2 **O pivotare** este mișcarea regulamentară prin care, un jucător care ține o minge vie pe terenul de joc, pășește cu același picior, o dată sau de mai multe ori în orice direcție, în timp ce celălalt picior, numit picior pivot, este menținut la punctul lui de contact cu podeaua.

25.2 Regulă

25.2.1 Stabilirea piciorului pivot de către un jucător care, prinde o minge vie pe terenul de joc:

- Un jucător care prinde mingea în timp ce staționează cu ambele picioare pe podea:
 - La momentul în care un picior este ridicat de pe podea, celălalt picior devine picior pivot.
 - Pentru începerea driblingului, piciorul pivot nu poate fi ridicat înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).
 - Pentru a pasa sau arunca pentru un coș din acțiune, jucătorul poate sări de pe piciorul pivot, dar nici un picior nu poate fi repus pe podea înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).
- Un jucător care prinde mingea în timp ce înaintează, sau după terminarea unui dribling, poate face doi pași pentru ca să se oprească, să paseze sau să arunce mingea la coș:
 - Dacă, după primirea mingii, un jucător începe driblingul lui, el trebuie s-o elibereze înainte de a doua sa pășire.
 - Prima pășire are loc atunci când, un picior sau ambele picioare ating podeaua după obținerea controlului asupra mingii.
 - A doua pășire are loc după prima pășire, când celălalt picior atinge podeaua sau ambele picioare ating simultan podeaua.
 - Dacă jucătorul care se oprește la prima lui pășire are ambele picioare pe podea sau acestea ating podeaua simultan, el poate pivota folosind oricare picior ca picior pivot. Dacă apoi sare cu ambele picioare, nici un picior nu poate fi repus pe podea înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).

- Dacă un jucător aterizează pe un picior el poate pivota utilizând numai acel picior.
- Dacă un jucător sare de pe un picior la prima lui pășire, el poate ateriza cu ambele picioare simultan pentru a doua pășire. În această situație, jucătorul nu poate pivota cu nici un picior. Dacă un picior sau ambele picioare părăsesc apoi podeaua, nici un picior nu poate fi repus pe podea înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).
- Dacă ambele picioare nu ating podeaua și, jucătorul aterizează cu ambele picioare simultan, la momentul în care un picior este ridicat, celălalt picior devine picior pivot.
- Un jucător nu poate atinge podeaua consecutiv cu același picior sau cu ambele picioare, după terminarea driblingului sau câștigarea controlului mingii.

25.2.2 Un jucător căzut, întins sau așezat, pe podea

- Este regulamentar când un jucător cade și alunecă în timp ce ține mingea în mână (mâini) sau dacă el câștigă controlul mingii când este întins sau așezat.
- Este o abatere dacă apoi, jucătorul se rostogolește sau încearcă să se ridice, atunci când ține mingea în mână (mâini).

Art. 26 3 secunde

26.1 Regulă

26.1.1 Un jucător **nu trebuie** să rămână în zona de restricție a adversarilor pentru mai mult de 3 secunde consecutive în timp ce echipa lui controlează o minge vie în terenul din față și cronometrul de joc este pornit.

26.1.2 Trebuie să fie tolerate situațiile pentru un jucător care:

- Încearcă să părăsească zona de restricție.
- Este în zona de restricție atunci când el sau coechipierul lui se află în acțiune de aruncare la coș și mingea este pe punctul de a părăsi sau tocmai a părăsit mâna (mâinile) jucătorului la aruncarea pentru un coș din acțiune.
- Driblează în zona de restricție ca să arunce pentru un coș din acțiune după ce s-a aflat în această zonă pentru mai puțin de 3 secunde consecutive.

26.1.3 Pentru a-și stabili poziția în afara zonei de restricție jucătorul trebuie să-și plaseze ambele picioare pe podea în afara zonei de restricție.

Art. 27 Jucător strâns apărat

27.1 Definiție

27.1.1 Un jucător care ține o minge vie pe terenul de joc este strâns apărat când un adversar este într-o poziție regulamentară de apărare activă la o distanță nu mai mare de 1 m.

27.2 Regulă

27.2.1 Un jucător strâns apărat trebuie să paseze, să arunce la coș sau să dribleze în limita a 5 secunde.

Art. 28 8 secunde

28.1 Regulă

28.1.1 Ori de câte ori :

- Jucătorul în terenul din spate câștigă controlul unei mingi vii, sau
- În urma unei repunerii în joc, mingea atinge sau este legal atinsă de orice jucător aflat în terenul din spate și echipa jucătorului care a efectuat repunerea în joc are în continuare controlul mingii în terenul ei din spate,

această echipă trebuie să treacă mingea în terenul ei din față în maxim 8 secunde.

- 28.1.2 Echipa a trecut mingea în terenul ei din față ori de câte ori:
- Mingea, care nu este controlată de nici un jucător, atinge terenul din față.
 - Mingea atinge sau este regulamentar atinsă de un jucător atacant care are ambele picioare în contact complet cu terenul lui din față.
 - Mingea atinge sau este regulamentar atinsă de un jucător apărător care are o parte a corpului în contact cu terenul lui din spate.
 - Mingea atinge **un arbitru** care are o parte a corpului lui în contact cu terenul din față al echipei care controlează mingea.
 - În timpul unui dribling din terenul din spate spre terenul din față, mingea și ambele picioare ale jucătorului care dribleză sunt în contact complet cu terenul din față.
- 28.1.3 Perioada (numărarea) celor 8-secunde va continua cu orice timp rămas când aceeași echipă care anterior avea controlul mingii îi este acordată repunerea în joc în terenul din spate, ca rezultat al:
- leșirii mingii în afara terenului de joc.
 - Accidentării unui jucător din aceeași echipă.
 - Unei greșeli tehnice comisă de această echipă.
 - Unei situații de angajare între doi.
 - Unei duble greșeli.
 - Anulării penalizărilor egale la ambele echipe.

Art. 29 24 secunde

29.1 Regulă

29.1.1 Ori de câte ori :

- Un jucător câștigă controlul unei mingi **vii pe terenul de joc**,
- În urma unei repunerii în joc, mingea atinge sau este legal atinsă de orice jucător aflat pe terenul de joc și echipa jucătorului care a efectuat repunerea în joc are în continuare controlul mingii, această echipă trebuie să încerce o aruncare pentru un coș din acțiune în maxim 24 secunde.

Pentru a constitui o aruncare la coș din acțiune în maxim 24 secunde:

- Mingea trebuie să părăsească mâna (mâinile) jucătorului înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune, și
- După ce a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, mingea trebuie să atingă inelul sau să intre în coș.

29.1.2 Când o aruncare pentru un coș din acțiune este încercată aproape de sfârșitul perioadei de 24 secunde și semnalul cronometrului de atac sună în timp ce mingea este în aer:

- Dacă mingea intră în coș, nu s-a produs nici o abatere, semnalul sonor va fi neglijat și coșul va conta.
- Dacă mingea atinge inelul dar nu intră în coș, nu s-a produs nici o abatere, semnalul sonor va fi neglijat și jocul va continua.
- Dacă mingea nu atinge inelul, o abatere s-a produs. Totuși, dacă adversarii câștigă un control imediat și clar al mingii, semnalul va fi neglijat și jocul va continua.

Când panoul este echipat cu un sistem de iluminare galben pe lățimea lui în partea superioară, aprinderea semnalului luminos are prioritate față de semnalul sonor al cronometrului de atac.

Toate restricțiile referitoare la intervenția și interferența nereglementară se vor **aplica**.

29.2 Procedură

29.2.1 Cronometrul de atac va fi resetat oricând jocul este oprit de **un arbitru** :

- Pentru o greșeală sau abatere (nu pentru o minge ieșită în afara terenului de joc) a echipei care nu a controlat mingea,
- Pentru orice motiv real provocat de echipa care nu a controlat mingea,
- Pentru orice motiv real care nu are legătură cu nici una dintre echipe.

În aceste situații, posesia mingii va fi acordată aceleiași echipe care anterior a controlat mingea. Dacă repunerea în joc este apoi administrată în terenul acestei echipe din:

- Spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 secunde.
- Față, cronometrul de atac va fi resetat după cum urmează:
 - Dacă 14 sau mai multe secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul când jocul a fost oprit, cronometrul de atac nu va fi resetat, dar va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.
 - Dacă 13 sau mai puține secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul când jocul a fost oprit, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

Totuși, dacă jocul este oprit de **un arbitru** pentru orice motiv real, care nu are legătură cu nici una dintre echipe și, în aprecierea **unui arbitru**, resetarea cronometrului de atac ar plasa adversarii în dezavantaj, cronometrul de atac va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.

29.2.2 Cronometrul de atac va fi resetat ori de câte ori, o repunere a mingii în joc este acordată echipei adversarilor după ce jocul a fost oprit de către **un arbitru** pentru o greșeală sau abatere (inclusiv pentru o minge ieșită în afara terenului de joc) comisă de **echipa care deținea controlul mingii**.

Cronometrul de atac va fi de asemenea resetat dacă noii echipe atacante îi este acordată o repunere a mingii în joc în conformitate cu procedura posesiei alternative.

Dacă repunerea în joc este apoi administrată în terenul acestei echipe din:

- Spate, cronometrul de atac va fi resetat la o nouă perioadă de 24 secunde.
- Față, cronometrul de atac trebuie să fie resetat la 14 secunde.

29.2.3 Oricând jocul este oprit de către **un arbitru** pentru o greșeală tehnică comisă de echipa care controla mingea, jocul va fi reluat cu o repunere a mingii în joc de la locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit. Cronometrul de joc nu va fi resetat dar va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.

29.2.4 Când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și prelungiri, urmare a unui minut de întrerupere acordat echipei care este îndreptățită la posesia mingii din terenul ei din spate, antrenorul principal al acestei echipe are dreptul să decidă dacă jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere în terenul din față al echipei sau în terenul din spate al echipei la locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit.

După minutul de întrerupere, repunerea mingii în joc va fi administrată după cum urmează:

- Dacă este rezultatul unei mingi ieșite afară din joc și dacă aceasta este în terenul echipei din:
 - Spate, cronometrul de atac va continua de la timpul la care a fost oprit.
 - Față: Dacă cronometrul de atac afișează 13 secunde sau mai puține acesta va continua de la timpul la care acesta a fost oprit. Dacă cronometrul de atac afișează 14 secunde sau mai multe, acesta va fi resetat la 14 secunde.
- Dacă este rezultatul unei greșeli sau abateri (nu pentru o minge ieșită în afara terenului de joc) și dacă aceasta este în terenul echipei din:
 - Spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 secunde.
 - Față, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

- Dacă minutul de întrerupere este luat de echipa care are un nou control al mingii, și dacă aceasta este în terenul echipei din:
 - Spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 secunde.
 - Față, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

29.2.5 Când unei echipe îi este acordată o repunere a mingii în joc de la linia de repunere în terenul din față al echipei ca parte a penalizării pentru o greșeală antisportivă sau descalificatoare, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

29.2.6 După ce mingea a atins inelul coșului adversarilor, cronometrul de atac va fi resetat la:

- 24 secunde, dacă echipa adversarilor câștigă controlul mingii.
- 14 secunde, dacă echipa care a recâștigat controlul mingii este aceeași echipă care a controlat mingea înainte ca aceasta să atingă inelul.

29.2.7 Dacă semnalul cronometrului de atac **sună din greșeală** în timp ce o echipă controlează mingea sau nici o echipă nu controlează mingea, semnalul sonor va fi neglijat, iar jocul va continua.

Totuși, dacă în aprecierea **unui arbitru**, echipa care controla mingea a fost plasată în dezavantaj, jocul va fi oprit, timpul rămas pe cronometrul de atac se va corecta, iar posesia mingii va fi acordată acestei echipe.

Art. 30 Minge întoarsă în terenul din spate

30.1 Definiție

30.1.1 O echipă controlează o minge vie în terenul ei din față când:

- Un jucător al acestei echipe atinge terenul lui din față cu ambele picioare în timp ce ține, prinde sau dribblează mingea în terenul lui din față, sau
- Mingea este pasată între jucătorii acestei echipe în terenul ei din față.

30.1.2 O echipă ce controlează o minge vie în terenul ei din față a provocat întoarcerea neregulamentară a mingii în terenul ei din spate, dacă un jucător al acestei echipe este ultimul care a atins mingea în terenul lui din față și apoi mingea este prima dată atinsă de un jucător al acestei echipe:

- Care are o parte a corpului său în contact cu terenul lui din spate, sau
- După ce mingea a atins terenul din spate al acestei echipe.

Această restricție se aplică tuturor situațiilor din terenul din față al echipei, inclusiv la repunerile mingii în joc. Totuși restricția nu se aplică la un jucător care, sare din terenul lui din față, stabilește un nou control al mingii pentru echipa lui în timp ce se află în aer și apoi aterizează cu mingea în terenul din spate al echipei lui.

30.2 Regulă

O echipă care controlează o minge vie în terenul ei din față nu poate provoca întoarcerea neregulamentară a mingii în terenul ei din spate.

30.3 Sancțiune

Mingea va fi acordată echipei adversarilor pentru o repunere în joc din terenul ei din față de la locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii exceptând zona aflată direct în spatele panoului.

Art. 31 Intervenția și Interferența neregulamentară

31.1 Definiție

31.1.1 O aruncare pentru un coș din acțiune sau din o aruncare liberă:

- **Începe** când mingea părăsește mâna (mâinile) unui jucător aflat în acțiune de aruncare la coș.
- **Se termină** când mingea :
 - Intră în coș direct pe deasupra și rămâne în coș sau trece prin coș în întregimea ei.
 - Nu mai are posibilitatea să intre în coș.
 - Atinge inelul.
 - Atinge podeaua.
 - Devine moartă.

31.2 Regulă

31.2.1 **Intervenția neregulamentară** la minge se produce **în timpul unei aruncări pentru un coș din acțiune** când un jucător atinge mingea în timp ce aceasta este complet deasupra inelului și:

- Este pe traiectoria ei descendentă spre coș.
- După ce aceasta a atins panoul.

31.2.2 **Intervenția neregulamentară** la minge se produce **în timpul unei aruncări pentru un coș din o aruncare liberă** când un jucător atinge mingea în timp ce aceasta este în zbor spre coș și înainte ca ea să atingă inelul.

31.2.3 Restricțiile referitoare la intervenția neregulamentară se aplică până când:

- Mingea nu mai are posibilitatea să intre în coș .
- Mingea a atins inelul.

31.2.4 **Interferența neregulamentară** pe traiectoria mingii, se produce când :

- După o aruncare pentru un coș din acțiune sau la ultima aruncare liberă un jucător atinge coșul sau panoul în timp ce mingea este în contact cu inelul.
- După o aruncare liberă urmată de o aruncare liberă (aruncări libere) suplimentară(e), un jucător atinge mingea, coșul sau panoul în timp ce încă există posibilitatea ca mingea să intre în coș.
- Un jucător introduce mâna/brațul prin coș pe dedesubt și atinge mingea.
- Un jucător apărător atinge mingea sau coșul în timp ce mingea se află în coș, împiedicând-o astfel să treacă prin coș.
- Un jucător determină coșul să vibreze sau agață coșul astfel încât, în aprecierea **unui arbitru**, mingea a fost împiedicată ca să intre în coș sau a favorizat-o ca să intre în coș.
- Un jucător se agață de coș și joacă mingea.

31.2.5 Când:

- **Un arbitru** a fluierat în timp ce:
 - Mingea era în mâinile unui jucător aflat în acțiune de aruncare la coș, sau
 - Mingea era în aer la o aruncare pentru un coș din acțiune sau din o ultimă aruncare liberă,
- Semnalul cronometrului de joc a sunat pentru sfârșitul sfertului sau prelungirii,

Nici un jucător nu trebuie să atingă mingea după ce aceasta a atins inelul în timp ce aceasta încă are posibilitatea să intre în coș.

Toate restricțiile referitoare la intervenția și interferența neregulamentară se vor **aplica**.

31.3 Sanctiune

31.3.1 Dacă abaterea este comisă de un **jucător atacant**, puncte nu pot fi acordate. Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.

31.3.2 Dacă abaterea este comisă de un **jucător apărător**, echipei aflate în atac i se vor acorda:

- 1 punct, dacă mingea a fost eliberată dintr-o aruncare liberă.
- 2 puncte, dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 2 puncte.
- 3 puncte, dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte.

Acordarea punctelor este considerată la fel ca și cum mingea ar fi intrat în coș.

31.3.3 Dacă intervenția neregulamentară este comisă de un **jucător apărător** în timpul ultimei aruncări libere, 1 punct va fi acordat echipei atacante, urmat de penalizarea unei greșeli tehnice acordată la jucătorul apărător.

REGULA ȘASE – GREȘELI

Art. 32 Greșeli

32.1 Definiție

- 32.1.1 Greșeala este o încălcare a regulilor constând într-un contact personal neregulamentar cu un adversar și/sau un comportament nesportiv.
- 32.1.2 Orice număr de greșeli pot fi sancționate la o echipă. Indiferent de penalizare, fiecare greșeală va fi acumulată, înscriind-o în foaia oficială de joc la vinovat și penalizată conform acestor reguli.

Art. 33 Contact : Principii generale

33.1 Principiul cilindrului

Principiul cilindrului este definit ca spațiul din interiorul unui cilindru imaginar ocupat de către un jucător pe podeaua terenului de joc. Dimensiunile cilindrului și distanța dintre picioarele jucătorului vor varia în funcție de înălțimea și talia jucătorului. Acesta include și spațiul aflat deasupra jucătorului și este limitat până la marginile cilindrului jucătorului apărător sau jucătorului atacant fără mingea care sunt:

- Fața materializată de palmele mâinilor,
- Spatele materializat de partea posterioară a jucătorului, și
- Laterale materializate de conturul exterior al brațelor și picioarelor.

Mâinile și brațele pot fi întinse în fața pieptului dar nu mai departe de poziția picioarelor și a genunchilor, cu brațele îndoite de la coate astfel încât antebrațele și mâinile sunt ridicate în poziția regulamentară de apărare.

Jucătorului apărător nu-i este permis să intre în cilindrul jucătorului atacant cu mingea și să provoace un contact neregulamentar când jucătorul atacant încearcă o acțiune baschetbalistică normală în interiorul cilindrului lui. Marginile cilindrului jucătorului atacant cu mingea sunt:

- Fața materializată de picioare, genunchi și brațe îndoite, ținând mingea deasupra umerilor
- Spatele materializat de partea posterioară a jucătorului, și
- Laterale materializate de conturul exterior al brațelor și picioarelor.

Jucătorului atacant cu mingea trebuie să i se acorde suficient spațiu pentru o acțiune baschetbalistică normală în interiorul cilindrului lui. O acțiune baschetbalistică normală include începerea unui dribling, pivotarea, aruncarea mingii la coș și pasarea mingii.

Jucătorului atacant nu-i este permis să-și extindă picioarele sau brațele în afara cilindrului lui și să provoace un contact neregulamentar asupra jucătorului apărător pentru ca să obțină spațiu suplimentar.

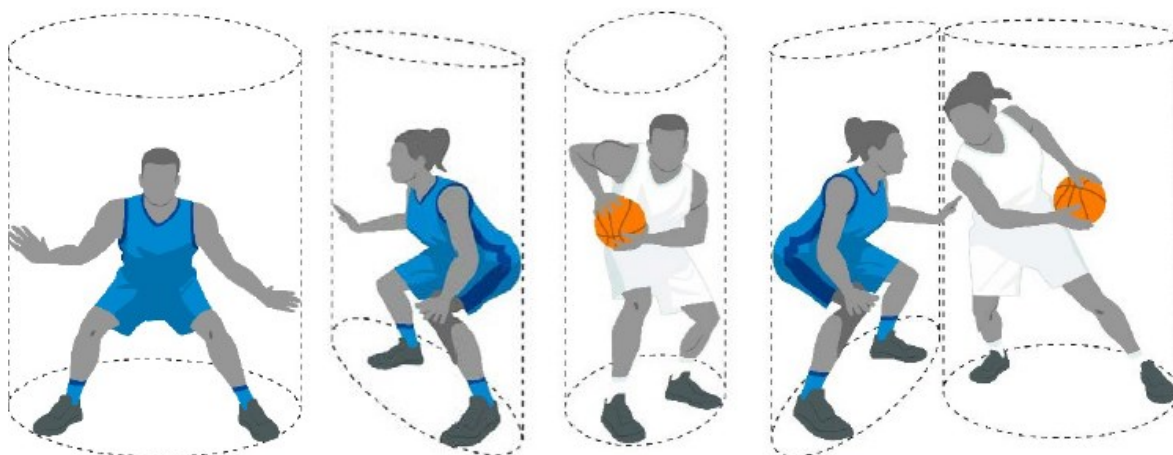


Diagrama 5 Principiul cilindrului

33.2 Principiul verticalității

În timpul jocului fiecare jucător are dreptul să ocupe orice poziție (cilindru) pe terenul de joc care nu a fost deja ocupată de un adversar.

Acest principiu protejează spațiul de pe podea pe care-l ocupă jucătorul cât și spațiul de deasupra lui când sare vertical în interiorul acestui spațiu.

Imediat ce un jucător părăsește poziția lui verticală (cilindru) și un contact personal se produce cu un adversar care și-a stabilit deja propria lui poziție verticală (cilindru), jucătorul care a părăsit poziția lui verticală (cilindru) este responsabil pentru contact.

Jucătorul apărător nu trebuie să fie sancționat pentru faptul că a sărit vertical (în interiorul cilindrului lui) sau având mâinile și brațele întinse deasupra lui în interiorul propriului lui cilindru.

Jucătorul atacant, fie că se află pe podea sau în aer, nu trebuie să provoace un contact cu un jucător apărător aflat într-o poziție regulamentară de apărare prin:

- Folosirea brațelor lui pentru a-și crea un spațiu suplimentar (îndepărtare).
- Întinderea picioarelor sau a brațelor lui pentru a provoca un contact în timpul unei aruncări pentru un coș din acțiune sau imediat după aruncare.

33.3 Poziția regulamentară de apărare

Un jucător apărător a ocupat o poziție inițială regulamentară de apărare când:

- El este cu fața spre adversarul lui, și
- El are ambele picioare pe podea.

Poziția regulamentară de apărare se extinde vertical deasupra lui (principiul cilindrului) de la podea spre tavan. El poate să-și ridice brațele și mâinile deasupra capului lui și să sară vertical dar el trebuie să le mențină într-o poziție verticală în interiorul cilindrului imaginar.

33.4 Apărarea unui jucător care controlează mingea

La apărarea unui jucător care controlează (ținând sau driblând) mingea, **elementele timp și spațiu nu se aplică.**

Jucătorul cu mingea trebuie să se aștepte că este apărat și trebuie să fie pregătit să se oprească sau să-și schimbe direcția oricând un adversar a ocupat o poziție inițială regulamentară de apărare în fața lui, chiar dacă acest fapt s-a petrecut într-o fracțiune de secundă.

Jucătorul apărător trebuie să ocupe o poziție inițială regulamentară de apărare, fără să provoace un contact înainte să-și ocupe poziția.

De îndată ce jucătorul apărător a ocupat o poziție inițială regulamentară, el se poate deplasa pentru ca să-și apere adversarul, dar el nu poate să-și extindă brațele, umerii, coapsele sau picioarele, pentru ca să împiedice jucătorul care driblează să-l depășească.

Când judecă o situație de forțare/obstrucție care implică un jucător cu mingea, **un arbitru** va utiliza următoarele principii:

- Jucătorul apărător trebuie să-și stabilească o poziție inițială regulamentară de apărare, stând cu fața spre jucătorul cu mingea și având ambele picioare pe podea.
- Jucătorul apărător poate să rămână staționar, să sară vertical, să se deplaseze lateral sau în spate cu scopul de a-și menține poziția inițială regulamentară de apărare.
- Când se deplasează pentru a-și menține poziția inițială regulamentară de apărare, unul sau ambele picioare pot fi ridicate pentru moment de pe sol, atât timp cât deplasarea lui este în lateral sau spate, dar **nu înspre** jucătorul cu mingea.
- Contactul trebuie să se producă în tors, situație în care jucătorul apărător trebuie să fie considerat fiind primul care a ocupat locul în care s-a produs contactul.
- Având stabilită o poziție regulamentară de apărare, jucătorul apărător poate să se răsucească în **interiorul** cilindrului lui pentru a evita o accidentare.

În oricare din situațiile de mai sus, contactul va fi considerat fiind provocat de către jucătorul cu mingea.

33.5 Apărarea unui jucător care nu controlează mingea

Un jucător care nu controlează mingea este îndreptățit să se deplaseze liber pe terenul de joc și să ocupe orice poziție care nu a fost deja ocupată de către un alt jucător.

La apărarea unui jucător care nu controlează mingea pe terenul de joc, **elementele timp și spațiu se vor aplica**. Un jucător apărător nu are voie să ocupe o poziție atât de aproape și/sau atât de rapid pe culoarul unui adversar care se deplasează astfel încât acesta nu are timp sau distanță suficientă fie pentru a se opri sau pentru a-și schimba direcția.

Distanța este direct proporțională cu viteza de deplasare a adversarului, dar niciodată mai mică de 1 pas normal.

Dacă un jucător apărător nu respectă elementele timp și spațiu, la ocuparea poziției lui inițiale regulamentare de apărare și contactul cu un adversar se produce, el este responsabil pentru contact.

Odată ce jucătorul apărător și-a stabilit o poziție inițială regulamentară de apărare, el se poate deplasa pentru a apăra un adversar. El nu trebuie să-l împiedice să treacă prin extinderea brațelor lui, umerilor, coapselor sau picioarelor pe culoarul lui de deplasare. El se poate răsuci în cadrul cilindrului lui pentru a evita o accidentare.

33.6 Un jucător aflat în săritură

Un jucător care a sărit dintr-un loc de pe terenul de joc are dreptul să aterizeze pe același loc.

El are dreptul să aterizeze și într-un alt loc de pe terenul de joc dacă locul aterizării sau culoarul direct dintre locul de unde a sărit și cel pe care urmează să aterizeze nu a fost deja ocupat de un adversar (adversari) la momentul începerii săriturii.

Dacă un jucător a sărit și a aterizat dar din inerția lui provoacă un contact la un adversar care ocupase o poziție regulamentară de apărare dincolo de locul aterizării, jucătorul care a sărit este responsabil pentru producerea contactului.

Un adversar nu are voie să se poziționeze pe culoarul unui jucător după ce acest jucător a sărit.

Deplasarea sub un jucător care este în aer și provocarea unui contact este de obicei o greșeală antisportivă și în anumite împrejurări poate fi greșeală disqualificatoare.

33.7 Blocaj: Regulamentar și neregulamentar

Blocajul este o încercare de a întârzia sau de a împiedica un adversar fără minge să ajungă într-o poziție dorită pe terenul de joc.

Blocajul **regulamentar** este atunci când jucătorul care blochează un adversar:

- **A fost staționar** (în interiorul cilindrului său) când s-a produs contactul.
- A avut ambele picioare pe podea când s-a produs contactul.

Blocajul **neregulamentar** este atunci când jucătorul care blochează un adversar:

- **A fost în mișcare** când s-a produs contactul.
- Nu a lăsat distanța suficientă la efectuarea blocajului în afara câmpului vizual a unui adversar **staționar** când s-a produs contactul.
- Nu a respectat elementele timp și spațiu față de un adversar **în mișcare** când s-a produs contactul.

Dacă blocajul este efectuat **în cadrul** câmpului vizual al unui adversar staționar (în fața lui sau lateral), jucătorul care efectuează blocajul poate să-l stabilească atât de aproape de adversar pe cât el dorește cu condiția să nu provoace un contact.

Dacă blocajul este poziționat **în afara** câmpului vizual al unui adversar staționar, jucătorul care efectuează blocajul trebuie să-i permită adversarului să facă un 1 pas normal spre blocaj fără să provoace un contact.

Dacă adversarul este **în mișcare**, elementele timp și spațiu se vor aplica. Jucătorul care efectuează blocajul trebuie să lase suficient spațiu astfel încât acel jucător care va fi blocat să aibă posibilitatea evitării blocajului oprindu-se sau schimbând direcția.

Distanța necesară nu este mai mică de 1 pas normal și nici mai mare de 2 pași normali.

Un jucător care a fost blocat regulamentar este responsabil de orice contact cu jucătorul care a efectuat blocajul.

33.8 Forțarea

Forțarea este contactul personal neregulamentar, cu sau fără minge, prin împingerea sau prin deplasarea în torsul unui adversar.

33.9 Obstrucția

Obstrucția este contactul personal neregulamentar prin care se împiedică înaintarea unui adversar cu sau fără minge.

Un jucător care încearcă să efectueze un blocaj comite o obstrucție dacă contactul se produce când el este în mișcare și adversarul lui stă pe loc sau se retrage față de el.

Dacă un jucător ignorând mingea, stă cu fața spre un adversar și își schimbă poziția la fel cum o schimbă și adversarul lui, el este principalul responsabil pentru orice contact care se produce, în afara cazului în care alți factori intervin.

Expresia "în afara cazului în care alți factori intervin" se referă la împingerea, forțarea sau ținerea deliberată a jucătorului care a fost blocat.

Este regulamentar pentru un jucător să extindă brațul (brațele) sau cotul (coatele) în afara cilindrului lui la ocuparea unei poziții pe podea dar ele trebuie retrase în interiorul cilindrului lui când un adversar încearcă să treacă de el. Dacă brațul (brațele) sau cotul (coatele) sunt în afara cilindrului lui și se produce un contact, aceasta este o obstrucție sau o ținere.

33.10 Zonele semicercurilor în care nu se sancționează forțarea cu mingea (“No – charge”)

Zonele semicercurilor “no-charge” sunt marcate pe terenul de joc cu scopul desemnării unei zone specifice pentru interpretarea situațiilor de forțare/obstrucție care se produc sub coș.

La orice acțiune de pătrundere în zona semicercului “no-charge” orice contact provocat de un jucător atacant aflat în aer asupra unui jucător apărător aflat în interiorul semicercului “no-charge” nu va fi sancționat ca o greșeală ofensivă, în afara cazului în care jucătorul atacant folosește neregulamentar mâinile, brațele, picioarele sale sau corpul lui. Această regulă se aplică când:

- Jucătorul atacant controlează mingea în timp ce se află în aer, și
- El încearcă o aruncare pentru un coș din acțiune sau o pasă în afara zonei de restricție, și
- Jucătorul apărător are **un picior sau ambele picioare în contact cu zona semicercului “no-charge”**.

33.11 Atingerea unui adversar cu mâna (mâinile) și/sau brațul (brațele)

Atingerea unui adversar cu mâna (mâinile) nu este, în sine, neapărat o greșeală.

Arbitri vor decide dacă jucătorul care a provocat contactul a obținut un avantaj sau nu. Dacă contactul provocat de un jucător restricționează în orice mod libertatea de mișcare a unui adversar, un astfel de contact este o greșeală.

Folosirea neregulamentară a mâinii(lor) sau brațului(elor) întins(e) se produce când jucătorul defensiv este în poziție de apărare și mâna(mâinile) sau brațul(ele) lui este(sunt) plasat(ă)(e) și rămâne(rămân) în contact cu un adversar **cu sau fără minge**, pentru a-i împiedica înaintarea.

Atingerea repetată sau “înghionțirea” unui adversar cu sau fără minge este o greșeală, deoarece aceste acțiuni pot conduce spre un joc dur.

Este o greșeală a **unui jucător atacant cu mingea**, la:

- Ținerea sau încolăcirea unui braț sau a cotului în jurul unui adversar cu scopul de a obține un avantaj.
- Îndepărtarea prin împingere a jucătorului apărător pentru a-l împiedica să joace sau să încerce să joace mingea sau pentru a creea mai mult spațiu pentru el însuși.
- Folosirea unui antebraț sau a unei mâini întinse, în timp ce dribblează, pentru a împiedica un adversar să obțină controlul mingii.

Este greșeala **unui jucător atacant fără minge**, îndepărtarea adversarului prin împingere, ca să:

- Rămână liber să prindă mingea.
- Împiedice jucătorul apărător să joace sau să încerce să joace mingea.
- Creeze spațiu suplimentar pentru el.

33.12 Jocul pe poziția pivotului

Principiul verticalității (pricipiul cilindrului) se aplică de asemenea la jocul pe poziția pivotului.

Jucătorul atacant aflat pe poziția pivotului și apărătorul lui trebuie să respecte drepturile reciproce la o poziție verticală (cilindru).

Este o greșeală a unui jucător atacant sau apărător aflat pe poziția pivotului să-și îndepărteze adversarul din poziția pe care o ocupă, cu umerii sau șoldurile, sau să interfereze cu libertatea de mișcare a adversarului lui utilizând brațelele extinse, umerii, șoldurile, picioarele sau alte părți ale corpului.

33.13 Apărarea neregulamentară din spate

Apărarea neregulamentară din spate este contactul personal cu un adversar, provocat de către un jucător apărător, din spatele acestuia. Faptul că jucătorul apărător încearcă să joace mingea nu justifică contactul lui cu un adversar din spatele acestuia.

33.14 Ținerea

Ținerea este contactul personal neregulamentar cu un adversar care restrânge libertatea lui de mișcare. Acest contact (ținerea) poate fi produs cu orice parte a corpului.

33.15 Împingerea

Împingerea este contactul personal neregulamentar produs cu orice parte a corpului în care un jucător îl mută cu forță sau încearcă să-l mute pe un adversar cu sau fără minge.

33.16 Simularea faptului de a fi faultat

Simularea este orice acțiune a unui jucător care se preface că a fost faultat sau care face mișcări teatrale exagerate cu scopul de a crea o opinie că asupra sa s-ar fi comis o greșeală și ca urmare să obțină un avantaj.

Art. 34 Greșeala personală

34.1 Definiție

34.1.1 O greșeală personală este contactul neregulamentar al unui jucător cu un adversar, indiferent dacă mingea este vie sau moartă.

Un jucător nu trebuie să țină, obstrucționeze, împingă, forțeze, împiedice sau să întârzie înaintarea adversarului lui, prin întinderea mâinii, brațului, cotului, umărului, coapsei, genunchiului sau a piciorului lui și nici prin aplecarea corpului lui într-o poziție anormală (în afara propriului cilindru), dar nici nu-i vor fi îngăduite orice acțiuni dure sau violente.

34.2 Sancțiune

O greșeală personală va fi înscrisă la jucătorul vinovat.

34.2.1 Dacă greșeala a fost comisă asupra unui jucător care nu era în acțiune de aruncare la coș:

- Jocul va fi reluat cu o repunere în joc de echipa jucătorului faultat, de la locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.
- Dacă echipa jucătorului care a comis greșeala este în situație de penalizare pentru greșelile de echipă, atunci Art. 41 va fi aplicat.

34.2.2 Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare la coș, acestui jucător îi vor fi acordate un număr de aruncări libere după cum urmează:

- Dacă aruncarea efectuată pentru coș din acțiune este reușită, coșul va conta și, suplimentar, 1 aruncare liberă.
- Dacă aruncarea la coș efectuată din zona coșului de 2 puncte este nereușită, 2 aruncări libere.
- Dacă aruncarea la coș efectuată din zona coșului de 3 puncte este nereușită, 3 aruncări libere.
- Dacă jucătorul este faultat la momentul în care, sau tocmai înainte ca, semnalul cronometrului de joc să sune pentru sfârșitul sfertului sau prelungirii, sau la momentul în care, sau tocmai înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune, în timp ce mingea este încă în mâna (mâinile) lui și coșul din acțiune este reușit, coșul nu va conta și 2 sau 3 aruncări libere vor fi acordate.

Art. 35 Dublă greșeală

35.1 Definiție

35.1.1 O dublă greșeală, este o situație în care 2 adversari comit greșeli personale sau antisportive/descalificatoare, unul asupra celuilalt, aproximativ în același moment.

35.1.2 Pentru a considera 2 greșeli ca o dublă greșeală următoarele condiții trebuie îndeplinite:

- Ambele greșeli sunt ale jucătorilor.
- Ambele greșeli implică contact fizic.
- Ambele greșeli sunt între 2 adversari faultându-se reciproc.
- Ambele greșeli sunt fie 2 personale sau orice combinație de greșeli antisportive și descalficatoare.

35.2 Sancțiune

O greșeală personală sau antisportivă/descalificatoare va fi înscrisă la fiecare jucător vinovat. Nici o aruncare liberă nu va fi acordată și jocul va fi reluat după cum urmează:

Dacă la aproximativ același moment cu dubla greșeală:

- Un coș valabil din acțiune, sau din o ultimă aruncare liberă este marcat, mingea va fi acordată echipei care nu a marcat pentru o repunere în joc de la orice loc din spatele liniei de fund a acestei echipe.
- O echipă avea controlul mingii sau era îndreptățită la posesia ei, mingea va fi acordată acestei echipe pentru o repunere în joc de la locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la posesia ei, o situație de angajare între doi s-a produs.

Art. 36 Greșeala tehnică

36.1 Norme de conduită

- 36.1.1 Desfășurarea normală a jocului necesită colaborarea deplină și loială a jucătorilor, antrenorilor principali, antrenorilor asistenți, înlocuitorilor, jucătorilor eliminați, membrilor însoțitori delegați cu arbitrii, oficialii și comisarul, dacă este prezent.
- 36.1.2 Fiecare echipă va face maximum posibil pentru a-și asigura victoria, dar acest lucru trebuie făcut în spiritul sportivității și al fair play-ului.
- 36.1.3 Orice necooperare deliberată sau repetată sau nerespectare a spiritului și scopului acestei reguli va fi considerată ca o greșeală tehnică.
- 36.1.4 Arbitrul poate preveni greșelile tehnice acordând avertismente sau chiar prin neglijarea infracțiunilor minore care sunt evident neintenționate și nu au vreun efect direct asupra jocului, în afara cazului în care este o repetare a aceleiași infracțiuni după avertisment.
- 36.1.5 Dacă o infracțiune este identificată după ce mingea a devenit vie, jocul va fi oprit și o greșeală tehnică va fi sancționată. Penalizarea va fi administrată ca și cum greșeala tehnică s-ar fi produs la momentul în care aceasta a fost acordată. Orice altceva s-a produs în intervalul dintre producerea infracțiunii și oprirea jocului, va rămâne valabil.

36.2 Definiție

- 36.2.1 O greșeală tehnică este o greșeală fără contact, de natură comportamentală a jucătorului incluzând, dar nefiind limitată la:
- Ignorarea avertismentelor acordate de către arbitri.
 - Conduita și/sau comunicarea nerespectuoasă în relația cu arbitri, comisarul, oficialii mesei, adversari sau persoanele care au dreptul să se așeze pe băncile echipelor.
 - Folosirea unui limbaj sau a unor gesturi prin care spectatorii sunt insultați sau incitați.
 - Șicanarea și insultarea unui adversar.
 - Obstrucționarea vederii unui adversar prin fluturarea/plasarea mâinii (mâinilor) în apropierea ochilor lui.
 - Oscilarea excesivă a coatelor.
 - Întârzierea reluării jocului prin atingerea deliberată a mingii după ce aceasta a trecut prin coș sau prin împiedicarea executării prompte a unei repunerii în joc sau aruncări libere.
 - Simularea unei greșeli comise asupra sa.
 - Atârnarea de inel, în așa fel încât, greutatea jucătorului este suportată de inel, cu excepția situațiilor în care jucătorul se agață de inel pentru moment, după o aruncare de sus în jos sau celor în care după aprecierea unui arbitru, încearcă să evite accidentarea sa sau a altui jucător.
 - Intervenția neregulamentară la minge pe parcursul ultimei aruncări libere a unui jucător apărător. Echipei atacante i se va acorda 1 punct, urmat de penalizarea unei greșeli tehnice sancționate și înscrise la jucătorul apărător.
- 36.2.2 O greșeală tehnică comisă de oricare persoană având permisunea să se așeze pe banca echipei este o greșeală pentru o comunicare necuviincioasă cu sau referitoare la arbitri, comisar, oficiali sau adversari, sau pentru o infracțiune de natură procedurală ori administrativă.

- 36.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru tot restul jocului când el a acumulat 2 greșeli tehnice, sau 2 greșeli antisportive, sau 1 greșeală antisportivă și 1 greșeală tehnică.
- 36.2.4 Un antrenor principal va fi descalificat pentru tot restul jocului când:
- El a acumulat 2 greșeli tehnice ("C") urmare a propriului comportament nesportiv.
 - El a acumulat 3 greșeli tehnice, fie că toate sunt ("B") sau una dintre ele ("C"), ca rezultat al comportamentului nesportiv al altor persoane care au permisiunea să se așeze pe banca echipei.
- 36.2.5 Dacă un jucător sau antrenor principal, este descalificat în conformitate cu Art.36.2.3. sau Art. 36.2.4., acea ultimă greșeală tehnică va fi singura greșeală de penalizat și nu vor mai fi administrate penalizări suplimentare pentru descalificare.

36.3 Sancțiuni

- 36.3.1 Dacă o greșeală tehnică este comisă :
- De un jucător, o greșeală tehnică va fi înscrisă în contul lui ca o greșeală de jucător și se va număra ca una din greșelile echipei.
 - De oricare persoană având permisiunea să se așeze pe banca echipei, o greșeală tehnică va fi înscrisă la antrenorul principal și nu se va număra ca una din greșelile echipei.
- 36.3.2 Adversarilor le va fi acordată 1 aruncare liberă. Jocul va fi reluat după cum urmează:
- Aruncarea liberă va fi administrată imediat. După aruncarea liberă, repunerea mingii în joc va fi administrată de echipa care a avut controlul mingii sau era îndreptățită la posesia mingii, la momentul în care greșeala tehnică a fost sancționată, din locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea când jocul a fost oprit.
 - Aruncarea liberă va fi de asemenea imediat administrată, indiferent dacă ordinea oricăror alte penalizări posibile pentru orice alte greșeli a fost determinată sau nu sau dacă administrarea penalizărilor a fost sau n-a fost începută. După aruncarea liberă pentru o greșeală tehnică, jocul va fi reluat de echipa care deținea controlul mingii sau era îndreptățită la posesia mingii, la momentul în care greșeala tehnică a fost sancționată, din locul în care jocul a fost întrerupt pentru penalizarea greșelii tehnice.
 - Dacă un coș valabil din acțiune, sau din o ultimă aruncare liberă este marcat, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la orice loc din spatele liniei de fund.
 - Dacă nici o echipă nu a avut controlul mingii și nici nu era îndreptățită la posesia ei, o situație de angajare între doi s-a produs.
 - Cu o angajare între doi în cercul central, **la începerea** primului sfert.

Art. 37 Greșeala antisportivă

37.1 Definiție

- 37.1.1 O greșeală antisportivă este **contactul** provocat de jucător **care**, în aprecierea unui **arbitru**, este:
- **Contactul provocat asupra unui adversar și o încercare nelegitimă** pentru a juca direct mingea în cadrul spiritului și scopului regulilor.
 - Un contact excesiv, dur, provocat de un jucător în efortul lui de a juca mingea sau direct asupra unui adversar.
 - Un contact nejustificat provocat de jucătorul apărător cu scopul de a opri înaintarea echipei atacante în tranziție. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea de aruncare la coș.

- Un contact neregulamentar provocat de către un jucător din spate sau lateral asupra unui adversar care înaintează spre coșul adversarilor și nu mai sunt alți jucători între jucătorul care avansează, minge și coș. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea lui de aruncare la coș.
- Contactul provocat de jucătorul apărător asupra unui adversar pe terenul de joc, când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, atunci când mingea se află în afara terenului de joc pentru o repunere și ea este încă în mână (mâinile) arbitrului sau la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.

37.1.2 **Arbitrul** trebuie să aprecieze consecvent greșelile antisportive, pe tot parcursul jocului și să judece numai acțiunea.

37.2 Sanctiune

37.2.1 O greșeală antisportivă va fi înscrisă la jucătorul vinovat.

37.2.2 Aruncări libere trebuie acordate jucătorului asupra căruia s-a comis greșeala, urmate de :

- O repunere a mingii în joc, de la linia de repunere în terenul din față al echipei.
- O angajare între doi în cercul central, **la începerea** primului sfert.

Numărul aruncărilor libere care trebuie acordate, este după cum urmează:

- Dacă greșeala a fost comisă asupra unui jucător care nu se afla în acțiune de aruncare la coș: 2 aruncări libere.
- Dacă greșeala a fost comisă asupra unui jucător aflat în acțiune de aruncare la coș: coșul, dacă a fost reușit, va conta și în plus se va acorda 1 aruncare liberă.
- Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare la coș, iar coșul nu a fost reușit : 2 sau 3 aruncări libere.

37.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru tot restul jocului când el a acumulat 2 greșeli antisportive sau, 2 greșeli tehnice sau, 1 greșeală tehnică și 1 greșeală antisportivă.

37.2.4 Dacă un jucător a fost descalificat, conform Art. 37.2.3., acea greșeală antisportivă va fi singura greșeală care se penalizează și nu vor mai fi administrate penalizări suplimentare pentru descalificare.

Art. 38 Greșeala descalificatoare

38.1 Definiție

38.1.1 O greșeală descalificatoare este orice acțiune flagrant nesportivă, comisă de jucători, înlocuitori, antrenori principali, antrenori asistenți, jucători eliminați și membrii însoțitori delegați.

38.1.2 Un antrenor principal care a fost sancționat cu o greșeală descalificatoare va fi înlocuit de primul antrenor asistent, dacă acesta a fost înscris în foaia oficială de joc. Dacă un prim antrenor asistent nu este înscris în foaia oficială de joc, el va fi înlocuit de căpitanul echipei, (CAP).

38.2 Violența

38.2.1 Acte de violență, pot să se producă pe parcursul unui joc, contrare spiritului de sportivitate și fair-play. Acestea trebuie oprite imediat de către **arbitri** și dacă este necesar, de forțele publice pentru menținerea ordinii.

38.2.2 Ori de câte ori, se produc acte de violență în care sunt implicați jucătorii pe terenul de joc sau în vecinătatea acestuia, **arbitri** vor lua măsurile necesare pentru oprirea lor.

- 38.2.3 Oricare dintre persoanele mai sus menționate care sunt vinovate pentru acte flagrante de agresiune asupra adversarilor sau **arbitrilor** vor fi descalificate. Șeful brigăzii de arbitri trebuie să raporteze incidentul autorității care organizează competiția.
- 38.2.4 Forțele de ordine publică pot intra pe terenul de joc numai dacă **arbitri** le solicită să procedeze astfel. Totuși, dacă spectatorii intră pe terenul de joc cu intenția evidentă de a comite acte de violență, agenții forțelor de ordine publică trebuie să intervină imediat pentru a proteja echipele și **arbitri**.
- 38.2.5 Toate zonele din afara incintei terenului de joc sau din vecinătatea lui, incluzând intrările, ieșirile, coridoarele, vestiarele, etc., sunt sub jurisdicția forului organizator al competiției și a forțelor de ordine publică.
- 38.2.6 Acțiunile fizice ale jucătorilor sau a oricărei persoane având permisiunea să se așeze pe banca echipei, care pot conduce la deteriorarea echipamentului jocului, nu trebuie permise de către **arbitri**. Când un astfel de comportament este observat de către **arbitri**, antrenorului principal al echipei vinovate i se va acorda un avertisment.
- Dacă acțiunea (acțiunile) va (vor) fi repetate, o greșeală tehnică sau chiar descalificatoare va fi imediat sancționată împotriva persoanei (persoanelor) în cauză.

38.3 Sancțiuni

- 38.3.1 O greșeală descalificatoare va fi înscrisă la cel vinovat.
- 38.3.2 Oricând vinovatul este descalificat conform respectivelor articole ale acestor reguli, el va merge la și va rămâne în vestiarul echipei lui pe toată durata jocului sau, dacă astfel dorește, el va părăsi clădirea sălii de joc.
- 38.3.3 Aruncări libere vor fi acordate:
- Oricărui adversar, desemnat de antrenorul lui principal în cazul unei greșeli fără contact.
 - Jucătorului asupra căruia a fost comisă greșeala în cazul unei greșeli cu contact.
- Urmate de :
- O repunere a mingii în joc, de la linia de repunere în terenul din față al echipei.
 - O angajare între doi în cercul central, **la începerea** primului sfert.
- 38.3.4 Numărul de aruncări libere se vor acorda după cum urmează:
- Dacă greșeala este fără contact : 2 aruncări libere.
 - Dacă greșeala a fost comisă la un jucător care nu era în acțiune de aruncare: 2 aruncări libere.
 - Dacă greșeala a fost comisă la un jucător aflat în acțiune de aruncare: coșul, dacă a fost reușit, va conta și suplimentar 1 aruncare liberă.
 - Dacă greșeala este comisă la un jucător în acțiune de aruncare și coșul nu a fost reușit: 2 sau 3 aruncări libere.
 - Dacă greșeala este o descalificare a unui antrenor principal: 2 aruncări libere.
 - Dacă greșeala este o descalificare a unui prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat, această greșeală este înregistrată la antrenorul principal ca și greșeală tehnică: 2 aruncări libere.
- În plus, dacă o descalificare a unui prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat după părăsirea zonei băncii echipei este pentru participarea lor activă în timpul oricărei încăierări:
- Pentru fiecare greșeală descalificatoare individuală a unui prim antrenor asistent, înlocuitor și jucător eliminat: 2 aruncări libere. Toate greșelile descalificatoare vor fi înscrise la cel vinovat.

- Pentru fiecare greșeală descalificatoare individuală a oricărui membru însoțitor delegat: 2 aruncări libere. Toate greșelile descalificatoare vor fi înscrise la antrenorul principal. Toate penalizările de aruncări libere vor fi executate, în afara cazului în care mai sunt penalizări egale la echipa adversarilor pentru a fi anulate.

Art. 39 Încăierare

39.1 Definiție

Încăierarea este o interacțiune fizică între 2 sau mai mulți adversari (jucători, înlocuitori, antrenori principali, antrenori asistenți, jucători eliminați și membrii însoțitori delegați).

Acest articol se aplică numai pentru înlocuitori, antrenori principali, antrenori asistenți, jucători eliminați și membrii însoțitori delegați care părăsesc limitele zonei băncii în timpul unei încăierări sau în timpul oricărei situații care poate conduce la o încăierare.

39.2 Regulă

39.2.1 Înlocuitorii, jucătorii eliminați sau membrii însoțitori delegați care părăsesc limitele zonei băncii în timpul unei încăierări, sau în timpul oricărei situații care poate conduce la o încăierare, vor fi descalificați.

39.2.2 Numai antrenorul principal și/sau primul antrenor asistent, pot părăsi zona băncii echipei în timpul unei încăierări, sau în timpul oricărei situații care poate să conducă la o încăierare, pentru a ajuta **arbitri** să mențină sau să restabilească ordinea. În această situație, ei nu vor fi descalificați.

39.2.3 Dacă antrenorul principal și/sau primul antrenor asistent părăsesc zona băncii echipei și nici nu ajută sau nu încearcă să ajute **arbitri** ca să mențină sau să restabilească ordinea, ei vor fi descalificați.

39.3 Sancțiuni

39.3.1 Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică ('B') va fi înscrisă la antrenorul principal.

39.3.2 Dacă persoane din ambele echipe sunt descalificate conform prevederilor acestui articol și nu mai sunt alte penalizări ale greșelilor rămase de administrat, jocul va fi reluat după cum urmează.

Dacă la aproximativ același moment când jocul a fost oprit datorită situației de încăierare:

- Un coș valabil din acțiune sau la o ultimă aruncare liberă este marcat, mingea va fi acordată echipei care nu a marcat, pentru o repunere în joc, de la orice loc în spatele liniei de fund a acestei echipe.
- O echipă avea controlul mingii sau era îndreptățită la posesia mingii, mingea va fi acordată acestei echipe pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat la momentul când încăierarea a început.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la posesia mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.

39.3.3 Toate greșelile descalificatoare vor fi înscrise pe foaia oficială de joc, așa cum este descris în B.8.3. și nu vor conta ca și greșeli de echipă.

39.3.4 Toate posibilele penalizări ale greșelilor acordate la jucătorii implicați într-o încăierare sau în orice situație care conduce la o încăierare, vor fi tratate în conformitate cu Art. 42.

39.3.5 Toate posibilele penalizări ale greșelilor descalificatoare acordate la primul antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau un membru însoțitor delegat implicat în mod activ într-o încăierare sau în orice situație care conduce la o încăierare, vor fi aplicate în conformitate cu Art. 38.3.4., punctul 6.

REGULA ȘAPTE – DISPOZIȚII GENERALE

Art. 40 5 greșeli de jucător

- 40.1 Un jucător care a comis 5 greșeli va fi informat de către **un arbitru** și trebuie să părăsească terenul de joc, imediat. El va fi înlocuit în timp maxim de 30 secunde.
- 40.2 Greșeala unui jucător care anterior a comis 5 greșeli, este considerată ca o greșeală a unui jucător eliminat și aceasta este acumulată pe foaia oficială de joc la antrenorul principal ('B').

Art. 41 Greșeli de echipă: Penalizare

41.1. Definiție

- 41.1.1 O greșeală de echipă este greșeala personală, tehnică, antisportivă sau descalificatoare comisă de un jucător. O echipă este în situație de penalizare pentru greșeli de echipă după ce aceasta a comis 4 greșeli de echipă într-un sfert.
- 41.1.2 Toate greșelile de echipă comise într-un interval de joc vor fi considerate ca fiind comise în următorul sfert sau următoarea prelungire.
- 41.1.3 Toate greșelile de echipă comise în fiecare prelungire vor fi considerate ca fiind comise în al patrulea sfert.

41.2 Regulă

- 41.2.1 Când o echipă este în situație de penalizare toate următoarele greșeli personale de jucător comise asupra unui jucător care nu se află în acțiune de aruncare vor fi penalizate cu 2 aruncări libere, în loc de o repunere în joc. Jucătorul asupra căruia s-a comis greșeala, va încerca aruncările libere.
- 41.2.2 Dacă o greșeală personală este comisă de un jucător al echipei care controlează o minge vie sau al echipei îndreptățite la posesia mingii, o astfel de greșeală va fi penalizată cu o repunere a mingii în joc de către adversari.

Art. 42 Situații speciale

42.1 Definiție

În aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit care urmează după o infracțiune pot apărea situații speciale când o infracțiune (infracțiuni) suplimentară(e) este (sunt) comisă(e).

42.2 Procedură

- 42.2.1 Toate greșelile vor fi înregistrate și toate penalizările identificate.
- 42.2.2 Ordinea în care s-au produs toate infracțiunile va fi stabilită.
- 42.2.3 Toate penalizările egale pentru echipe și toate penalizările greșelilor duble vor fi anulate în ordinea în care ele au fost sancționate. Odată ce penalizările au fost înscrise pe foaia oficială de joc și anulate, ele sunt considerate ca și cum nu s-ar fi produs niciodată.
- 42.2.4 Dacă o greșeală tehnică a fost sancționată, penalizarea ei va fi prima administrată, indiferent dacă ordinea penalizărilor a fost sau n-a fost stabilită sau dacă administrarea penalizărilor a fost sau n-a fost începută.

Dacă o greșeală tehnică este sancționată la antrenorul principal pentru o descalificare a unui prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat și membru delegat însoțitor, această penalizare nu va fi administrată prima. Aceasta va fi administrată în ordinea în care toate greșelile și abaterile s-au produs, în afara cazului în care ele au fost anulate.

- 42.2.5 Dreptul la posesia mingii ca parte a ultimei penalizări care este de administrat va anula orice drepturi anterioare de posesie a mingii.
- 42.2.6 Îndată ce mingea a devenit vie la administrarea penalizării primei aruncări libere sau a repunerii mingii în joc, această penalizare nu mai poate fi folosită pentru anularea oricăror penalizări rămase.
- 42.2.7 Toate penalizările rămase vor fi administrate în ordinea în care greșelile s-au produs.
- 42.2.8 Dacă, după anularea penalizărilor egale la ambele echipe, nu mai sunt alte penalizări rămase de administrat, jocul va fi reluat după cum urmează:
- Dacă aproximativ la același moment cu prima infracțiune:
- Un coș valabil din acțiune sau la o ultimă aruncare liberă a fost marcat, mingea va fi acordată echipei care nu a marcat pentru o repunere în joc de la orice loc în spatele liniei de fund a acestei echipe.
 - O echipă avea controlul mingii sau era îndreptățită la posesia mingii, mingea va fi acordată acestei echipe pentru o repunere în joc de la locul cel mai apropiat de cel al primei infracțiuni.
 - Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la posesia mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.

Art. 43 Aruncări libere

43.1 Definiție

- 43.1.1 O aruncare liberă este o oportunitate acordată unui jucător de a înscrie 1 punct, fără împotrivirea adversarilor, de la o poziție din spatele liniei de aruncări libere și în interiorul semicercului.
- 43.1.2 Un set de aruncări libere este definit ca totalitatea aruncărilor libere și posibila posesie a mingii care urmează rezultate din penalizarea unei singure greșeli.

43.2 Regulă

- 43.2.1 Atunci când o greșeală personală, antisportivă sau descalificatoare cu contact este sancționată, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi acordată(e) după cum urmează :
- Jucătorul asupra căruia s-a comis greșeala va executa aruncarea liberă (aruncările libere).
 - Dacă există o solicitare pentru înlocuirea lui, el trebuie să execute aruncarea liberă (aruncările libere) înainte să părăsească terenul de joc.
 - Dacă el trebuie să părăsească terenul de joc datorită accidentării, pentru că a comis 5 greșeli sau pentru că a fost descalificat, înlocuitorul lui va executa aruncarea liberă (aruncările libere). Dacă nu mai sunt înlocuitori disponibili, orice coechipier desemnat de antrenorul lui principal va încerca aruncarea liberă (aruncările libere).
- 43.2.2 Atunci când o greșeală tehnică sau descalificatoare fără contact este sancționată, orice component al echipei adversarilor desemnat de antrenorul lui principal, va executa aruncarea liberă (aruncările libere).
- 43.2.3 Executantul aruncării/aruncărilor libere, trebuie:
- Să se poziționeze în spatele liniei de aruncări libere și în interiorul semicercului.
 - Să folosească orice metodă pentru a executa o aruncare liberă în așa fel încât mingea intră în coș pe deasupra sau mingea atinge inelul.
 - Să elibereze mingea în 5 secunde după ce aceasta i-a fost pusă la dispoziție de către **arbitru**.
 - Să nu atingă linia de aruncări libere sau să nu intre în zona de restricție până când mingea a atins inelul sau a intrat în coș.
 - Să nu simuleze executarea unei aruncări libere.
- 43.2.4 Jucătorii aflați pe culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere vor fi îndreptățiți să ocupe poziții alternative în aceste spații, care sunt considerate a fi de 1m în adâncime (Diagrama 6).

- 43.3.3 Dacă o aruncare liberă nu este reușită și abaterea este comisă de:
- **Executantul aruncărilor libere** sau **coechipierul** lui la ultima aruncare liberă, mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere în afara cazului în care această echipă este îndreptățită în continuare la posesia mingii.
 - Un **adversar** al executantului aruncării libere, o aruncare liberă înlocuitoare va fi acordată executantului aruncării libere.
 - **Ambele echipe**, la ultima aruncare liberă, o situație de angajare între doi s-a produs.

Art. 44 Erori corectabile

44.1 Definiție

Arbitri pot corecta o eroare dacă o regulă este din neatenție greșit aplicată numai în următoarele situații:

- Acordarea unei (unor) aruncări libere nemeritate.
- Omisiunea acordării unei (unor) aruncări libere meritate.
- Acordarea sau anularea eronată a unui (unor) punct(e).
- Permitea unui jucător care nu avea dreptul să încerce o aruncare liberă (aruncări libere).

44.2 Procedură generală

44.2.1 Pentru a fi corectabile erorile mai sus menționate trebuie descoperite de către **arbitri**, comisar dacă este prezent, oficialii mesei, înainte ca mingea să devină vie urmare a primei mingi moarte după ce cronometrul de joc a fost pornit în urma producerii erorii.

44.2.2 Un **arbitru** poate opri jocul imediat după descoperirea unei erori corectabile, atât timp cât nici o echipă nu este dezavantajată.

44.2.3 Orice greșeli comise, puncte marcate, timp scurs și activități suplimentare care pot avea loc după producerea erorii și înainte de descoperirea ei, vor rămâne valabile.

44.2.4 După corectarea erorii, jocul va fi reluat de la locul unde acesta fost oprit pentru a corecta eroarea, în afara cazului în care altceva este precizat în aceste reguli. Mingea va fi acordată echipei îndreptățite la posesia mingii la momentul în care jocul a fost oprit pentru corectarea erorii.

44.2.5 De îndată ce o eroare care este încă corectabilă a fost descoperită și:

- Jucătorul implicat în corectarea erorii este pe banca echipei după ce a fost înlocuit regulamentar, el trebuie să reintre pe terenul de joc pentru a participa la corectarea erorii, moment la care el devine jucător.
După terminarea corectării el poate rămâne în joc în afara cazului în care a fost solicitată din nou o înlocuire regulamentară de jucători, caz în care jucătorul poate părăsi terenul de joc.
- Jucătorul a fost înlocuit din cauza accidentării lui sau **primirii unui ajutor**, faptului că a comis 5 greșeli sau a descalificării lui, înlocuitorul lui trebuie să participe la corectarea erorii.

44.2.6 Erorile corectabile, nu mai pot fi corectate după ce șeful brigăzii de arbitri a semnat foaia oficială de joc.

44.2.7 O eroare la înregistrarea scorului, **cronometrarea** timpului de joc sau operațiunile de cronometrare a timpului de atac cu implicații asupra scorului, numărului de greșeli, numărului de minute de întrerupere, timpului scurs sau omis pe cronometrul de joc și cel de atac pot fi corectate de **arbitri** la orice moment înainte ca foaia oficială de joc să fie semnată de șeful brigăzii de arbitri.

44.3 Procedură specială

- 44.3.1 Acordarea unei (unor) aruncări libere nemeritate.
Aruncarea liberă (aruncările libere) încercate ca rezultat a erorii vor fi anulate și jocul va fi reluat după cum urmează:
- Dacă cronometrul de joc nu a fost pornit mingea va fi acordată pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere echipei căreia aruncările libere i-au fost anulate.
 - Dacă cronometrul de joc a fost pornit și:
 - Echipa care controlează mingea sau îndreptățită la posesia ei la momentul în care eroarea este descoperită este aceeași echipă care controla mingea la momentul producerii erorii, sau
 - Nici o echipă nu controlează mingea la momentul în care eroarea este descoperită, mingea va fi acordată echipei care era îndreptățită la posesia mingii la momentul în care eroarea s-a produs.
 - Dacă cronometrul de joc a fost pornit și, la momentul în care eroarea este descoperită, echipa care controlează mingea sau îndreptățită la posesia mingii este adversara echipei care a avut controlul mingii la momentul producerii erorii, o situație de angajare între doi s-a produs.
 - Dacă cronometrul de joc a fost pornit și, la momentul în care eroarea este descoperită, o penalizare de greșală implicând o aruncare liberă (aruncări libere) a fost acordată, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi administrată(e) și mingea va fi acordată pentru o repunere în joc echipei care controla mingea la momentul producerii erorii.
- 44.3.2 Omisiunea acordării unei (unor) aruncări libere meritate:
- Dacă nu a avut loc o schimbare de posesie a mingii după producerea erorii jocul va fi reluat după corectarea erorii ca și după orice ultimă aruncare liberă obișnuită.
 - Dacă aceeași echipă marchează după ce în mod eronat i-a fost acordată posesia mingii pentru o repunere în joc, eroarea va fi neglijată.
- 44.3.3 Permitea unui jucător care nu era îndreptățit să încerce o aruncare liberă (aruncări libere).
Aruncarea liberă (aruncările libere) încercată(e), și posesia mingii dacă este parte a penalizării, vor fi anulate și mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere, cu excepția situației când **jocul a continuat și a fost oprit pentru corectarea erorii sau penalizări pentru infracțiuni suplimentare mai sunt de administrat, caz în care jocul va fi reluat de la locul unde acesta a fost oprit pentru corectarea erorii.**

REGULA OPT – **ARBITRI**, OFICIALII MESEI, COMISAR: ATRIBUȚII ȘI AUTORITĂȚI

Art. 45 **Arbitri, oficialii mesei și comisar**

- 45.1 **Arbitri** vor fi un șef al brigăzii de arbitri și 1 arbitru sau 2 arbitri. Ei vor fi ajutați de către oficialii mesei și de un comisar, dacă este prezent.
- 45.2 **Oficialii mesei** vor fi un scorer, un ajutor scorer, un cronometror și un operator al cronometrului de atac.
- 45.3 **Comisarul** se va așeza între scorer și cronometror. Datoria lui principală este de a supraveghea munca oficialilor și să ajute șeful brigăzii de arbitri și arbitrul (arbitrii) pentru desfășurarea normală a jocului.
- 45.4 **Arbitri** unui anumit joc nu ar trebui să aibă nici un fel de legătură cu oricare dintre echipele prezente pe terenul de joc.
- 45.5 **Arbitri, oficialii și comisarul vor conduce jocul, în conformitate cu aceste reguli și nu au nici o autoritate să le schimbe.**
- 45.6 Uniforma **arbitrilor** constă din un tricoul **arbitrilor**, pantaloni negri lungi, șosete negre și pantofi de baschet negri.
- 45.7 **Arbitri** și oficialii vor fi echipați în mod uniform.

Art. 46 **Șeful brigăzii de arbitri: Atribuții și autorități**

Șeful brigăzii de arbitri va:

- 46.1 Verifica și aproba tot echipamentul care va fi utilizat pe parcursul jocului.
- 46.2 Desemna cronometrul oficial al jocului, cronometrul de atac, cronometrul minutelor de întrerupere și a intervalelor de joc și va identifica oficialii mesei.
- 46.3 Selecta o minge de joc dintre cel puțin 2 mingi folosite furnizate de echipa gazdă. Dacă nici una din aceste mingi nu este adecvată ca minge de joc, el poate alege cea mai bună minge disponibilă din punct de vedere calitativ.
- 46.4 Interzice oricărui jucător să poarte obiecte care pot provoca accidentări celorlalți jucători.
- 46.5 Administrează o angajare între doi **la începerea** primului sfert și o repunere a mingii în joc conform posesiei alternative **la începerea** tuturor celorlalte sferturi și prelungiri.
- 46.6 Avea puterea de a opri jocul atunci când situația justifică acest lucru.
- 46.7 Avea puterea să determine pierderea jocului prin forfait de către o echipă.
- 46.8 Verifica cu atenție foaia oficială de joc la sfârșitul timpului de joc sau la orice moment în care el apreciază că este necesar.
- 46.9 Aproba și semna, foaia oficială de joc la sfârșitul timpului de joc, **terminând** administrarea jocului de către **arbitri** și **legătura** lor cu jocul. **Autoritățile arbitrilor** vor **începe** când ei sosesc pe terenul de joc, cu 20 minute înainte de ora la care jocul este programat să înceapă și se **termină** când, semnalul cronometrului de joc sună pentru sfârșitul jocului așa cum a fost aprobat de către **arbitri**.

- 46.10 Înscrie pe spatele foii oficiale de joc, în vestiarul arbitrilor înainte de semnarea foii oficiale de joc:
- Pierderea jocului prin forfait sau orice greșeală descalificatoare,
 - Orice comportament nesportiv al componentilor echipelor, antrenorilor principali, antrenorilor asistenți și al membrilor însoțitori delegați care s-a produs în timpul celor 20 minute dinaintea orei programate pentru începerea jocului, sau între terminarea jocului și aprobarea și semnarea foii oficiale de joc.
- Într-un astfel de caz, șeful brigăzii de arbitri (sau comisarul, dacă este prezent) trebuie să trimită un raport detaliat forului organizator al competiției.
- 46.11 Lua decizia finală ori de câte ori este necesar sau atunci când arbitri au decizii contrare. Pentru a lua o decizie finală el poate consulta arbitrul (arbitrii), comisarul, dacă este prezent, și /sau oficialii mesei.
- 46.12 Pentru jocuri în care Sistemul Reluării Instantanee (Instant Replay System – IRS) este utilizat consultați Anexa F.
- 46.13 După ce a fost notificat de către cronometrul, va fluiera înainte de primul și al treilea sfert când 3 minute și 1,5 minute mai rămân până la începerea sfertului. Șeful brigăzii de arbitri va fluiera deasemenea înainte de al doilea și al patrulea sfert și al fiecărei prelungiri când 30 secunde mai rămân până la începerea sfertului și a prelungirii.
- 46.14 **Avea autoritatea să ia decizii asupra oricăror puncte, neacoperite în mod specific de aceste reguli.**

Art. 47 Arbitri: Atribuții și autorități

- 47.1 Arbitri vor avea autoritatea să ia decizii la încălcarea regulilor jocului, comise fie în interiorul cât și în exteriorul limitelor care delimitează terenul de joc, incluzând zona mesei oficiale, zona băncii echipelor și în zonele aflate imediat în spatele liniilor.
- 47.2 Arbitri vor fluiera când o încălcare a regulilor s-a produs, un sfert sau o prelungire s-a terminat, sau arbitri consideră că este necesară oprirea jocului. Arbitri nu trebuie să fluiera după un coș reușit din acțiune, după o aruncare liberă reușită sau când mingea a devenit vie.
- 47.3 Atunci când decid asupra unui contact personal sau a unei abateri, arbitri vor lua în considerare și vor pune în balanță, pentru fiecare caz în parte, următoarele principii fundamentale:
- Spiritul și scopul regulilor precum și necesitatea de a susține integritatea jocului.
 - Consecvență în aplicarea conceptului “avantaj/dezavantaj”. Arbitri nu trebuie să caute să întrerupă inutil cursivitatea jocului cu scopul de a sancționa un contact personal accidental care nu oferă jucătorului responsabil un avantaj și nici nu-l pune pe adversarul lui în dezavantaj.
 - Consecvență în aplicarea sensului comun de înțelegere, la fiecare joc, ținând cont de abilitățile jucătorilor în cauză, atitudinea și comportamentul lor pe parcursul jocului.
 - Consecvență în menținerea unui echilibru între controlul jocului și cursivitatea acestuia, dovedind simț de înțelegere pentru ceea ce participanții încearcă să facă și sancționând ceea ce nu este potrivit pentru joc.
- 47.4 Dacă un protest este formulat de una dintre echipe, șeful brigăzii de arbitri (sau comisarul, dacă este prezent), după primirea motivelor pentru protest, va raporta în scris incidentul forului organizator al competiției.

- 47.5 Dacă **un arbitru** se accidentează sau din orice alt motiv el nu poate continua să-și îndeplinească atribuțiile în timp de 5 minute de la incident, jocul va fi reluat. Celălalt **arbitru** (ceilalți **arbitri**) va (vor) arbitra singur (împreună) pentru restul de joc rămas, în afara cazului în care există posibilitatea schimbării **arbitrului** accidentat cu un **arbitru** înlocuitor calificat. După consultarea comisarului, dacă este prezent, **arbitrul** rămas (**arbitri** rămași) va (vor) decide asupra posibilității schimbării.
- 47.6 Pentru toate jocurile internaționale dacă o comunicare verbală este necesară pentru a clarifica o decizie, aceasta se va efectua în limba engleză.
- 47.7 Fiecare **arbitru** are autoritatea să ia decizii în limita atribuțiilor lui dar, el nu are autoritatea de a ignora sau de a pune la îndoială, deciziile luate de către alt **arbitru**.
- 47.8 Punerea în aplicare și interpretarea Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet de către **arbitri**, indiferent dacă o anumită decizie a fost luată sau nu, este definitivă și nu poate fi contestată sau desconsiderată, exceptând cazurile în care un protest este permis (vezi Anexa C).

Art. 48 Scorerul și ajutorul scorerului: Atribuții

- 48.1 **Scorerul** va avea la dispoziție foaia oficială de joc și va ține o evidență a:
- Echipelor, înscriind numele și numerele jucătorilor care urmează să înceapă jocul precum și a tuturor înlocuitorilor care intră în joc. Atunci când se încalcă regulile referitoare la cei 5 jucători care încep jocul, înlocuitori sau numerele jucătorilor, el va notifica cel mai apropiat **arbitru** cât mai repede posibil.
 - Rezumatului punctelor marcate, prin înscrierea coșurilor din acțiune și a aruncărilor libere marcate.
 - Greșelilor sancționate la fiecare jucător. Scorerul trebuie să notifice **un arbitru** imediat când 5 greșeli au fost sancționate la oricare jucător. El va înscrie greșelile sancționate la fiecare antrenor principal și trebuie să notifice **un arbitru** imediat când un antrenor principal ar trebui descalificat. În mod similar, el trebuie să informeze imediat **un arbitru** că un jucător ar trebui descalificat, dacă el a acumulat 2 greșeli tehnice, sau 2 greșeli antisportive, sau 1 greșeală tehnică și 1 greșeală antisportivă.
 - Minutelor de întrerupere. El trebuie să notifice **arbitri** asupra oportunității de acordare a unui minut de întrerupere când o echipă l-a solicitat și să notifice antrenorul principal prin intermediul **unui arbitru** când antrenorul principal nu mai are minut(e) de întrerupere rămas(e) într-o repriză sau prelungire.
 - Următoarei posesii alternative, prin poziționarea săgeții pentru posesia alternativă. Scorerul va schimba direcția săgeții imediat după încheierea primei reprize deoarece echipele vor schimba coșurile pentru a doua repriză.
- 48.2 **Ajutorul scorerului** va opera tabela de scor și va ajuta scorerul și **cronometrorul**. În cazul oricărei discrepanțe între tabela de scor și foaia oficială de joc care nu poate fi soluționată, înregistrările din foaia oficială de joc au prioritate iar tabela de scor trebuie corectată ca atare.
- 48.3 Dacă o eroare de înregistrare a scorului este descoperită pe foaia oficială de joc:
- În timpul jocului, **cronometrorul** trebuie să aștepte pentru prima minge moartă înainte să folosească semnalul lui sonor.
 - După terminarea timpului de joc și înainte ca foaia oficială de joc să fie semnată de șeful brigăzii de arbitri, eroarea va fi corectată, chiar dacă această corectare influențează rezultatul final al jocului.

- După ce foaia oficială de joc a fost semnată de șeful brigăzii de arbitri, eroarea nu mai poate fi corectată. Șeful brigăzii de arbitri sau comisarul, dacă este prezent, va trimite un raport detaliat forului organizator al competiției.

Art. 49 Cronometrul: Atribuții

- 49.1 Cronometrul va avea la dispoziție un cronometru pentru timpul de joc și unul pentru timpul când jocul este oprit și va:
- Cronometra timpul de joc, minutele de întrerupere și intervalele de joc.
 - Asigura ca semnalul cronometrului de joc să sune zgomotos și în mod automat la sfârșitul unui sfert sau unei prelungiri.
 - Utiliza orice mijloace posibile pentru a notifica imediat **arbitri** dacă semnalul lui n-a sunat sau n-a fost auzit.
 - Arăta numărul greșelilor comise de fiecare jucător ridicând, într-o manieră vizibilă pentru ambii antrenori principali, indicatorul cu numărul de greșeli comise de către acel jucător.
 - Poziționa indicatorul greșelilor de echipă pe masa scorerului, la extremitatea cea mai apropiată de banca echipei aflată în situație de penalizare pentru greșeli de echipă, când mingea devine vie după a patra greșală de echipă acumulată într-un sfert.
 - Efectua înlocuirile.
 - Folosi semnalul lui sonor, numai după ce mingea a devenit moartă și înainte ca mingea să devină vie din nou. Semnalul lui sonor nu oprește cronometrul de joc sau jocul și nici nu face ca mingea să devină moartă.
- 49.2 Cronometrul va cronometra **timpul de joc** după cum urmează:
- Pornind cronometrul de joc când:
 - În timpul angajării între doi, mingea a fost regulamentar atinsă de către un jucător săritor.
 - După ultima aruncare liberă nereușită și mingea continuă să rămână vie, mingea atinge sau este atinsă de oricare jucător pe terenul de joc.
 - În timpul unei repunerii în joc, mingea atinge sau este regulamentar atinsă de oricare jucător pe terenul de joc.
 - Oprind cronometrul de joc când:
 - Timpul expiră la sfârșitul unui sfert și unei prelungiri, dacă acesta nu este oprit în mod automat de cronometrul de joc propriu zis.
 - **Un arbitru** fluieră în timp ce mingea este vie.
 - Un coș din acțiune este reușit împotriva echipei care a solicitat un minut de întrerupere.
 - Un coș din acțiune este reușit când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire.
 - Semnalul cronometrului de atac sună în timp ce o echipă controlează mingea.
- 49.3 Cronometrul va cronometra un **minut de întrerupere** după cum urmează:
- Pornind cronometrul pentru timpul când jocul este oprit de îndată ce **arbitrul** fluieră și semnalizează minut de întrerupere.
 - Folosind semnalizarea lui sonoră când s-au scurs 50 secunde din minutul de întrerupere.
 - Folosind semnalizarea lui sonoră când minutul de întrerupere s-a terminat.
- 49.4 Cronometrul va cronometra un **interval de joc** după cum urmează:
- Pornind cronometrul pentru joc oprit imediat când un sfert anterior sau o prelungire anterioară s-a terminat.
 - Notificând **arbitri**, înainte de primul și al treilea sfert când 3 minute și 1,5 minute rămân până la începerea sfertului.

- Folosind semnalizarea lui sonoră înainte de al doilea și al patrulea sfert și fiecare prelungire când 30 de secunde rămân până la începerea sfertului sau a prelungirii.
- Folosind semnalizarea lui sonoră și oprind simultan cronometrul pentru timpul când jocul este oprit de îndată ce un interval de joc s-a terminat.

Art. 50 Operatorul cronometrului de atac : Atribuții

Operatorul cronometrului de atac va avea la dispoziție un cronometru de atac care va fi:

50.1 Pornit sau repornit când :

- Pe terenul de joc o echipă câștigă controlul unei mingi vii. După aceea, simpla atingere a mingii de către un adversar nu începe o nouă perioadă de atac dacă aceeași echipă continuă să controleze mingea.
- La o repunere în joc, mingea atinge sau este regulamentar atinsă de oricare jucător aflat pe terenul de joc.

50.2 Oprit, dar nu resetat, cu timpul rămas vizibil, când aceleiași echipe care anterior a avut controlul mingii îi este acordată o repunere în joc ca și rezultat al:

- Unei mingi ieșite afară din joc.
- Accidentării unui jucător al aceleiași echipe.
- Unei greșeli tehnice comisă de această echipă.
- Unei situații de angajare între doi (fără situația în care mingea rămâne fixată între inel și panou).
- Unei duble greșeli.
- Anulării penalizărilor egale la ambele echipe.

Oprit, dar de asemenea neresetat, cu timpul rămas vizibil, când aceleiași echipe care anterior a avut controlul mingii îi este acordată o repunere în joc în terenul din față și 14 sau mai multe secunde sunt afișate pe cronometrul de atac ca și rezultat al unei greșeli sau abateri.

50.3 Oprit și resetat la 24 secunde, fără afișaj vizibil, când:

- Mingea a intrat regulamentar în coș.
- Mingea atinge inelul coșului adversarilor și aceasta este controlată de către echipa care nu a controlat mingea înainte ca aceasta să atingă inelul.
- Echipei îi este acordată repunerea mingii în joc în terenul din spate:
 - Ca rezultat al unei greșeli sau abateri (nu pentru o minge ieșită în afara terenului de joc).
 - Ca rezultat a unei situații de angajare între doi pentru echipa care anterior nu a avut controlul mingii.
 - Jocul este oprit din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu echipa care deține controlul mingii.
 - Jocul este oprit din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu nici o echipă, cu excepția cazului în care adversarii ar fi dezavantajați.
- Echipei i se acordă o aruncare liberă (aruncări libere).

50.4 Oprit și resetat la 14 secunde, cu 14 secunde vizibile, când:

- Aceleiași echipe care anterior a controlat mingea îi este acordată o repunere a mingii în joc din terenul ei din față și 13 sau mai puține secunde sunt afișate pe cronometrul de atac:
 - Ca rezultat al unei greșeli sau abateri (nu pentru o minge ieșită în afara terenului de joc).

- Pentru oprirea jocului din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu echipa care controlează mingea.
- Pentru oprirea jocului din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu nici o echipă, în afara cazului în care adversarii ar fi plasați în dezavantaj.
- Echipei care nu a controlat anterior mingea îi va fi acordată o repunere a mingii în joc din terenul ei din față ca rezultat al unei:
 - Greșeli personale sau abateri (inclusiv pentru o minge ieșită în afara terenului de joc),
 - Situații de angajare între doi.
- Unei echipe îi va fi acordată o repunere în joc de la linia de repunere în terenul ei din față ca și rezultat al unei greșeli antisportive sau descalificatoare.
- După ce mingea a atins inelul la o aruncare pentru un coș din acțiune nereușită (inclusiv când mingea rămâne fixată între inel și panou), o ultimă aruncare liberă nereușită, sau a unei pase, dacă echipa care recâștigă controlul mingii este aceeași care a controlat mingea înainte ca mingea să atingă inelul.
- Cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire după un minut de întrerupere luat de către echipa care este îndreptățită la posesia mingii din terenul ei din spate și antrenorul principal decide că jocul va fi reluat cu o repunere în joc pentru echipa lui de la linia de repunere din terenul din față al echipei și 14 sau mai multe secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul în care cronometrul de joc a fost oprit.

50.5 **Decuplat**, după ce mingea a devenit moartă și cronometrul de joc a fost oprit în orice sfert sau prelungire când s-a stabilit un nou control al mingii pentru oricare echipă și sunt mai puțin de 14 secunde pe cronometrul de joc.

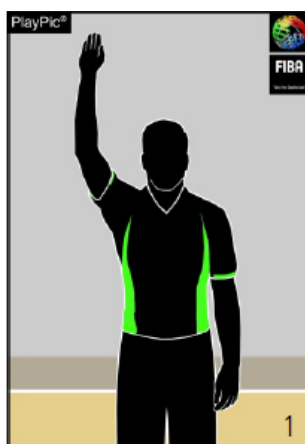
Semnalul sonor al cronometrului de atac nu oprește nici cronometrul de joc sau jocul, și nici nu determină ca mingea să devină moartă, în afara cazului în care o echipă controlează mingea.

A – SEMNALIZĂRILE ARBITRILOR

- A.1 Semnalizările cu mâinile ilustrate în aceste reguli sunt singurele semnalizări ale **arbitrilor** valabile.
- A.2 În timp ce raportează spre masa scorerului se recomandă în mod deosebit sprijinirea verbală a comunicării (la jocurile internaționale în limba engleză).
- A.3 Este important ca oficialii mesei, să fie familiarizați cu aceste semnalizări.

Semnalizări pentru cronometrul de joc

OPRIRE CRONOMETRU



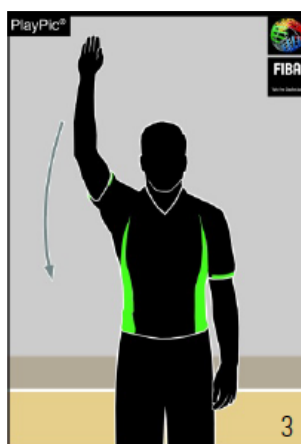
Palma deschisă

OPRIRE CRONOMETRU PENTRU GREȘEALĂ



Un pumn strâns

PORNIRE CRONOMETRU



Taie aerul cu mâna

Înscrierea punctelor

1 PUNCT



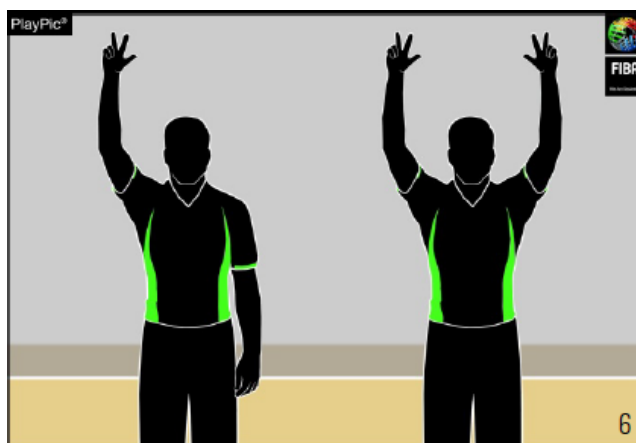
Degetul arătător flexat din
încheietura palmei

2 PUNCTE



Două degete flexate din
încheietura palmei

3 PUNCTE



3 degete extinse
Un braț : Încercare
Ambele brațe: Reușită

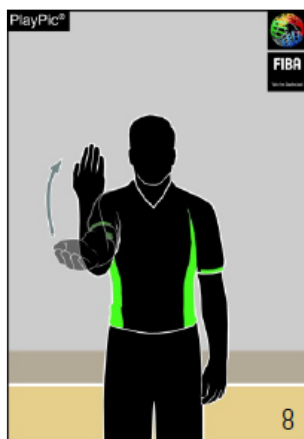
Înlocuiri și Minute de Întrerupere

ÎNLOCUIRE



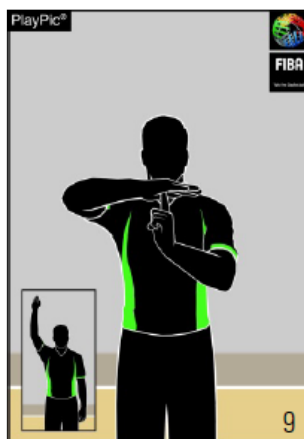
Încrucișarea antebrățelor

SEMNUL CHEMĂRII ÎN TEREN



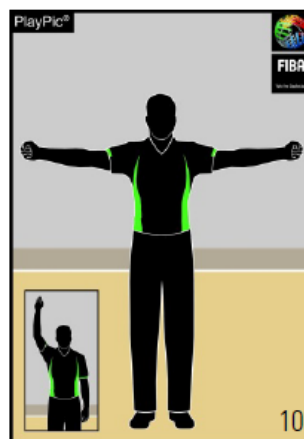
Palma deschisă mișcată înspre corp

MINUT DE ÎNTRERUPERE ACORDAT



Forma literei T cu degetul arătător în podul palmei

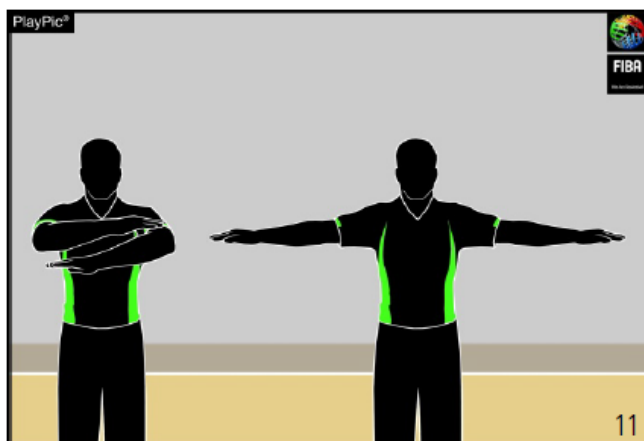
MINUT DE ÎNTRERUPERE MEDIA



Brațele deschise cu pumnii strânși

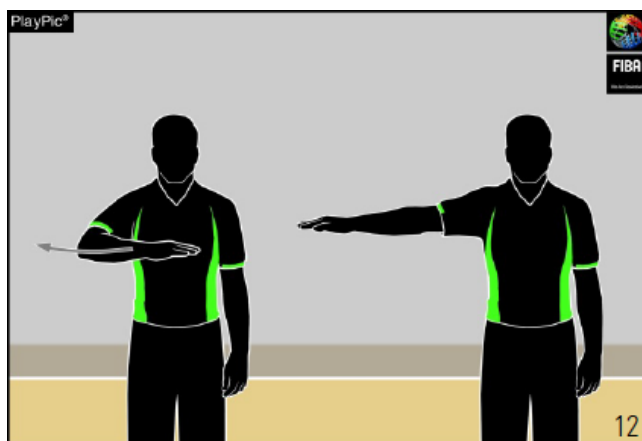
Informative

ANULARE COȘ, ANULARE ACȚIUNE



Forfecarea brațelor o dată în fața pieptului

NUMĂRAREA VIZIBILĂ



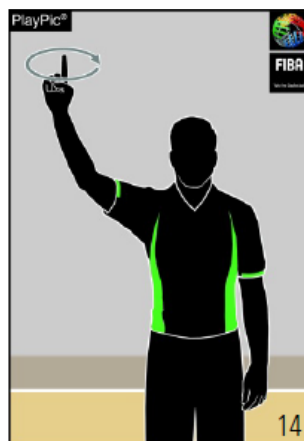
Numărare odată cu mișcarea palmii deschise

COMUNICARE



Degetul mare ridicat

RESETARE CRONOMETRU DE ATAC



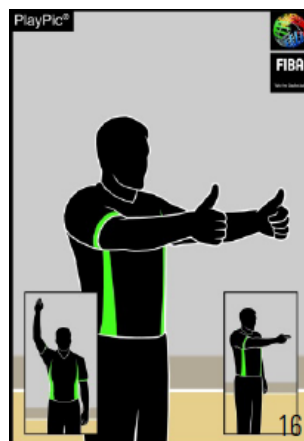
Rotirea mâinii cu degetul arătător întins

DIRECȚIA JOCULUI ȘI/SAU MINGE AFARĂ DIN JOC



Indicarea direcției de joc, brațul paralel cu liniile laterale

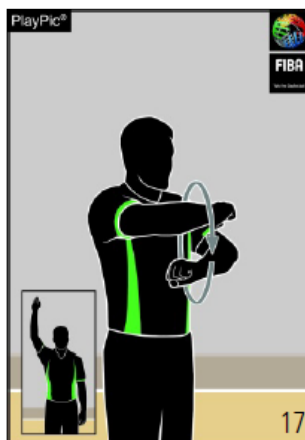
MINGE ȚINUTĂ/ SITUAȚIE DE ANGAJARE ÎNTRE 2



Degetele mari ridicate, apoi indicarea direcției de joc utilizând săgeata posesiei alternative

Abateri

ABATERE DE PAȘI



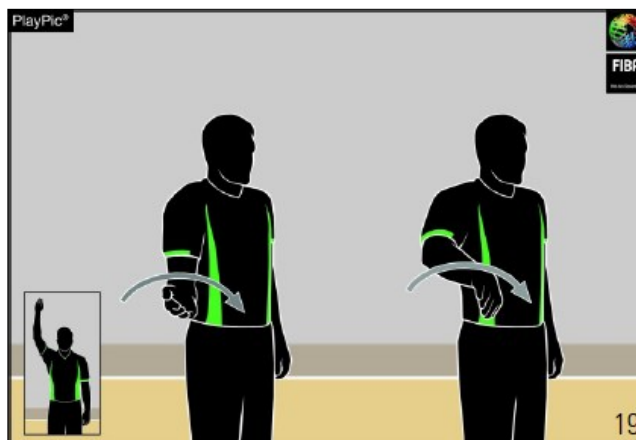
Rotirea antebrățelor cu
pumnii strânși

DRIBLING ILEGAL: DUBLU DRBLING



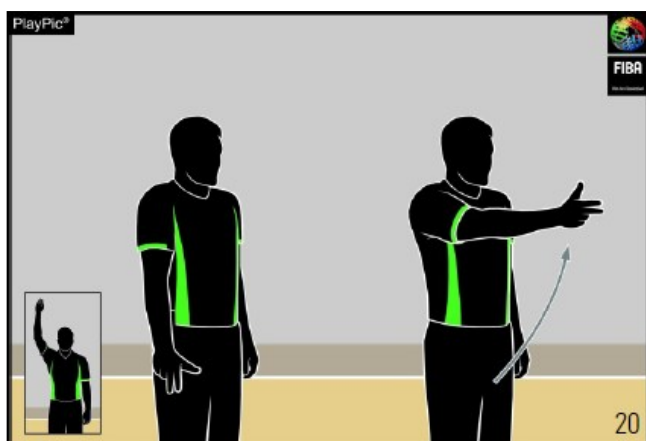
Mișcarea pe verticală și
alternativă a brațelor cu
palmele deschise

DRIBLING ILEGAL: MINGE CĂRATĂ



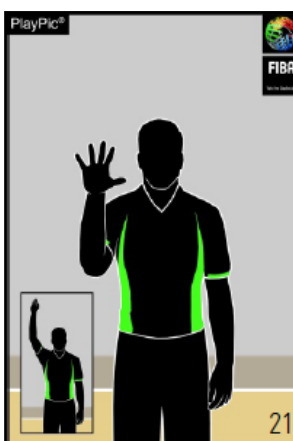
Jumătate de rotație spre față cu palma deschisă

3 SECUDE



Brațul întins în față arată 3 degete

5 SECUDE



Arată 5 degete cu o mână

8 SECUDE



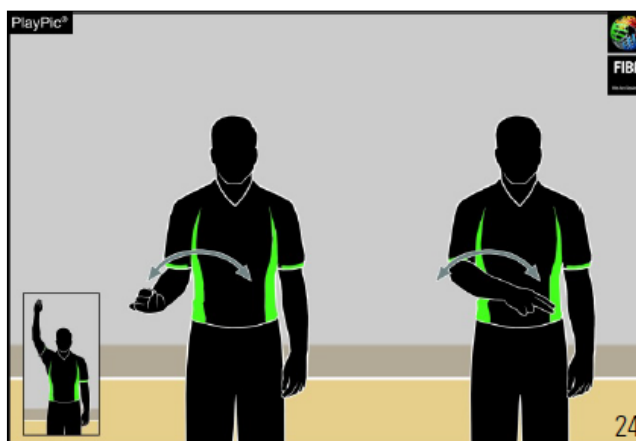
Arată 8 degete

24 SECUDE



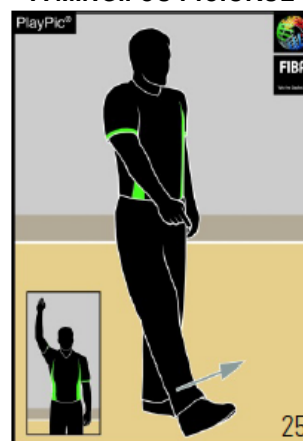
Degetele ating umărul

MINGE ÎNTOARSĂ ÎN TERENUL DIN SPATE



Oscilația brațului, în față corpului

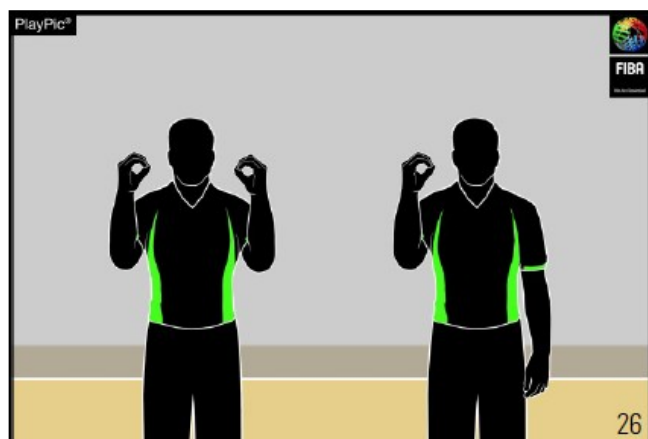
LOVIREA SAU BLOCAREA DELIBERATĂ A MINGII CU PICIORUL



Indicarea spre picior

Numerele jucătorilor

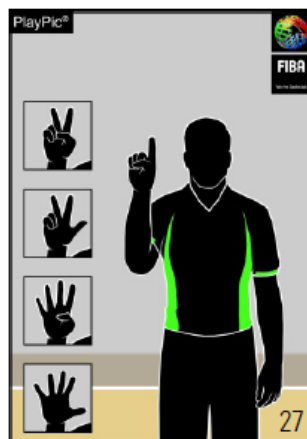
Nr. 00 și 0



Ambele mâini arată
numărul 0

Mâna dreaptă arată
numărul 0

Nr. 1 - 5



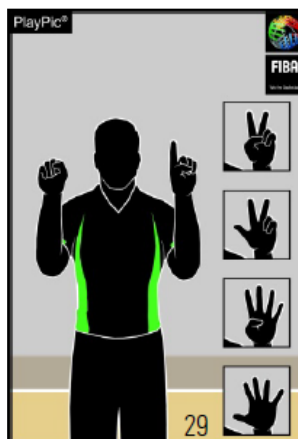
Mâna dreaptă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 6 - 10



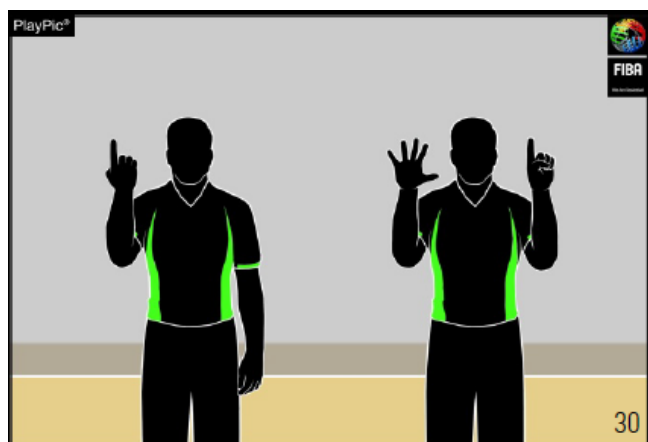
Mâna dreaptă arată
numărul 5
Mâna stângă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 11 - 15



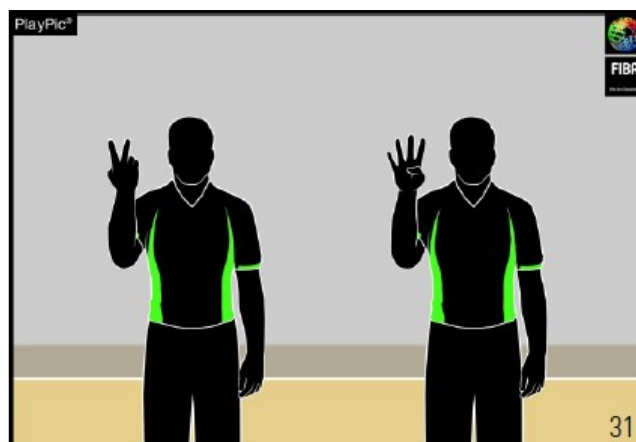
Mâna dreaptă arată pumnul
strâns
Mâna stângă arată numerele
de la 1 la 5

Nr. 16



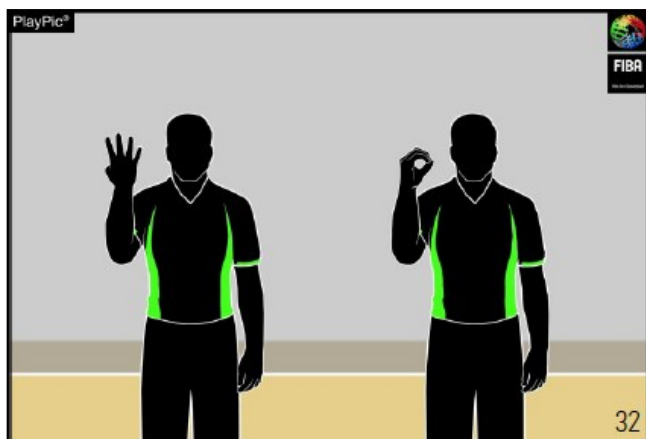
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 1 pentru cifra zecilor
– apoi mâinile deschise arată numărul 6 pentru cifra unităților

Nr. 24



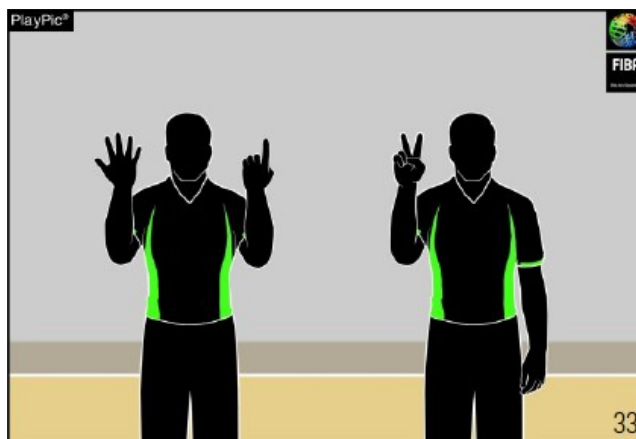
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 2 pentru cifra zecilor
– apoi mâna deschisă arată numărul 4 pentru cifra unităților

Nr. 40



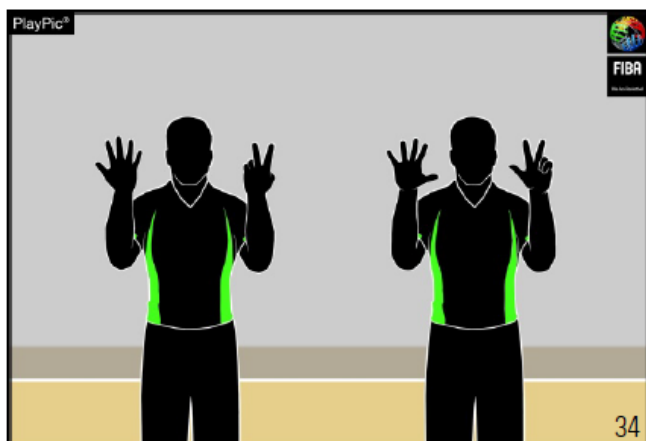
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 4 pentru cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 0 pentru cifra unităților

Nr. 62



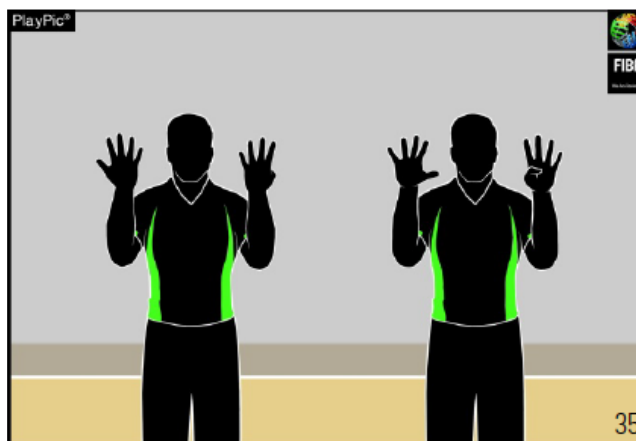
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 6 pentru cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 2 pentru cifra unităților

Nr. 78



Prima fază mâinile întoarse arată numărul 7 pentru cifra zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 8 pentru cifra unităților

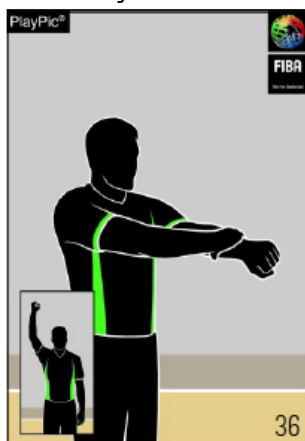
Nr. 99



Prima fază mâinile întoarse arată numărul 9 pentru cifra zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 9 pentru cifra unităților

Tipul greșelilor

ȚINERE



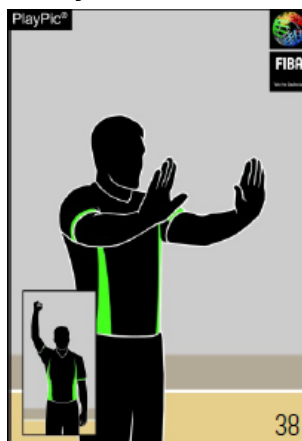
Tragerea încheieturii mâinii în jos

OBSTRUȚIE (APĂRARE) BLOCAJ ILEGAL (ATAC)



Ambele mâini pe șolduri

ÎMPINGERE SAU FORȚARE FĂRĂ MINGE



Imitarea împingerii

CONTROL ILEGAL CU MÂINILE



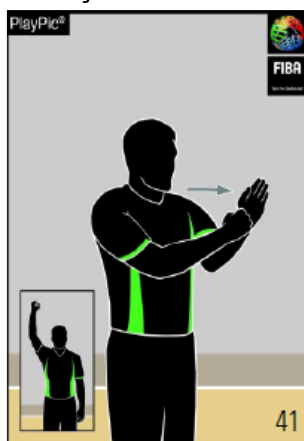
Prinderea palmei și mișcare în față

FOLOSIREA ILEGALĂ A MĂINILOR



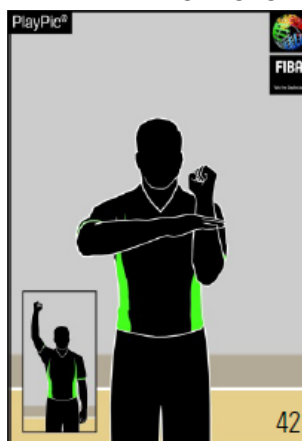
Lovirea încheieturii mâinii

FORTĂRE CU MINGEA



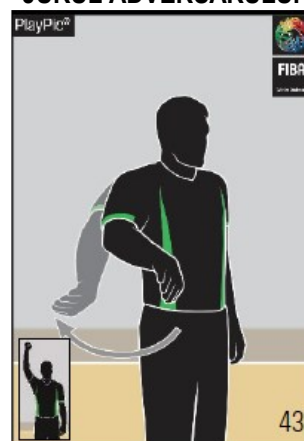
Pumnul strâns lovește
palma deschisă

CONTACT ILEGAL LA MÂNA ADVERSARULUI



Lovirea cu palma a celui alt
antebraț

ÎNCOLĂCIRE BRAȚ ÎN JURUL ADVERSARULUI



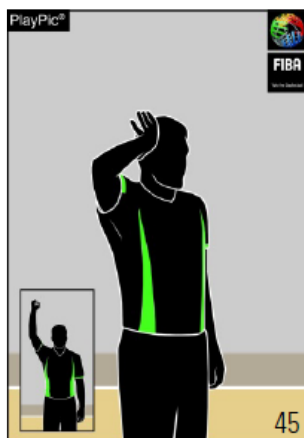
Mișcarea antebrăului spre
spate

OSCILAREA EXCESIVĂ A COTULUI



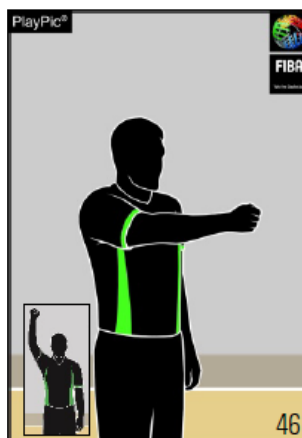
Balansarea cotului spre
spate

LOVIRE LA CAP



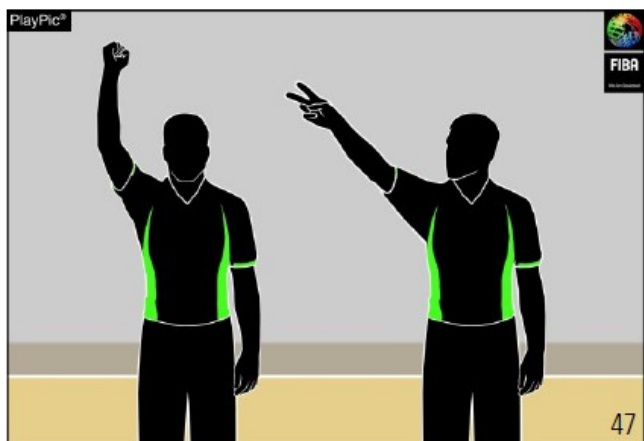
Imitarea contactului la cap

GREȘEALA ECHIPEI CARE CONTROLEAZĂ MINGEA



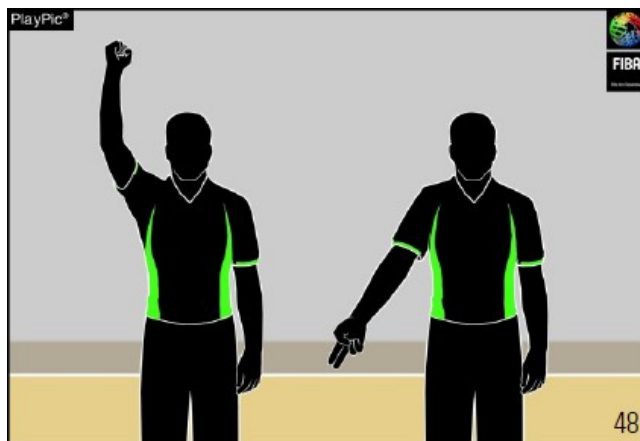
Indicarea cu brațul întins și
pumnul strâns spre coșul
echipei vinovate.

GREȘEALĂ ASUPRA JUCĂTORULUI AFLAT ÎN ACȚIUNE DE ARUNCARE LA COȘ



Un braț întins vertical cu pumnul strâns, urmat de indicarea
numărului de aruncări libere

GREȘEALĂ ASUPRA JUCĂTORULUI CARE NU SE AFLA ÎN ACȚIUNE DE ARUNCARE LA COȘ



Un braț întins vertical cu pumnul strâns, urmat de indicarea
podelei terenului de joc

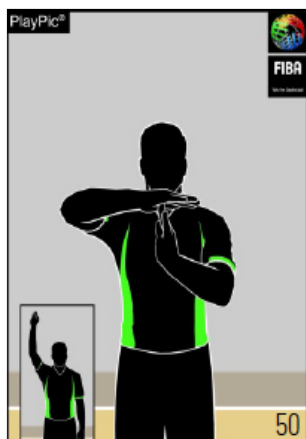
Greșeli speciale

DUBLĂ GREȘEALĂ



Forfecarea brațelor cu
pumnii strânși deasupra
capului

GREȘEALĂ TEHNICĂ



Forma literei T arătată
palmele deschise

GREȘEALĂ ANTISPORTIVĂ



Pridererea încheieturii
mâinii deasupra capului

GREȘEALĂ DESCALIFICATOARE



Brațele întinse cu pumnii
strânși deasupra capului

SIMULAREA UNEI GREȘELI



Ridicarea antebrăului de
două ori

TRECEREA ILEGALĂ A LINIEI CARE DELIMITEAZĂ TERENUL LA REPUNERE



Mișcarea brațului paralel cu linia
terenului de joc (în ultimele 2
minute ale sfertului 4 și prelungiri)

ANALIZA IRS



Rotirea mâinii cu degetul
arătător întins orizontal

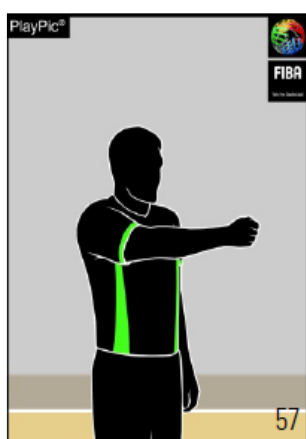
Administrarea penalizărilor pentru greșeli – Raportând spre masa oficialilor

DUPĂ O GREȘEALĂ FĂRĂ ARUNCĂRI LIBERE



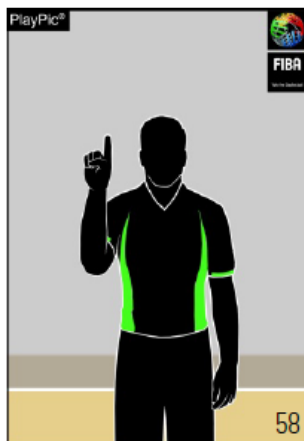
Indicarea direcției jocului,
brațul paralel cu liniile
laterale

DUPĂ GREȘEALA ECHIPEI CARE CONTROLA MINGEA



Pumnul strâns în direcția
reluării jocului, brațul paralel
cu liniile laterale

1 ARUNCARE LIBERĂ



Se ridică 1 deget

2 ARUNCĂRI LIBERE



Se ridică 2 degete

3 ARUNCĂRI LIBERE



Se ridică 3 degete

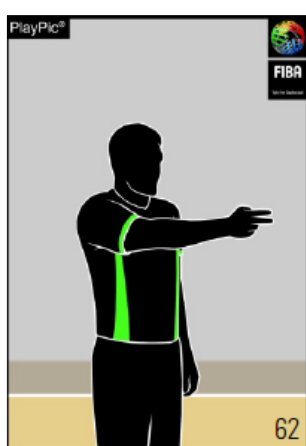
Administrarea aruncărilor libere – Arbitrul activ (Cap)

1 ARUNCARE LIBERĂ



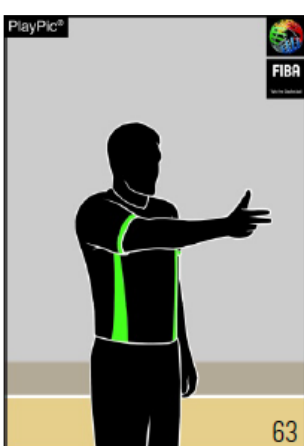
1 deget întins orizontal

2 ARUNCĂRI LIBERE



2 degete întinse orizontal

3 ARUNCĂRI LIBERE



3 degete întinse orizontal

Administrarea aruncărilor libere – Arbitrul pasiv (Coadă în 2PO & Centru în 3PO)

1 ARUNCARE LIBERĂ



Degetul arătător întins vertical

2 ARUNCĂRI LIBERE



La ambele palme degetele lipite, întinse vertical

3 ARUNCĂRI LIBERE



La ambele palme 3 degete întinse vertical

Diagrama 7

Semnalizările arbitrilor

- B.1** Foaia oficială de joc prezentată în Diagrama 8 este unica aprobată de Comisia Tehnică FIBA.
- B.2** Aceasta cuprinde 1 original și 3 copii, fiecare hârtie fiind colorată diferit. Originalul, pe hârtie albă, este pentru FIBA. Prima copie, pe hârtie albastră, este pentru organizatorul competiției, a doua copie, pe hârtie roz, este pentru echipa câștigătoare iar ultima copie, pe hârtie de galbenă, este pentru echipa care a pierdut jocul.
- Notă:**
1. Scorerul va folosi 2 pixuri de culori diferite, ROȘU pentru primul și al treilea sfert și ALBASTRU SAU NEGRU, pentru al doilea și al patrulea sfert. Pentru toate prelungirile, toate înscisurile vor fi făcute în ALBASTRU sau NEGRU (aceeași culoare ca și cea utilizată în al doilea și al patrulea sfert).
 2. Foaia de arbitraj poate fi pregătită și completată electronic.
- B.3** **Cu cel puțin 40 de minute înainte de ora la care jocul este programat să înceapă**, scorerul trebuie să pregatească foaia oficială de joc, în următorul mod:
- B.3.1** El va înscrie numele celor 2 echipe, în spațiul din partea de sus a foii oficiale. **Echipa "A"** va fi întotdeauna echipa locală (gază), iar pentru turnee sau jocuri pe teren neutru, prima echipă numită în program. Cealaltă echipă va fi **Echipa "B"**.
- B.3.2** El va înscrie, apoi :
- Numele competiției.
 - Numărul jocului.
 - Data, ora și locul de desfășurare.
 - Numele șefului brigăzii arbitrilor, arbitrilor (arbitrilor) și naționalitatea lor (codul IOC).

		FIBA We Are Basketball		FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET	
Team A HOOPERS		Team B POINTERS			
Competition	WCM	Date	22.11.2017	Time	20:00
Crew chief	WALTON, M. (USA)				
Game No.	5	Place	GENEVA	Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)
				Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Diagrama 9 Partea de sus a foii oficiale de joc

- B.3.3** Echipa "A" va fi înscrisă în partea superioară a foii oficiale de joc, echipa "B" în partea inferioară.
- B.3.3.1** În prima coloană, scorerul va înscrie numărul licenței (ultimele 3 cifre) a fiecărui jucător, antrenor principal și primul antrenor asistent. Pentru turnee, numărul licenței va fi înscris numai pentru primul joc susținut de către echipe.
- B.3.3.2** În a doua coloană, scorerul va înscrie numele și inițiala prenumelui fiecărui jucător, în ordinea crescătoare a numerelor de pe tricou, toate cu MAJUSCULE, folosind lista membrilor echipei așa cum a fost prezentată de către antrenorul principal sau reprezentantul său. Căpitanul echipei va fi înscris cu mențiunea (CAP) imediat după numele său.
- B.3.3.3** Dacă o echipă prezintă mai puțin de 12 jucători, scorerul va trasa o linie prin spațiile pentru numărul licenței jucătorului, nume, număr, jucător "în", în aliniamentul de sub ultimul jucător înscris. Dacă sunt mai puțin de 11 jucători, linia orizontală va fi trasată orizontal până la atingerea secțiunii destinată greșelilor jucătorului și va continua în diagonală în jos spre limita inferioară.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach		788	LOOR,	A.					
First assistant coach		555	MONTA,	B.					

Diagrama 10 Echipile pe foaia oficială de joc (înainte de începutul jocului)

- B.3.4 La partea inferioară a secțiunii fiecărei echipe, scorerul va înscrie (cu MAJUSCULE), numele antrenorului principal și cel al primului antrenor asistent al echipei.
- B.3.5 La partea inferioară a foi oficiale de joc scorerul va înscrie (cu MAJUSCULE) numele lui personal, al ajutorului scorerului, al cronometrilor și al operatorului cronometrului de atac.
- B.4 Cu cel puțin 10 minute înainte de ora la care jocul este programat să înceapă** fiecare antrenor principal va:
- B.4.1 Confirma acordul său în legătură cu numele și numerele corespondente ale componentilor echipei lui.
- B.4.2 Confirma numele antrenorului principal și al primului antrenorului asistent. Dacă nu există un antrenor principal și nici un prim antrenor asistent, căpitanul va activa ca jucător antrenor și un (CAP) va fi înscris în spatele numelui său.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)			
First assistant coach						

- B.4.3 Va înscrie un 'x' mic alături de numărul jucătorului în coloana "Player in" pentru cei 5 jucători care încep jocul.
- B.4.4 Semna pe foaia oficială de joc.
Antrenorul principal al echipei A trebuie să fie primul care furnizează informațiile de mai sus.
- B.5 La începutul jocului**, scorerul va încercui semnul "x" al celor 5 jucători în coloana "Player in" la fiecare echipă.
- B.6 Pe parcursul jocului** scorerul va scrie câte un "x" (neîncercuit) când înlocuitorul intră prima dată în joc devenind jucător.
- B.7 Minute de întrerupere**
- B.7.1 Minutele de întrerupere acordate, vor fi înscrise pe foaia oficială de joc, prin înscrierea minutului timpului de joc, al sfertului sau prelungirii, în căsuțele destinate aflate sub numele echipei.
- B.7.2 La sfârșitul fiecărei reprize și prelungiri, căsuțele neutilizate vor fi marcate cu 2 linii paralele orizontale. Dacă echipa nu a beneficiat de primul ei minut de întrerupere înainte ca cronometrul de joc să afișeze 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert, scorerul va trasa 2 linii paralele orizontale în primul spațiu destinat minutelor de întrerupere ale echipei, pentru repriza a doua.

Time-outs			Team fouls						
7	Quarter ①	X X X X	②	X X X X					
9 10	Quarter ③	X X X X	④	X X X X					
	Overtimes								
Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	X	P ₂				
002	JONES,	M.	8	X	P	P ₂			
003	SMITH,	E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK,	Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE,	L.	18	X	P	U ₁			
012	KING,	H. (CAP)	22	X	P ₁				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	X	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ,	M.	33	X	T ₁	P ₂	T ₁	GD	
022	SANCHES,	N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS,	K.	55	X	P ₂	D ₂			
Head coach	788	LOOR,	A.			C ₁	B ₁		
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Diagrama 11 Echipile pe foaia oficială de joc (după joc)

B.8 Greșeli

- B.8.1 Greșelile jucătorului pot fi personale, tehnice, antisportive sau descalificatoare și vor fi înscrise la jucător.
- B.8.2 Greșelile comise de antrenorul principal, primul antrenor asistent, înlocuitori, jucători eliminați și membri însoțitori delegați, pot fi tehnice sau descalificatoare și se vor înscrie la antrenorul principal. În plus greșelile descalificatoare comise de persoanele înscrise pe foaia oficială de joc la o încăierare se vor înscrie la aceste persoane.
- B.8.3 Toate greșelile vor fi înscrise după cum urmează:
- B.8.3.1 O greșeală personală va fi înscrisă cu un "P".
- B.8.3.2 O greșeală tehnică la un jucător va fi înscrisă cu un "T". A doua greșeală tehnică la același jucător de asemenea va fi înscrisă cu un "T", urmat de un "GD" pentru descalificarea din joc în spațiul următor.
- B.8.3.3 O greșeală tehnică la antrenorul principal pentru propriul comportament nesportiv va fi înscrisă cu un "C". O a doua greșeală tehnică similară de asemenea va fi înscrisă cu un "C", urmat de un "GD" în spațiul următor.
- B.8.3.4 O greșeală tehnică la antrenorul principal pentru oricare alt motiv va fi înscrisă cu un "B". A treia greșeală tehnică (una din ele poate fi "C") va fi înscrisă cu un "B" sau "C", urmat de un "GD" în spațiul următor.
- B.8.3.5 O greșeală antisportivă la un jucător va fi înscrisă cu un "U". O a doua greșeală antisportivă la același jucător de asemenea va fi înscrisă cu un "U", urmat de un "GD" în spațiul imediat următor.
- B.8.3.6 O greșeală tehnică la un jucător cu o greșeală antisportivă anterioară sau o greșeală antisportivă la un jucător cu o greșeală tehnică anterioară de asemenea va fi înscrisă cu un "U" sau "T", urmat de un "GD" în spațiul imediat următor.
- B.8.3.7 O greșeală descalificatoare va fi înscrisă cu un "D".

- B.8.3.8 Orice greșeală care implică acordarea unei (unor) aruncări libere, va fi înscrisă cu adăugarea numărului corespunzător a aruncărilor libere (1,2 sau 3), după "P", "T", "C", "B", "U" sau "D".
- B.8.3.9 Toate greșelile la ambele echipe care implică penalizări egale vor fi anulate conform Art. 42 (Situații speciale) și înscrise adăugând un mic "c" alături de "P", "T", "C", "B", "U" sau "D".
- B.8.3.10 O greșeală descalificatoare la un prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat, inclusiv pentru părăsirea zonei băncii echipei la o încăierare, va fi înscrisă ca și o greșeală tehnică la antrenorul principal prin însciarea unui "B2".
- B.8.3.11 Un "F" va fi înscris, după 'D2' sau 'D', în toate spațiile rămase ale antrenorului principal, primului antrenor asistent, înlocuitorului sau jucătorului eliminat, descalificat la o încăierare.
- B.8.3.12 **Exemple de greșeli descalificatoare la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat:**

O greșeală descalificatoare la un antrenor principal va fi înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un prim antrenor asistent va fi înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

O greșeală descalificatoare la un înlocuitor va fi înscrisă după cum urmează:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un jucător eliminat după a cincea lui greșeală va fi înscrisă după cum urmează:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un membru însoțitor delegat va fi înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

- B.8.3.13 **Exemple de greșeli descalificatoare pentru părăsirea zonei băncii echipei în caz de încăierare la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat:**

Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică 'B2' sau 'D2' va fi acumulată la antrenorul principal.

O greșeală descalificatoare la un **antrenor principal** și un **prim antrenor asistent** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă, numai antrenorul principal este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă, numai primul antrenor asistent este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Dacă ambii, antrenorul principal și primul antrenor asistent, sunt descalificați:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

O greșeală descalificatoare la un **înlocuitor** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă înlocuitorul are mai puțin de 4 greșeli, atunci un 'D' va fi înscris, urmat de un 'F' în toate spațiile greșelilor rămase libere:

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă aceasta este a cincea greșeală a înlocuitorului, atunci un 'D' va fi înscris, urmat de un 'F' în coloana din spatele ultimului spațiu de greșeli:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **jucător eliminat** va fi înscrisă după cum urmează:

Deoarece un jucător eliminat nu mai are spații de greșeli rămase libere, atunci un 'D' va fi înscris, urmat de un 'F', ambele în coloana din spatele ultimei greșeli:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **membru însoțitor delegat** va fi acordată la antrenorul principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Fiecare descalificare a unui membru delegat însoțitor va fi acordată la antrenorul principal, înscrisă cu (B), dar nu va conta ca și una din cele trei greșeli tehnice pentru descalificarea lui.

B.8.3.14 Exemple de greșeli descalificatoare pentru implicarea lui activă în încăierare la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat.

Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică 'B₂' sau 'D₂' va fi acumulată la antrenorul principal.

Dacă antrenorul principal este activ implicat în încăierare, numai o greșeală 'D₂' îi va fi acordată.

O greșeală descalificatoare la un **antrenor principal** și un **prim antrenor asistent** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă, numai antrenorul principal este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă, numai primul antrenor asistent este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Dacă ambii, antrenorul principal și primul antrenor asistent, sunt descalificați:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

O greșeală descalificatoare la un **înlocuitor** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă înlocuitorul are mai puțin de 4 greșeli, atunci un 'D₂' va fi înscris, urmat de un 'F' în toate spațiile greșelilor rămase libere:

001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă aceasta este a cincea greșeală a înlocuitorului, atunci un 'D₂' va fi înscris, urmat de un 'F' în coloana din spatele ultimului spațiu de greșeli:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **jucător eliminat** va fi înscrisă după cum urmează:

Deoarece un jucător eliminat nu mai are spații de greșeli rămase libere, atunci un 'D₂' va fi înscris, urmat de un 'F', ambele în coloana din spatele ultimei greșeli:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂ F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **membru însoțitor delegat** va fi acumulată la antrenorul principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B ₂)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Câte o greșeală descalificatoare la doi **membri însoțitori delegați** va fi acumulată la antrenorul principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Fiecare descalificare a unui membru însoțitor delegat va fi acumulată la antrenorul principal, înscrisă cu (B₂), dar nu va conta ca și una din cele trei greșeli tehnice pentru descalificarea lui din joc.

Notă: Greșelile tehnice și descalificatoare acordate conform Art. 39 nu vor conta ca greșeli de echipă.

B.8.4 La sfârșitul celui de-al doilea sfert și la sfârșitul jocului, scorerul va trasa o linie îngroșată între spațiile care au fost folosite și cele care nu au fost folosite.

La sfârșitul jocului, scorerul va bara spațiile rămase nefolosite cu o linie orizontală îngroșată.

B.9 Greșeli de echipă

B.9.1 Pentru fiecare sfert sunt prevăzute 4 spații (imediat sub numele echipei și deasupra numelor jucătorilor echipei), pentru înregistrarea greșelilor de echipă.

B.9.2 Ori de câte ori un jucător comite o greșeală personală, tehnică, antisportivă sau descalificatoare, scorerul va înscrie greșeala la echipa acestui jucător, înscriind un "X" mare în spațiul desemnat care urmează la rând.

B.9.3 La sfârșitul fiecărui sfert, scorerul va bara spațiile rămase libere cu 2 linii orizontale paralele.

B.10 Înregistrarea scorului

B.10.1 Scorerul va înregistra evoluția cronologică a scorului prin însumarea punctelor marcate de fiecare echipă.

B.10.2 Există 4 coloane principale pe foaia de joc pentru înregistrarea scorului.

B.10.3 Fiecare coloană principală este divizată în 4 coloane. Cele 2 din stânga sunt pentru echipa "A" iar cele 2 din dreapta sunt pentru echipa "B". Coloanele centrale vecine sunt pentru evidențierea scorului (160 puncte), pentru fiecare echipă.

Scorerul trebuie :

- **În primul rând**, să traseze o linie în diagonală (/ pentru dreptaci sau \ pentru stângaci) pentru orice coș valabil marcat din acțiune și un cerc plin (●) pentru orice aruncare liberă reușită, peste **noul total** al numărului de puncte acumulate de echipa care tocmai a marcat.
- **Apoi**, în spațiul liber, de pe aceeași parte a noului total al punctelor marcate (alături de noua / sau \ sau ●) se înscrie numărul jucătorului care a marcat coșul din acțiune sau din aruncare liberă.

B.11 Înregistrarea scorului: Instrucțiuni suplimentare

B.11.1 Un coș de 3 puncte reușit de un jucător va fi înscris prin încercuirea numărului jucătorului.

B.11.2 Un coș marcat accidental de către un jucător în coșul lui propriu va fi înscris ca fiind marcat de căpitanul echipei adversarilor de pe terenul de joc.

B.11.3 Puncte considerate marcate atunci când mingea nu a intrat în coș (Art.31), vor fi înscrise ca fiind marcate de jucătorul care a aruncat mingea la coș.

B.11.4 La sfârșitul fiecărui sfert sau prelungiri, scorerul va înscrie un cerc îngroșat (○) în jurul ultimului număr al punctelor marcate de fiecare echipă, urmat de o linie orizontală îngroșată sub acest număr al punctelor marcate și sub numărul fiecărui jucător care a marcat aceste ultime puncte.

B.11.5 La începutul fiecărui sfert sau prelungiri, scorerul va continua să țină înregistrarea cronologică a punctelor marcate de la momentul întreruperii.

B.11.6 Oricând este posibil, scorerul ar trebui să confrunte propria lui înregistrare a scorului cu cea de pe tabela de maraj. Dacă există o discrepanță, și scorul lui este corect, el va face, imediat demersurile pentru ca tabela de maraj să fie corectată. Dacă există vreun dubiu sau una dintre echipe ridică o obiecție referitoare la corectare, el va informa șeful brigăzii de arbitri, de îndată ce mingea devine moartă și cronometrul de joc este oprit.

B.11.7 **Arbitri** pot corecta orice eroare de înregistrare a scorului, a numărului de greșeli sau a numărului de minute de întrerupere, conform prevederilor regulilor. Șeful brigăzii de arbitri va semna corectările. Corectări mai ample vor fi detaliate pe spatele foii oficiale de joc.

A	B
1	6
2	6
3	3
4	4
5	5
6	5
7	7
8	8
9	10
10	10
11	11
12	7
13	7
14	
15	6
16	16
17	17
18	6
19	
20	9
21	21
22	9
23	9
24	
25	7
26	7
27	
28	6
29	
30	8
31	
32	5
33	5
34	
35	10
36	
37	12
38	
39	12
40	12

Diagrama 12
Înregistrarea
scorului

B.12 Evoluția scorului : Bilanț

- B.12.1 La sfârșitul fiecărui sfert și a ultimei prelungiri scorerul va înscrie scorul aceluia sfert și al tuturor prelungirilor în secțiunea corespunzătoare din partea de jos a foii oficiale de joc.
- B.12.2 Imediat la terminarea jocului scorerul va înscrie ora în coloana "Jocul a luat sfârșit la (hh:mm)"
- B.12.3 La sfârșitul jocului, scorerul va trasa 2 linii orizontale îngroșate sub numărul final al punctelor marcate de fiecare echipă și sub numărul jucătorilor care au marcat acele ultime puncte. El va trasa de asemenea o linie în diagonală spre marginea de jos a coloanei cu scopul de a bara cifrele (corespunzătoare scorului) și spațiile rămase libere pentru fiecare echipă.
- B.12.4 La sfârșitul jocului scorerul va consemna scorul final și numele echipei învingătoare.
- B.12.5 Toți oficialii mesei vor semna apoi foaia oficială de joc imediat lângă numele lor.
- B.12.6 Șeful brigăzii de arbitri, după semnarea foii oficiale de joc de către arbitru (arbitri), va fi ultimul care va aproba și semna foaia oficială de joc. Acest act termină administrarea și legătura **arbitrilor** cu jocul.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Diagrama 13
Bilanț

Notă: Dacă căpitanul echipei (CAP) semnează foaia oficială de joc pe motiv de protest (utilizând coloana "Semnătura căpitanului în caz de protest"), atât oficialii mesei cât și arbitrul (arbitri), vor rămâne la dispoziția șefului brigăzii de arbitri până când el le acordă permisiunea să plece.

Scorer <u>MAIER, N.</u> <i>SH</i>	Scores Quarter ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>SABAY, O.</u> <i>OS</i>	Quarter ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>LEBLANC, R.</u> <i>RT</i>	Quarter ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>AUSTIN, K.</u> <i>KA</i>	Quarter ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Overtimes A <u>/</u> B <u>/</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>Y. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Diagrama 14 Partea de jos a foii oficiale de joc

C – PROCEDURA ÎN CAZ DE PROTEST

- C.1** O echipă poate depune un protest dacă interesele ei au fost afectate în mod negativ de:
- O eroare la înregistrarea scorului, **cronometrarea** timpului de joc sau la operarea cronometrului de atac, care nu a fost corectată de **arbitri**.
 - O decizie de pierderea jocului prin forfait, anulare, amânare, nereluare sau nejuicare a jocului.
 - O încălcare a regulilor de eligibilitate aplicabile.
- C.2** Pentru a fi admisibil de analizat, un protest va respecta următoarea procedură:
- Căpitanul (CAP) echipei respective, în termen de 15 minute de la sfârșitul jocului, va informa șeful brigăzii de arbitri că echipa lui contestă rezultatul jocului și semnează foaia oficială de joc în coloana "Semnătura căpitanului în caz de protest".
 - Echipa va prezenta motivele protestului în scris șefului brigăzii de arbitri nu mai târziu de 1 oră de la sfârșitul jocului.
 - O taxă de 1500 CHF va fi aplicată la fiecare protest și va fi plătită în cazul în care protestul este respins.
- C.3** După primirea motivelor protestului, șeful brigăzii de arbitri (**sau comisarul, dacă este prezent**) va raporta în scris incidentul care a determinat protestul, reprezentantului FIBA sau forului competent.
- C.4** Forul competent va emite orice solicitări procedurale pe care le consideră adecvate și va decide asupra protestului cât mai repede posibil și, în orice caz nu mai târziu de 24 de ore de la sfârșitul jocului. Forulul competent va utiliza orice dovadă demnă de încredere și poate lua orice decizie adecvată, fără a se limita inclusiv, la reluarea înregistrată parțială sau completă a jocului. Forul competent nu poate să decidă schimbarea rezultatului jocului, în afara cazului în care există dovezi clare și doveditoare în baza cărora, dacă nu s-ar fi produs eroarea care a dat naștere protestului, noul rezultat s-ar fi materializat cu siguranță.
- C.5** Decizia forului competent este considerată de asemenea ca și o decizie din domeniul regulilor jocului și nu este subiect pentru o revizuire sau al unui apel suplimentar. În mod excepțional, deciziile privind eligibilitatea pot fi contestate în conformitate cu regulamentele aplicabile.
- C.6** Reguli speciale pentru competiții FIBA sau competițiile care nu prevăd altceva prin regulamentele lor:
- În cazul în care competiția este în format de turneu, forul competent pentru toate protestele va fi Comisia Tehnică (vezi Regulamentul Intern FIBA, Volumul 2).
 - În cazul jocurilor acasă și deplasare, forul competent pentru protestele legate de probleme de eligibilitate va fi Juriul Disciplinar FIBA. Pentru toate celelalte motive care dau naștere la un protest, organismul competent va fi FIBA care acționează prin una sau mai multe persoane cu expertiză în implementarea și interpretarea Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet (vezi Regulamentul Intern FIBA, Volumul 2).

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	3	3	0	6	310 : 215	+95
B	3	1	2	4	230 : 265	-35
C	3	1	2	4	235 : 245	-10
D	3	1	2	4	210 : 265	-50

De aceea loc 1 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, C, D:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
B	2	1	1	3	175 : 165	+10
C	2	1	1	3	150 : 155	-5
D	2	1	1	3	135 : 140	-5

De aceea loc 2 B loc 3 C – învingătoare cu D loc 4 D

D.2.3 Exemplul 3

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 95
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+50
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

De aceea loc 4 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, C, D:

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
B	2	1	1	3	175 : 180	-5
C	2	1	1	3	160 : 155	+5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

De aceea loc 1 C loc 2 D loc 3 B

D.2.4 Exemplul 4

A vs. B	85 – 90	B vs. C	100 – 90
A vs. C	55 – 100	B vs. D	75 – 85
A vs. D	75 – 120	C vs. D	65 – 55

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 260	+5
C	3	2	1	5	255 : 210	+45
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

De aceea loc 4 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, C, D :

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

De aceea loc 1 B loc 2 C loc 3 D

D.2.5 Exemplul 5

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 – 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 – 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 – 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 – 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	5	3	2	8	470 : 400	+70
B	5	3	2	8	420 : 440	-20
C	5	3	2	8	435 : 395	+40
D	5	3	2	8	345 : 360	-15
E	5	2	3	7	375 : 395	-20
F	5	1	4	6	385 : 440	-55

De aceea loc 5 E loc 6 F

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele A, B, C, D:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	3	2	1	5	305 : 220	+85
B	3	2	1	5	235 : 270	-35
C	3	1	2	4	240 : 245	-5
D	3	1	2	4	210 : 255	-45

De aceea:

loc 1	A – învingătoare cu B	loc 3	D – învingătoare cu C
loc 2	B	loc 4	C

D.2.6 Exemplul 6

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Echipa	Jocuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	5	3	2	8	398 : 392	+6
B	5	3	2	8	403 : 399	+4
C	5	3	2	8	455 : 423	+32
D	5	3	2	8	383 : 379	+4
E	5	3	2	8	384 : 380	+4
F	5	0	5	5	380 : 430	-50

De aceea loc 6 F

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele A, B, C, D, E:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	4	2	2	6	313 : 312	+1
B	4	2	2	6	308 : 309	-1
C	4	2	2	6	350 : 348	+2
D	4	2	2	6	318 : 319	-1
E	4	2	2	6	304 : 305	-1

De aceea: loc 1 C loc 2 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, D, E:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
B	2	1	1	3	155 : 151	+4
D	2	1	1	3	143 : 147	-4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

De aceea: loc 3 B loc 4 E loc 5 D

D.2.7 Exemplul 7

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67

B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Echipa	Jocuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	5	3	2	8	410 : 408	+2
B	5	3	2	8	413 : 409	+4
C	5	3	2	8	455 : 419	+36
D	5	3	2	8	398 : 394	+4
E	5	3	2	8	398 : 394	+4
F	5	0	5	5	395 : 445	-50

De aceea loc 6 F

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele A, B, C, D, E:

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
A	4	2	2	6	325 : 328	-3
B	4	2	2	6	318 : 319	-1
C	4	2	2	6	350 : 344	+6
D	4	2	2	6	318 : 319	-1
E	4	2	2	6	318 : 319	-1

De aceea: loc 1 C loc 5 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, D, E:

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

De aceea loc 2 B loc 3 D – învingătoare cu E loc 4 E

D.3 Forfait

- D.3.1. O echipă care fără motiv valabil, nu reușește să se prezinte pentru un joc programat sau se retrage de pe terenul de joc înainte de sfârșitul jocului, va pierde jocul prin forfait și primește 0 puncte de clasament.
- D.3.2. Dacă echipa pierde prin forfait pentru a doua oară, rezultatele tuturor jocurilor disputate de către această echipă vor fi anulate.
- D.3.3. Dacă echipa pierde prin forfait pentru a doua oară într-o competiție desfășurată cu echipele împărțite în grupe, și cea (cele) mai bine clasată(e) echipă(e) din grupă se va (vor) califica pentru următorul tur al competiției, rezultatele tuturor jocurilor disputate de ultima echipă echipă clasată din grupa cu care se împerechează încrucișat vor fi de asemenea anulate.

Exemplu

Echipa 4A pierde prin forfait de două ori în grupa A, prin urmare toate jocurile ei vor fi anulate.

Clasamentele finale:

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1A	4	0	8
Echipa 2A	2	2	6
Echipa 3A	0	4	4
Echipa 4A			

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	6	0	12
Echipa 2B	4	2	10
Echipa 3B	1	5	7
Echipa 4B	1	5	7

Rezultatele jocurilor disputate între echipele 3B și 4B:

3B vs. 4B 88 – 71

4B vs. 3B 76 – 75

De aceea: loc 3 3B loc 4 4B

Clasamentul final revizuit în Grupa B:

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	4	0	8
Echipa 2B	2	2	6
Echipa 3B	0	4	4

D.3.4.

Dacă echipa pierde prin forfait pentru a doua oară, într-o competiție desfășurată cu echipele împărțite în grupe și pentru clasamentul grupei finale toate echipele în toate grupele trebuie să aibă același număr de jocuri disputate, rezultatele tuturor jocurilor disputate de echipele clasate pe ultimul loc în toate grupele vor fi de asemenea anulate.

Exemplu

Echipa 6B pierde a doua oară prin forfait în grupa B, prin urmare toate jocurile ei vor fi anulate.

Clasamente finale:

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1A	10	0	20
Echipa 2A	8	2	18
Echipa 3A	6	4	16
Echipa 4A	4	6	14
Echipa 5A	2	8	12
Echipa 6A	0	10	10

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	8	0	16
Echipa 2B	6	2	14
Echipa 3B	4	4	12
Echipa 4B	2	6	10
Echipa 5B	0	8	8
Echipa 6B			

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1C	10	0	20
Echipa 2C	8	2	18
Echipa 3C	5	5	15
Echipa 4C	5	5	15
Echipa 5C	2	8	12
Echipa 6C	0	10	10

Grupa D	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1D	9	1	19
Echipa 2D	9	1	19
Echipa 3D	6	4	16
Echipa 4D	4	6	14
Echipa 5D	1	9	11
Echipa 6D	1	9	11

Rezultatele jocurilor disputate între echipele 5D și 6D:

5D vs. 6D 83 – 81

6D vs. 5D 92 – 91

De aceea: loc 5 5D loc 6 6D

Clasamentul final revizuit în Grupele A, C și D:

Grupa D	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1A	8	0	16
Echipa 2A	6	2	14
Echipa 3A	4	4	12
Echipa 4A	2	6	10
Echipa 5A	0	8	8

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1C	8	0	16
Echipa 2C	6	2	14
Echipa 3C	3	5	11
Echipa 4C	3	5	11
Echipa 5C	0	8	8

Grupa D	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1D	7	1	15
Echipa 2D	7	1	15
Echipa 3D	4	4	12
Echipa 4D	2	6	10
Echipa 5D	0	8	8

Notă:

Dacă clasamentul comparativ este necesar să fie stabilit între echipele clasate pe aceeași poziție în grupe, o grupă cu toate echipele aflate în cauză va fi întocmită. Criteriile se vor aplica în următoarea ordine:

- Cel mai bun punctaj înregistrat din victoriile-înfrângeri în toate jocurile disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Diferența cea mai mare a punctelor de joc rezultată din toate jocurile disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte de joc marcate în toate jocurile disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Dacă aceste criterii încă nu pot să decidă ierarhizarea echipelor, o tragere la sorți va decide asupra clasamentului final.

Exemplu pentru echipele clasate pe locul 2 în clasamentele finale revizuite ale grupelor lor.

Grupa X	Victorii	Înfrângeri	Puncte de joc	Puncte de clasament	Diferența punctelor de joc
Echipa 2D	7	1	628 – 521	15	
Echipa 2B	6	2	551 - 488	14	+63
Echipa 2A	6	2	531 - 506	14	+25
Echipa 2C	6	2	525 - 500	14	+25

De aceea:

- | | |
|-----------------|--|
| loc 1 Echipa 2D | Cel mai bun punctaj înregistrat din victorii-înfrângeri |
| loc 2 Echipa 2B | Diferența punctelor de joc este mai mare decât a echipelor 2A și 2C |
| loc 3 Echipa 2A | Aceeași diferență a punctelor de joc ca și echipa 2C dar număr mai mare de puncte de joc marcate |
| loc 4 Echipa 2C | Aceeași diferență a punctelor de joc ca și echipa 2A dar număr mai mic de puncte de joc marcate |

D.4 Jocuri acasă și deplasare (scor total)

- D.4.1 Pentru un sistem competițional cu serii de 2 jocuri, acasă și deplasare, în care se ține cont de numărul total al punctelor (scorul total), cele 2 jocuri vor fi considerate ca 1 singur joc, având durata de 80 minute.
- D.4.2 Dacă scorul este egal la sfârșitul primului joc, nici o prelungire nu se va mai juca.
- D.4.3 Dacă scorul total al ambelor jocuri este egal, al 2-lea joc va continua, cu atâtea prelungiri de 5 minute câte sunt necesare pentru ruperea egalității.
- D.4.4 Învingătoarea seriei va fi echipa care
- Este câștigătoarea ambelor jocuri.
 - A marcat numărul mai mare de puncte de joc adunate la sfârșitul celui de-al 2-lea joc, dacă ambele echipe au câștigat 1 joc.

D.5 Exemple

D.5.1 Exemplul 1

A vs. B 80 – 75

B vs. A 72 – 73

Echipa A este învingătoarea seriei (câștigătoarea ambelor jocuri)

D.5.2 Exemplul 2

A vs. B 80 – 75

B vs. A 73 – 72

Echipa A este învingătoarea seriei (scorul total A 152 – B 148)

D.5.3 Exemplul 3

A vs. B 80 – 80

B vs. A 92 – 85

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 165 – B 172). Nici o prelungire pentru primul joc.

D.5.4 Exemplul 4

A vs. B 80 – 85

B vs. A 75 – 75

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 155 – B 160). Nici o prelungire pentru al doilea joc.

D.5.5 Exemplul 5

A vs. B 83 – 81

B vs. A 79 – 77

Scorul total A 160 – B 160. După prelungirea (prelungirile) celui de-al doilea joc:

B vs. A 95 – 88

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 171 – B 176).

D.5.6 Exemplul 6

A vs. B 76 – 76

B vs. A 84 – 84

Scorul total A 160 – B 160. După prelungirea (prelungirile) celui de-al doilea joc:

B vs. A 94 – 91

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 167 – B 170).

E – ÎNTRERUPERI DE JOC MEDIA

E.1 Definiție

Forul organizator al competiției poate decide pentru sine dacă Întreruperi de Joc Media vor fi utilizate și dacă este așa, decide și durata lor (60, 75, 90 sau 100 secunde).

E.2 Regulă

E.2.1 În fiecare sfert o Întrerupere de Joc Media este permisă, în plus față de minutele de întrerupere regulamentare de echipă. Întreruperile de Joc Media într-o prelungire nu sunt permise.

E.2.2 Prima întrerupere în fiecare sfert (minut de întrerupere echipă sau Întrerupere de Joc Media) va dura 60, 75, 90 sau 100 secunde.

E.2.3 Durata tuturor celorlalte întreruperi într-un sfert va fi de 60 secunde.

E.2.4 Ambele echipe vor fi îndreptățite la 2 minute de întrerupere pe parcursul primei reprize și la 3 minute de întrerupere pe parcursul reprizei a doua.

Aceste întreruperi pot fi solicitate în orice moment pe parcursul jocului, iar durata lor poate fi :

- Dacă este considerată o Întrerupere de Joc Media, 60, 75, 90 sau 100 secunde, aceasta fiind prima într-un sfert, sau
- Dacă nu este considerată a fi o Întrerupere de Joc Media, 60 secunde, adică solicitată de către oricare dintre echipe, după ce întreruperea Media a fost deja acordată.

E.3 Procedură

E.3.1 Teoretic ideal, întreruperea Media trebuie să fie luată înainte de cele 5:00 minute rămase într-un sfert. Totuși, nu există nici o garanție că acest fapt va fi cazul practic.

E.3.2 Dacă nici o echipă nu a solicitat un minut de întrerupere înainte de cele 5:00 minute rămase dintr-un sfert, atunci o Întrerupere de Joc Media va fi acordată la prima oportunitate când, mingea este moartă și cronometrul de joc este oprit. Această întrerupere nu va fi înregistrată la vreo echipă.

E.3.3 Dacă oricărei echipe i se acordă un minut de întrerupere, înainte de ultimele 5:00 minute rămase din sfert, această întrerupere va fi utilizată ca Întrerupere de Joc Media.

Această întrerupere va conta atât ca Întrerupere de Joc Media cât și ca minut de întrerupere de echipă pentru echipa care l-a solicitat.

E.3.4 În conformitate cu această procedură, ar exista minim 1 întrerupere în fiecare sfert al jocului și maxim 6 întreruperi în prima repriză, respectiv maxim 8 întreruperi în a doua repriză.

F – SISTEMUL RELUĂRII INSTANTANEE

F1 Definiție

Analiza la Sistemul Reluării Instantanee (IRS) este metoda de lucru folosită de către arbitri pentru ca să-și verifice deciziile prin vizionarea situațiilor de joc pe ecranul tehnologiei video aprobate.

F2 Procedură

F2.1 Arbitri sunt autorizați să utilizeze IRS până la semnarea foii oficiale după terminarea jocului, în interiorul limitelor prevăzute în această Anexă.

F2.2 Pentru utilizarea IRS următoarea procedură va fi aplicată:

- Șeful brigăzii de arbitri va aproba echipamentul IRS înainte de joc, dacă acesta este disponibil.
- Șeful brigăzii de arbitri va lua decizia dacă analiza video IRS va fi sau nu va fi utilizată.
- Dacă o decizie a arbitrilor este subiect al analizei video IRS, acea decizie inițială trebuie să fie arătată de către arbitri pe terenul de joc.
- După obținerea tuturor informațiilor de la ceilalți arbitri, oficialii mesei, comisar, analiza video va începe cât mai rapid posibil.
- Șeful brigăzii de arbitri și minim 1 arbitru (cel care a luat decizia) vor lua parte la analiza video. Dacă șeful brigăzii a luat decizia, el va alege unul dintre arbitri ca să-l însoțească la analiza video.
- În timpul analizei video IRS șeful brigăzii de arbitri se va asigura că persoanele neautorizate nu au acces la monitorul IRS.
- Analiza video va fi efectuată înainte de administrarea minutelor de întrerupere sau a înlocuirilor și înainte ca jocul să fie reluat.
- După analiza video arbitrul care a luat decizia va raporta decizia finală iar jocul va fi reluat în consecință.
- Decizia inițială a arbitrului (arbitrilor) poate fi corectată numai dacă analiza video IRS oferă arbitrilor dovezi clare și concludente pentru corectare.
- După ce șeful brigăzii de arbitri a semnat foaia oficială de joc, o analiză video IRS nu mai poate fi efectuată.

F3 Regulă

Următoarele situații de joc pot fi analizate video:

F3.1 La sfârșitul sfertului sau prelungirii

- dacă mingea aruncată pentru un coș din acțiune reușit a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru sfârșitul sfertului sau prelungirii.
- dacă a rămas și cât timp va fi afișat pe cronometrul de joc, când:
 - O abatere de minge afară din joc comisă de jucătorul aruncător s-a produs.
 - O abatere pentru expirarea timpului de atac s-a produs.
 - O abatere de la regula celor 8 secunde s-a produs.
 - O greșeală a fost comisă înainte de terminarea sfertului sau prelungirii.

- F3.2** Când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire,
- dacă mingea aruncată pentru un coș din acțiune reușit a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune.
 - dacă o greșeală departe de o situație de aruncare a fost comisă. În acest caz:
 - dacă timpul pe cronometrul de joc sau de atac a expirat,
 - dacă acțiunea de aruncare la coș a început,
 - dacă mingea era încă în mână (mâinile) jucătorului aruncător.
 - dacă o intervenție sau o interferență neregulamentară a fost corect sancționată.
 - pentru a identifica jucătorul care a provocat mingea să iasă în afara terenului de joc.

- F3.3** În orice moment al jocului,
- dacă aruncarea la coș din acțiune reușită va conta pentru 2 sau 3 puncte.
 - dacă 2 sau 3 aruncări libere vor fi acordate, după ce o greșeală comisă asupra unui aruncător pentru un coș din acțiune nereușit a fost sancționată.
 - dacă o greșeală personală, antisportivă sau descalificatoare a îndeplinit criteriile de sancționare pentru o astfel de greșeală sau dacă aceasta va fi "up"-gradată sau "down"-gradată sau va fi considerată ca o greșeală tehnică.
 - după ce o defecțiune sau funcționare necorespunzătoare a cronometrului de joc sau de atac s-a produs, pentru a identifica la cât timp cronometrul (cronometrele) vor fi corectate.
 - pentru identificarea corectă a executantului aruncărilor libere.
 - pentru identificarea implicării componentilor echipei, a antrenorilor principali, a primilor antrenori asistenți și a membrilor însoțitori delegați în timpul oricăror acte de violență.

SFÂRȘITUL REGULILOR ȘI A PROCEDURILOR JOCULUI.

N.R.: Acest document, tradus și adaptat în limba română (după ce a fost publicat de FIBA în limba engleză în luna iunie 2020) este un Document de Lucru (Working Document) aplicabil de la 01 Octombrie 2020, necesar pentru însușirea Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet 2020. Modificările de conținut implementate, comparativ cu versiunea anterioară a Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet, sunt evidențiate cu galben.

Traducere, adaptare și redactare : Doru Vinași – Comisar FIBA

INDEX LA REGULI

24 secunde	32
3 secunde	31
4 greșeli de echipă	49
5 greșeli	12,49
5 secunde	
jucător strâns marcat	31
repunerea mingii în joc	24
8 secunde	31
Abatere	
situații speciale	49
Abateri	
definiție	29
Accidentare	
arbitru	56
jucător	15
Acțiune baschetbalistică normală	37
Acțiune de aruncare la coș	
aruncare la coș	21
definiție	21
greșeală asupra jucătorului	42
mișcare continuă	22
Afară din joc	
jucător	29
minge	29
Ajutorul scorerului	
atribuții	57
Alt echipament	13
Angajare între doi	19
Antrenorul principal	
atribuții și autorități	15
descalificare	44,45
greșeala tehnică	43
lista echipei	15
stând în picioare	16
Apărare	
la jucătorul care controlează mingea	38
la jucătorul care nu controlează mingea	39
Apărare neregulamentară de la spate	41
Arbitru	
autorități	54
decizii contrare	55
definiție	54
locația	19
semnalizări	61
abateri	63
administrarea aruncărilor libere	68

administrarea penalizării de greșeală	68
greșeli speciale	68
informative	62
înlocuire și minut de întrerupere	62
marcarea punctelor	61
numerele jucătorilor	64
semnalele cronometrului de joc	61
tipul greșelilor	65
timpul și locul pentru decizii	56
uniforma	54
Arbitru	
definiție	54
Articole pentru protecția capului	13
Aruncare	21
Aruncare de sus ("dunk")	21
Aruncare pentru un coș	
definiție	35
Aruncări libere	50
Atingere	21
Bandaj adeziv (tapinig)	13
Blocaj	39
Căpitan	
activând ca antrenor principal	16
antrenor principal	16
atribuții și autorități	15
protest	15
Cercul central	6
Clasamentul echipelor	79
Comisar	
definiție	54
raport	55
Component al echipei	
definiție	12
Comportament nesportiv	
raportul comisarului	55
raportul șefului brigăzii de arbitri	55
Conceptul "avantaj/dezavantaj"	56
Contact	37
Contact personal	37
Controlul echipei asupra mingii	
definiție	21
Controlul jucătorului asupra mingii	
definiție	21
Controlul mingii	21
Controlul slab al mingii	29
Cordeluțe (bentițe)	13
Coș	
când este reușit	22

marcat în propriul coș, accidental	22
marcat în propriul coș, deliberat	22
mingea trece prin coș pe dedesubt	22
valoare	22
Coșul de baschet	
adversarilor	5
mingea trece pe dedesubt	22
mingea intră în propriul	22
mingea în interiorul	22
propriu	5
schimbarea pentru a doua repriză	18
Coșul adversarilor	5
Crainic	10
Cronometror	
atribuții	58
Cronometrul de atac	
resetat din greșeală	33
semnalul sonor se declanșează din greșeală	34
Cronometrul de joc	
operațiuni	58
Culoarea maiourilor	12
Culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere	8,50
Culoarele de recuperare	8,50
Decizii	
timpul și locul pentru	56
Definiția jocului	5
Descalificarea din joc	44,45,72
Dribling	
definiție	29
Dublă greșeală	
Definiție	42
Echipa gazdă	13
Echipa vizitatoare	13
Echipament tehnic	11
Echipament de protecție	13
Eligibil să joace	12
Erori corectabile	52
Executantul aruncărilor libere	
desemnare	16,50
restricții	50
Foaia oficială de joc	
forma	70
procedură	70
verificare	54
Forțare	40
Forțarea jucătorului care driblează	38
Genunchiere	13
Glezniere	13

Greșeala	
5 de jucător	12,49
antisportivă	44
definiție	37
descalificarea antrenorului principal	44,45
descalificarea jucătorului	44
descalificatoare	45
după timpul de joc	17
la sfârșitul sfertului	17
încăierare	47
în timpul posesiei alternative	20
jucător în acțiune de aruncare la coș	42
personală	42
penalizare	50
situație de penalizare	49
situații speciale	49
tehnică la antrenorul principal	43
tehnică la jucător	43
violență	45
Greșeala antisportivă	44
Greșeala descalificatoare	45
Greșeala personală	42
Greșeli de echipă	49
Interferență cu traiectoria mingii	35
Interval de joc	
atribuțiile cronometrorului	58
definiție	17
Interval de joc între prima și a doua repriză	17
Intervenția neregulamentară la minge	
definiție	35
Împingerea	41
Încăierare	47
Începerea jocului	17
Începerea unui sfert	17
Îndreptățit să joace	12
Înlocuitor	
devine jucător	12,26
Învingătoarea jocului	5
Întreruperi de joc Media	87
Jocul	
începerea	17
învingătoarea	5
pierdut în caz particular	28
pierdut prin forfait	27
terminarea	17
timpul de joc	17
Jocul baschet	
echipament	11
Jocul pe poziția pivotului	41

Jucător

5 greșeli	12,49
accidentare	15
aflat în săritură	39
controlează mingea	21
descalificare	44
devine înlocuitor	12,26
greșeală tehnică	43
în acțiune de aruncare la coș	21
în mișcare continuă	22
îndreptățit să joace	12
înlocuire	26
locația	19
număr de	12
numerele pe tricouri	13
pe podea	31
primii 5	16
purtând obiecte	13,54
strâns marcat	31
Jucător antrenor	16
Jucător eliminat	
definiție	12
Jucător strâns marcat	31
Jucătorul care dribblează	
forțare comisă de	38
Linia de centru	6
Linia de repunere	
definiție	8
Liniile care delimitează terenul de joc	6
Liniile de fund	6
Liniile laterale	6
Liniile pentru aruncări libere	8
Locația unui arbitru	19
Locația unui jucător	19
Lovirea mingii cu pumnul	21
Maiouri	
culoare	12
numere	13
Manșete pentru încheieturile mâinilor	13
Manșoane de compresie pentru picior	13
Masa scorerului	10
Mâini	
atingând adversarii	41
folosirea	41
Mâneci de compresie pentru braț	13
Membri însoțitori delegați	12
Minge moartă	18
Minge rămasă fixată între inel și panou	20
Minge ținută	19

Minge vie	18
Mingea	
control	21
interferență cu traiectoria	35
intervenție neregulamentară	35
intră în propriul coș	22
în interiorul coșului	22
lovită cu pumnul	21
moartă	18
stările	18
șutarea	21
trece prin coș, pe dedesubt	22
vie	18
Mingea de joc	54
Minut de întrerupere	
atribuțiile cronometrului	58
atribuțiile scorului	57
definiție	24,25
oportunitate	24
Mișcare continuă	22
Numere	
pe maiouri	13
Obiecte	
purtate de jucător	13,54
Obstrucția	40
Ochelari de protecție	13
Oficialii Mesei	
definiție	54
poziție	10
uniformă	54
Operatorul cronometrului de atac	
atribuții	58
Oportunitate de înlocuire	26
Persoanele cărora li se permite să se așeze pe banca echipei	
definiție	16
Picior pivot	30
Pivotare	30
Posesia alternativă	19
Poziția normală în jocul baschet	37
Poziția regulamentară de apărare	38
Prelungire	
definiție	17
intervale	17
sfârșitul	17
Primii 5 jucători	16
Primul antrenor asistent	
atribuții și autorități	15
foaia oficială de joc	16
stând în picioare	16

Principiul cilindrului	
definiție	37
Principiul verticalității	37
Protector pentru dinți	13
Protector pentru nasul accidentat	13
Protest	
procedură	78
raportul comisarului	56
raportul șefului brigăzii de arbitri	56
Regula pașilor	
definiție	30
Reguli de comportament	
definiție	43
Repunerea mingii în joc	
5 secunde	24
definiție	23
Sanctiune pentru	
abatere la repunerea în joc	24
abateri	29
abateri la aruncări libere	51
dublă greșeală	42
greșeala antisportivă	45
greșeala descalificatoare	46
greșeala personală	42
greșeala tehnică la antrenorul principal	44
greșeala tehnică la jucător	44
greșeala tehnică în timpul intervalului de joc	44
interferență cu traiectoria mingii	36
încăierare	47
joc pierdut în caz particular	28
joc pierdut prin forfait	27
minge întoarsă în terenul din spate	34
Scaunele înlocuitorilor	10
Scor egal	17
Scorer	
atribuții	57
Semicercul "No charge"	40
definiție	8
Semicercuri	6
Sfert	
definiție	17
începutul	17
terminarea	17
Simularea unei greșeli	41
Sistemul Reluării Instantanee (IRS)	87
Situație de angajare între doi	19
Situație de penalizare	49
Situație de penalizare pentru greșelile echipei	49
Situații speciale	49
Statistician	10

Șeful brigăzii de arbitri	
definiție	54
Șeful brigăzii de arbitri	
autorități	54
Sorturi	12
Șosete	12
Șutarea mingii	21
Terenul	
dimensiuni	6
linii	6
Terenul de joc	
dimensiuni	6
linii	6
Terenul din față	
definiție	6
mingea trece în	32
Terenul din spate	
definiție	6
Terminarea jocului	
autoritățile arbitrilor	54
definiție	17
Terminarea unui sfert	17
Timpul de joc	17
Tot dintr-o bucată (uniforma)	12
Tricouri	12
Ținere	41
Unghiile degetelor mâinilor	13
Uniforma	
jucător	12
oficialii mesei	54
arbitri , șeful brigăzii de arbitri și arbitru	54
Verticalitate	
definiție	37
poziția regulamentară de apărare	38
Violența	45
Voleibolare	21
Zona coșului de 3 puncte	8
Zona de restricție	8
Zonele băncii echipei	
definiție	8



B-dul Basarabia nr. 39,
București, sector 2
022103, România
Tel. : +40 31 437 85 27
Fax: + 40 21 317 04 89
E-mail : federatia@federatia.ro
Web : www.frbaschet.ro