CUPA LICEENILOR BUCURESTENI LA HANDBAL

Ediția 2016, București, România

09 - 17 APRILIE 2016

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat, corectat si paginat, de catre Anamaria DUTA si Horatiu Cristian BELU, dupa versiunea in limba engleza, aflata pe site – ul IHF la adresa: http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_english.pdf, la data de 25.03.2010.
Multumim pentru ajutor si sugestii d-lor Bogdan si Doru DORDEA

REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETITIEI

1. Participarea la competiţie

- Dreptul de înscriere la competiția "Festivalul Tineretului si Sportului" îl au toţi elevii unităților de învățământ liceal din Municipiul București, curs de zi, seral și IDD, din învățământul de stat și particular.
- Pentru competiția anului 2016 se vor admite elevii născuţi după 1 ianuarie 1997.
- **La fiecare joc vor putea fi înscriși în raportul de joc maxim 12 jucători indiferent daca acestia figureaza sau nu ca legitimati la vreun club sportiv.**
- Pentru înscrierea echipelor este necesar tabelul nominal, cuprinzând numele și prenumele jucătorilor, clasa de liceu, anul nașterii, seria şi numărul Cărţii de Identitate, Codul Numeric Personal, numarul de telefon, adresa de mail, precum și avizul medicului (semnătura şi parafa medicului aplicate în dreptul fiecărui jucător, cu mențiunea "clinic sănătos - apt pentru efort fizic"), tabel vizat de conducerea unității de învățământ cu "certificăm exactitatea datelor înscrise".
- ***Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de 25 martie 2016, ora 20.00, pe adresa de e-mail: sportpmb@yahoo.com şi vor fi considerate înscrise echipele cu cei 12 jucători (titulari şi rezerve) plus profesorul / antrenorul echipei de handbal, care au trimis pe e-mail tabelul nominal cu datele personale de identificare, inclusiv data naşterii jucătorilor.***
- ***Definitivarea şi comunicarea de către licee a componenţei echipelor de handbal, în vederea validării acestora de către organizatorii competiţiei, se va face până cel târziu la data de 27 martie 2016.***
  Pentru a desemna echipa de pe locul III se va disputa și finala mică.
- ***Tragerea la sorți a meciurilor din cadrul preliminariilor competiţiei va avea loc în data de 01 aprilie 2016, ora 13.00***, în prezența oficialităţilor, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă.
- Mingiile de Handbal clasic, cu care se vor juca toate meciurile, vor fi puse la dispoziţie, în regim de gratuitate, de către Centrul de Proiecte şi Programe Educaționale și Sportive pentru Copii și Tineret al Primăriei Municipiului București, la fiecare joc fiind alocate câte 2 mingii.
- Faza finală a competiției se va desfășura pe terenul special amenajat în Piața George Enescu din Capitală, după următorul calendar:
- ***11 – 14 aprilie 2016 - Etapa meciurilor din grupe;***
- ***15 aprilie 2016 - Etapa meciurilor din sferturile de finală;***
- ***16 aprilie 2016 - Etapa meciurilor din semifinale;***
- ***17 aprilie 2016 - Etapa meciurilor din finala mică şi finala mare.***

- Fiecare şcoală are dreptul să se înscrie cu o singură echipă în competiţie.
- ***Minimum necesar de echipe inscrise pentru a putea incepe competitia este de 8.***
- Jucătorii vor avea asupra lor la toate jocurile cartea de identitate și carnetul / legitimaţia de elev cu viza pe anul şcolar 2015-2016, pe care sunt obligați să le prezinte la fiecare joc pe care îl dispută.
- În cazul în care unul dintre jucători nu prezintă documentele solicitate, automat nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
- Echipele care vor folosi jucători care nu au drept de joc vor fi eliminate automat din Cupa Liceenilor Bucureşteni la Handbal și vor fi suspendate pe o perioada de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.
- Echipele ale căror galerii de suporteri vor provoca incidente în locațiile de desfășurare a meciurilor din cele două faze vor fi eliminate din competiție și vor fi suspendate pe o perioada de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.

2. Numărul jucătorilor

- Fiecare echipă participantă la competiţie va avea un lot de 12 jucători.
- **La fiecare joc vor putea fi înscriși în raportul de joc maxim 12 jucători, indiferent daca acestia figureaza sau nu ca legitimati la vreun club sportiv.**
- Fiecare echipă va fi însoțită de cel mult un profesor/ antrenor, doar respectivul având dreptul de a sta pe bancă împreună cu jucătorii de rezervă.
  Toate meciurile din cadrul competiţiei se dispută de către echipe compuse din câte 7 jucători.

Cuprins

Pagina

Regulamentul de joc, Semnalizarile, Explicatiile si Regulamentul spatiului de schimb

Cuvant inainte 3

Regulile jocului 4

1. Terenul de joc 4
2. Timpul de joc, Semnalul de sfarsit si Time-out 10
3. Mingea 13
4. Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul, Accidentarea unui jucator 14
   Portarul 17
5. Spatiul de poarta 19
6. Jucarea mingii, Jocul pasiv 21
7. Faulturile si comportarea nesportiva 23
8. Marcarea unui gol 28
9. Aruncarea de incepere 30
10. Aruncarea de la margine 31
11. Aruncarea de la poarta 32
12. Aruncarea libera 33
13. Aruncarea de la 7-metri 36
14. Instructiuni generale pentru executarea Aruncarilor (Aruncarea de incepere, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poarta, Aruncarea libera si Aruncarea de la 7 metri)
15. Sanctiunile [disciplinare]
    Arbitri 38
16. Cronometrorul si scorerul 41
17. 45
18. 47

Codul semnalizarilor 48

Explicatii la regulile de joc 59

Regulamentul spatiului de schimb 69

Ghid pentru Terenul de joc si Porti 72

REGULAMENTUL DE JOC

CUVANT INAINTE

Acest Regulament al Jocului de Handbal intra in vigoare la data de 1 Iulie 2010.
Regulamentul de joc, Comentariile, Semnalizarile IHF, Explicatiile la regulile de joc si Regulamentul spatiului de schimb sunt toate parte integranta ale Regulamentului de joc.
Aceasta nu se aplica si pentru Ghidul pentru Terenul de joc si Porti, care au fost incluse in cartea Regulamentului de joc pentru a veni in sprijinul celor care folosesc acest text.

Nota:
Pentru simplificare, prezentul regulament foloseste, in general, forma masculina a cuvintelor atunci cand face referire la jucatori, oficiali, arbitrii si alte persoane. Regulile se aplica totusi in mod egal, atat barbatilor cat si femeilor care participa la jocul de handbal, exceptie facand regula pentru marimea mingii de joc (vezi Regula 3).

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat, corectat si paginat, de catre Anamaria DUTA si Horatiu Cristian BELU, dupa versiunea in limba engleza, aflata pe site – ul IHF la adresa: http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_english.pdf, la data de 25.03.2010.
Multumim pentru ajutor si sugestii d-lor Bogdan si Doru DORDEA

Regula 1. Terenul de joc

1:1 Terenul de joc (vezi Figura 1) este un dreptunghi cu lungimea de 40 metri si latimea de 20 metri, si se compune din doua spatii de poarta (vezi Regula1:4 si Regula 6) si o zona de joc. Liniile laturilor lungi sunt numite linii de margine, iar liniile laturilor scurte sunt numite linii de poarta (intre barele portii) sau liniile exterioare portii (de ambele parti ale portii).
In jurul terenului de joc trebuie sa existe o zona de siguranta, cu o latime de cel putin 1 metru de-a lungul liniilor de margine si 2 metri in spatele liniilor exterioare portii.
Caracteristicile terenului de joc nu trebuiesc modificate in timpul jocului astfel incat una dintre echipe sa fie avantajata.

1:2 In centrul fiecarei linii exterioare a portii se gaseste o poarta (vezi Figurile 2a si 2b). Portile trebuie sa fie solid ancorate de podea sau de peretii din spatele lor. Portile au la interior o inaltime de 2 metri si o latime de 3 metri. Barele verticale ale portii sunt unite de o bara orizontala. Partea posterioara a barelor portii trebuie sa fie aliniata cu muchia posterioara a liniei de poarta. Barele verticale si bara transversala trebuie sa fie patrate in sectiune, cu laturile de 8 cm. Pe cele 3 laturi care sunt vizibile dinspre terenul de joc, barele trebuie vopsite in 2 culori contrastante, care sa fie diferite si de culorile din jurul portii.
Portile trebuie sa aiba o plasa, atasata in asa fel incat o minge o data aruncata in poarta sa ramana acolo.

1:3 Toate liniile terenului fac parte integranta din spatiile pe care le delimiteaza. Liniile de poarta vor avea 8 cm latime intre barele portilor (vezi Figura 2a), in timp ce toate celelalte linii vor avea 5 cm latime.
Liniile dintre doua suprafete adiacente pot fi inlocuite cu culori diferite intre suprafete adiacente ale podelei.

1:4 In fata fiecarei porti este un spatiu de poarta (vezi Figura 5, pagina 62). Spatiul de poarta este delimitat de o linie a spatiului de poarta (linia de 6 metri), care este trasata astfel:

a) o linie de 3 metri lungime direct in fata portii; aceasta linie este paralela cu linia de poarta si la 6 metri distanta de aceasta (masurata de la muchia posteriora a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei spatiului de poarta);
b) doua sferturi de cerc, fiecare cu o raza de 6 metri (masurata de la coltul interior posterior al stalpilor portii), care fac legatura intre linia de 3 metri lungime si linia exterioara a portii (vezi Figura 1 si 2a).

1:5 Linia de aruncare libera (linia de 9 metri) este o linie intrerupta, trasata la 3 metri in afara liniei spatiului de poarta. Atat segmentele de linie cat si spatiile dintre ele masoara 15 cm (vezi Figura 1).

1:6 Linia de 7 metri este o linie lunga de 1 metru, marcata in fata portii. Este paralela cu linia de poarta si aflata la 7 metri distanta de aceasta (masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei de 7 metri);(vezi Figura 1).

1:7 Linia de restrictie (limitare) a portarului (linia de 4 metri) este o linie cu lungimea de 15 cm, marcata in fata portii. Este paralela cu linia de poarta si la 4 metri distanta de aceasta (masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei de 4 metri); (vezi Figura 1).

1:8 Linia de centru uneste mijlocul liniilor de margine (vezi Figurile 1 si 3).

1:9 Linia de schimb (un segment din linia de margine) pentru fiecare echipa, se intinde de la linia de centru pana la un punct aflat la o distanta de 4.5 metri de aceasta. Acest punct al liniei de schimb este marcat de o linie paralela cu linia de centru si care se intinde pe o distanta de 15 cm inauntru liniei de margine si 15 cm in afara liniei de margine (inauntrul si in afara terenului de joc); (vezi Figurile 1 si 3).

Nota: Cerinte tehnice mai detaliate pentru terenul de joc si porti pot fi gasite in Ghidul pentru Terenul de Joc si Porti, incepand cu pagina 72.

Figura 3: Spatiul de schimb si liniile de schimb

Masa scorer/cronometrorului si bancile de schimb, trebuie sa fie amplasate astfel incat scorer/cronometrorul sa poata vedea liniile de schimb. Masa ar trebui amplasata mai aproape de linia de margine (laterala) decat bancile de rezerve, dar la cel putin 50 cm in afara liniei de margine.

Masa scorer/cronometrorului si bancile de schimb, trebuie sa fie amplasate astfel incat scorer/cronometrorul sa poata vedea liniile de schimb. Masa ar trebui amplasata mai aproape de linia de margine (laterala) decat bancile de rezerve, dar la cel putin 50 cm in afara liniei de margine.

Regula 2. Timpul de joc, Semnalul de sfarsit al jocului si Time-Out

Timpul de joc

2:1 Timpul normal de joc pentru toate echipele cu jucatori este de 2 reprize a 20 minute. Pauza dintre reprize este in mod normal de 5 minute.

2:2 Daca rezultatul este egal la sfarsitul timpului normal de joc si daca trebuie desemnat un castigator, echipele vor juca prelungiri, dupa o pauza de 3 minute. Prelungirea este de 2 reprize a 5 minute fiecare, cu o pauza de 1 minut intre cele 2 reprize.
Daca rezultatul este din nou egal la sfarsitul primei prelungiri se va juca inca o prelungire, dupa o pauza de 3 minute.
Aceasta prelungire este tot de 2 reprize a 5 minute fiecare, cu o pauza de 1 minut intre cele 2 reprize.
Daca rezultatul este tot nedecis, castigatorul va fi stabilit in conformitate cu regulile stipulate in regulamentul competitiei respective. In cazul in care decizia este de a folosi aruncarile de la 7m ca modalitate de tie-break (stabilire rapida a invingatorului), vor fi urmate procedurile de mai jos.
Comentariu:
In cazul in care aruncarea de la 7 metri este folosita ca modalitate de tie-break (stabilire rapida a unui castigator), atunci la aceste aruncari pot participa jucatorii care nu sunt eliminati sau descalificati la sfarsitul timpului de joc (vezi de asemenea regula 4:1, paragraful 4). Fiecare echipa nominalizeaza 5 jucatori. Acesti jucatori executa cate o aruncare fiecare, alternativ cu jucatorii echipei adverse. Echipele nu sunt obligate sa anunte ordinea in care jucatorii desemnati executa aruncarile. Portarii pot fi nominalizati printre executanti. Jucatorii pot participa, la aruncarile de la 7 metri, atat ca executanti, cat si ca portari.
Arbitrii decid poarta la care se vor executa aruncarile. Arbitrii fac tragerea la sorti si echipa castigatoare alege fie sa arunce prima, fie ultima. Ordinea se inverseaza la seria a doua, in cazul in care aruncarile trebuie sa continue deoarece rezultatul este tot nedecis dupa prima serie de cinci aruncari. Pentru a doua serie de aruncari, fiecare echipa va nominaliza din nou 5 jucatori. Toti sau doar cativa dintre ei pot fi aceiasi cu cei din prima serie. Aceasta metoda de nominalizare a 5 jucatori va continua atata timp cat este necesar. Castigatoare va fi declarata echipa care realizeaza o diferenta de un gol, dupa acelasi numar de aruncari cu echipa adversa.
Jucatorii pot fi descalificati, si nu mai pot executa alte aruncari de la 7 metri, in caz de comportare nesportiva repetata sau comportare nesportiva grosolana (16:6e). In cazul in care aceasta descalificare priveste un jucator care a fost nominalizat dar nu a executat inca aruncarea, echipa in cauza trebuie sa nominalizeze un alt jucator pentru a executa aruncarea.

Semnalul de sfarsit de joc

2:3 Timpul de joc incepe o data cu fluierul arbitrului pentru aruncarea de incepere. Timpul de joc se sfarseste o data cu semnalul automat dat de cronometrul tabelei de marcaj sau de cronometror. Daca un astfel de semnal nu este dat, arbitrul fluiera pentru a arata ca timpul de joc s-a terminat (17:9).
Comentariu:
Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru cu semnal automat de final, cronometrorul va folosi un ceas de masa, sau un cronometru, si va semnaliza sfarsitul jocului cu un semnal de final (18:2, paragraful 2).

2:4 Abaterile si comportarile nesportive petrecute inainte sau simultan cu semnalul de sfarsit (al primei reprize sau al jocului, deasemenea in prelungiri) trebuiesc sanctionate chiar daca aruncarea libera rezultata (conform regulii 13 :1) sau aruncarea de la 7 m nu poate fi executata pana la semnalul de sfarsit de joc.
Similar, aruncarea trebuie repetata, daca semnalul de final (de repriza sau de joc, deasemenea in prelungiri) se aude exact in momentul in care aruncarea libera sau de la 7m este in curs de executare sau mingea este deja in aer.
In ambele cazuri, arbitrii vor semnaliza sfarsitul jocului, numai dupa ce aruncarea libera sau de la 7m a fost executata (sau reexecutata) si rezultatul a fost stabilit.

2:5 Pentru aruncarile libere executate (sau reexecutate) conform Regulii 2:4, se vor aplica restrictii speciale, in ceea ce priveste pozitia jucatorilor si inlocuirea lor. Ca o exceptie de la schimbarea normala de jucatori din Regula 4:4, numai echipa care va executa aruncarea are dreptul sa inlocuiasca un singur jucator. Nerespectarea acestei prevederi, va fi penalizata conform Regulii 4:5, paragraful 1. In plus, toti coechipierii executantului trebuie sa fie pozitionati la cel putin 3 metri distanta de executant si in afara liniei de aruncare libera a adversarilor (13:7, 15:6; vezi deasemenea Explicatia 1). Pozitionarea jucatorilor din aparare este stabilita de Regula 13:8.

2:6 Jucatorii si oficialii echipelor trebuie sanctionati personal pentru abaterile sau comportarile nesportive comise in timpul executarii unei aruncari libere sau de la 7 metri, in circumstantele descrise la Regula 2:4-5. O abatere comisa in timpul unei astfel de executari nu poate determina, totusi, o aruncare libera in directia opusa.

2:7 Daca arbitrii constata ca, sfarsitul jocului (al primei reprize sau al jocului, si in prelungiri), a fost semnalizat prea devreme de catre cronometror, trebuie sa retina jucatorii pe teren pentru a se juca timpul de joc ramas.
Echipa care a fost in posesia mingii cand s-a auzit semnalul prematur va ramane in posesia mingii, atunci cand jocul va fi reluat. Daca mingea nu a fost in joc, jocul se va relua cu o aruncare corespunzatoare acelei situatii.
Daca mingea a fost in joc, jocul se reia cu o aruncare libera conform Regulii 13:4a-b. Daca prima repriza a jocului (sau a prelungirilor) se incheie prea tarziu, a doua repriza a jocului (sau a prelungirilor) trebuie scurtata

corespunzator. Daca a doua repriza a jocului (sau a prelungirilor) se termina prea tarziu, atunci arbitrii nu mai pot schimba nimic.

Time-Out (TO)

2:8 Arbitri decid cand si pentru cat timp intrerup timpul de joc (Time – Out) [germ]
Se acorda obligatoriu Time-out (TO), cand:

a) se dicteaza o eliminare de 2 minute sau o descalificare;
b) se acorda un time-out de echipa;
c) se aude fluierul cronometrorului sau al Delegatului Tehnic;
d) sunt necesare consultari intre arbitrii in conformitate cu Regula 17:7.

Time-out se acorda in mod normal si in alte situatii, in functie de circumstante (vezi Explicatia Nr. 2).
Abaterile comise in timpul unui time-out au aceleasi consecinte ca cele comise in timpul de joc (16:10).

2:9 In principiu, arbitrii decid momentul intreruperii jocului si reluarea lui, in raport cu time-out-ul. Intreruperea timpului de joc trebuie indicata cronometrorului prin trei sunete scurte ale fluierului si prin Semnalizarea Nr. 15.
Totusi, in cazul unor time-out-uri obligatorii cand jocul a fost intrerupt printr-un semnal sonor de catre cronometror sau delegat (2:8b-c), cronometrorul este obligat sa opreasca imediat cronometrul oficial, fara a astepta confirmarea arbitrilor.
Dupa un time-out, jocul trebuie sa se reia intotdeauna cu fluierul arbitrului (15:5b).

Comentariu:
Un semnal sonor dat de cronometror/Delegat opreste efectiv jocul. Chiar daca arbitrii (si jucatorii) nu realizeaza imediat ca jocul a fost intrerupt, orice actiune desfasurata dupa semnalul de intrerupere dat de la masa, este anulata. Aceasta inseamna ca daca s-a marcat un gol dupa semnalul sonor dat de la masa, acesta trebuie anulat. La fel, daca se acorda o aruncare (7m, aruncare libera, aruncare de la margine, aruncare de incepere sau o aruncare de la poarta), aceasta va fi anulata. Jocul va fi reluat din situatia in care se afla la momentul intreruperii lui de catre fluierul cronometrorului/Delegatului. (Trebuie sa se retina ca decizia tipica pentru o astfel de interventie este in cazul time-out-ului de echipa sau a schimbarii gresite).
Totusi, orice sanctiune disciplinara data de catre arbitri in timpul scurs intre fluierul cronometrorului/delegatului si momentul opririi jocului de catre arbitri, ramane valabila. Aceasta se va aplica indiferent de modul de incalcare a regulamentului si de severitatea sanctiunii.

2 : 10 Fiecare echipa are dreptul sa beneficieze de un time-out de echipa de 1 minut in fiecare repriza a timpului normal de joc, dar nu in prelungiri (Explicatia Nr. 3).

Regula 3. Mingea

3:1 Mingea este confectionata din piele sau material sintetic. Mingea trebuie sa fie sferica. Suprafata mingii nu trebuie sa fie stralucitoare sau alunecoasa (17:3).

3:2 Dimensiunile (circumferinta si greutatea) mingilor folosite la diferitele categorii de echipe sunt urmatoarele:

- Marimea IHF 3 pentru echipele masculine si tineret masculin (peste 16 ani);
- Marimea IHF 2 pentru echipele feminine, tineret feminin (peste 14 ani) si tineret masculin (12 – 16 ani);
- Marimea IHF 1 pentru tineret feminin (8 – 14 ani) si tineret masculin (8 – 12 ani).

3:3 La fiecare joc, trebuie sa fie disponibile minimum 2 mingii. Mingiile de rezerva trebuie sa fie disponibile imediat la masa cronometrorului in timpul jocului. Mingile trebuie sa indeplineasca cerintele mentionate la Regulile 3 : 1 – 2.

3:4 Arbitrii decid cand sa foloseasca mingea de rezerva. In astfel de cazuri, arbitrii trebuie sa puna in joc, imediat, mingea de rezerva pentru a reduce intreruperile si a evita time – out-urile.

Regula 4. Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul, Accidentarea unui jucator

Echipa

4:1 O echipa este formata din pana la 12 jucatori.
Pe terenul de joc nu este permis sa se gaseasca mai mult de 7 jucatori dintr-o echipa in acelasi timp. Ceilalti jucatori (jucatorii ramasi) sunt jucatori de rezerva.
In orice moment al jocului, echipa trebuie sa aiba unul dintre jucatorii de pe teren recunoscut ca portar. Un jucator care este recunoscut ca portar poate deveni jucator de camp in orice moment (de mentionat, totusi, Regula 8:5 Comentariu, paragraful 2). In mod similar, un jucator de camp poate deveni portar in orice moment (vezi, totusi, Regulile 4:4 si 4:7).
La inceputul jocului o echipa trebuie sa aiba pe terenul de joc cel putin 5 jucatori. Numarul jucatorilor unei echipe poate creste pana la 12 oricand in timpul jocului, inclusiv in prelungiri.
Jocul poate continua, chiar daca o echipa isi reduce efectivul la mai putin de 5 jucatori pe teren. Arbitrii trebuie sa hotarasca daca si cand jocul trebuie intrerupt definitiv (17:12).

4:2 In timpul jocului o echipa poate avea maximum 2 oficiali de echipa. Acesti oficiali de echipa nu pot fi inlocuiti in timpul jocului. Unul dintre oficiali trebuie desemnat ca “responsabil oficial de echipa.” Numai acest oficial are permisiunea sa se adreseze cronometrorului / scorerului si posibil arbitrilor In general, unui oficial de echipa nu i se permite sa intre pe teren in timpul jocului. Incalcarea acestei reguli trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (vezi Regulile 8:7, 16:1b, 16:3d si16:6c). Jocul este reluat cu aruncare libera pentru adversari (13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 7).
Responsabilul oficial de echipa trebuie sa se asigure ca, odata inceput jocul, nici o alta persoana, in afara oficialilor inregistrati (maximum 4) si a jucatorilor cu drept de participare la joc (vezi 4;3) nu este prezenta in spatiul de schimb. Nerespectarea acestei reguli va duce la sanctionarea progresiva a responasabilului oficial de echipa (16:1b, 16:3d, si 16:6c).

4:3 Un jucator sau un oficial de echipa are drept de participare la joc daca este prezent la inceputul jocului si este inscris in raportul de joc.
Jucatorii si oficialii care ajung la teren dupa inceperea jocului trebuie sa obtina dreptul de participare la joc de la cronometror / scorer si trebuie inscrisi in raportul de joc.
Un jucator cu drept de participare la joc poate, in principiu, sa intre pe teren, peste propria linie de schimb, in orice moment (vezi, totusi, Regulile 4 :4 si 4 :6).
Responsabilul oficial de echipa, trebuie sa se asigure ca doar jucatorii cu drept de participare la joc intra in teren. Nerespectarea acestei reguli va fi sanctionata cu comportare nesportiva a Responsabilului oficial de echipa (13 :1a-b, 16 :1b, 16 :3d si 16:6c; vezi, totusi, Explicatia nr. 7).

Schimbarile (Inlocuirea) jucatorilor

4:4 Jucatorii de rezerva pot intra pe terenul de joc, in orice moment si repetat, (vezi totusi Regula 2:5), fara a anunta cronometrorul / scorerul, atata timp cat jucatorii pe care ii inlocuiesc au parasit deja terenul (4;5).
Jucatorii care efectueaza o schimbare vor parasi terenul de joc si vor intra pe terenul de joc, intotdeauna, peste propria linie de schimb (4:5). Aceste cerinte se aplica si la inlocuirea portarilor (vezi de asemenea 4:7 si 14:10).
Regulile de schimbare a jucatorilor se aplica si in timpul unui “time-out” (exceptie in timpul unui “time-out de echipa”).

Comentariu:
Scopul conceptului de “linie de schimb” este de a asigura o schimbare de jucatori corecta si ordonata. Conceptul nu este folosit ca motiv de sanctionare in alte situatii, in care jucatorul face un pas in afara liniei laterale sau de poarta intr-o maniera inofensiva, fara intentia de a-si crea un avantaj prin aceasta (ex.: sa ia apa sau un prosop de pe banca, chiar dincolo de linia de schimb, sau sa paraseasca terenul intr-o maniera sportiva, cand a primit o eliminare si traverseaza linia de margine spre propria banca chiar dincolo de linia de 15 cm). Folosirea neregulamentara si tactica a zonei din afara terenului este stipulata separat in Regula 7:10.

4:5 O schimbare gresita trebuie penalizata cu o eliminare de 2 minute pentru jucatorul vinovat. Daca pentru schimbarea gresita sunt vinovati mai multi jucatori ai aceleiasi echipe in aceeasi situatie, numai primul jucator care a comis abaterea trebuie penalizat.
Jocul se reia cu o aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 7).

4:6 Daca un jucator suplimentar intra pe teren, fara a face o schimbare, sau daca un jucator de rezerva intervine neregulamentar in joc din spatiul de schimb, acesta trebuie eliminat pe timp de 2 minute. De aceea efectivul echipei trebuie redus cu un jucator din teren pentru urmatoarele 2 minute (in afara de faptul ca jucatorul suplimentar trebuie sa paraseasca terenul de joc).
Daca un jucator eliminat pe 2 minute intra pe teren, in timpul celor 2 minute de eliminare, trebuie ~~sanctionat cu o noua~~ eliminare de 2 minute. Aceasta eliminare trebuie sa inceapa imediat, astfel ca efectivul echipei trebuie redus cu inca un jucator pentru diferenta de timp, ramasa neefectuata, de la prima eliminare.
In ambele cazuri jocul se reia cu aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 7).

Echipamentul

4:7 Toti jucatorii de camp ai unei echipe trebuie sa poarte echipamente identice. Combinatiile de culori si designul echipamentului celor 2 echipe trebuie sa fie clar diferit.
Toti jucatorii folositi de o echipa ca portari vor avea obligatoriu aceeasi culoare a echipamentului, dar diferita de a jucatorilor de camp ai ambelor echipe si a portarilor echipei adverse (17:3).

4:9 Jucatorii trebuie sa poarte pantofi de sport.
Nu se permite purtarea obiectelor care pot fi periculoase pentru jucatori. Acestea includ, de exemplu, casti de protectie pentru cap, masti pentru fata, bratari, ceasuri, inele, piercing-uri vizibile, medalioane sau lantisoare, cercei, ochelari fara banda de siguranta sau cu rame solide, sau orice alte obiecte care pot fi periculoase (17:3).
Jucatorii care nu respecta aceste cerinte nu vor avea permisiunea de a lua parte la joc pana cand nu au corectat neregularitatile.
Inelele plate, cerceii mici si piercieng-urile vizibile sunt permise numai acoperite si numai in conditiile in care nu creaza pericol pentru ceilalti jucatori. Benzile, bentitele, esarfele pentru cap si banderolele de capitan se permit atata timp cat sunt confectionate din materiale elastice moi.

Accidentarea unui jucator

4 : 10 Daca un jucator sangereaza sau are sange pe corp sau echipament, acesta trebuie sa paraseasca voluntar si imediat terenul (printr-o inlocuire normala de jucator), pentru a i se opri sangerarea, a i se acoperi rana si a i se curata corpul si echipamentul. Jucatorul nu trebuie sa revina pe teren pana nu a rezolvat problemele de mai sus.
Un jucator care nu urmeaza instructiunile arbitrilor in legatura cu acest aspect este considerat vinovat de comportare nesportiva (8:7, 16:1b si 16:3d).

4 : 11 In cazul unei accidentari, arbitrii pot permite (prin Semnalizarile Nr.15 si 16), pentru doua dintre persoanele care au drept de participare la joc (vezi 4:3) sa intre pe teren in timpul “time-out”-ului, cu scopul strict de a ajuta jucatorul accidentat din propria echipa.
Daca dupa intrarea in teren a celor 2 persoane, mai intra altele, inclusiv persoane din partea echipei adverse, acestea vor fi sanctionate ca intrate neregulamentar in teren, in cazul unui jucator conform Regulilor 4:6 si 16:3a, si in cazul unui oficial de echipa, conform Regulilor 4:2, 16:1b, 16:3d si 16:6c. O persoana careia i s-a permis sa intre pe teren conform Regulii 4:11, primul paragraf, si care in loc sa ajute jucatorul accidentat, da indicatii propriilor jucatori, se apropie de jucatorii adversi sau arbitri, etc., va fi considerata vinovata de comportare nesportiva (16:1b, 16:3d si 16:6c).

Regula 5. Portarul

Portarul are dreptul:

5:1 Sa atinga mingea cu orice parte a corpului, in timpul actiunii de aparare, in interiorul spatiului de poarta;

5:2 Sa se deplaseze cu mingea, in spatiul de poarta, fara sa se supuna restrictiilor aplicate jucatorilor de camp (Regulile 7:2-4, 7:7); portarul nu are totusi dreptul sa intarzie executarea aruncarii de la poarta (Regulile 6:4-5, 12:2 si 15:5b);

5:3 Sa paraseasca spatiul de poarta, fara minge si sa participe la joc in campul de joc; cand procedeaza astfel, portarul trebuie sa respecte regulile care se aplica jucatorilor de camp, in campul de joc (cu exceptia situatiei descrise in Comentariul 8:5, paragraful 2)
Se considera ca portarul a parasit spatiul de poarta, imediat ce orice parte a corpului sau atinge podeaua, in afara spatiului de poarta;

5:4 Sa paraseasca spatiul de poarta cu mingea si sa o joace in continuare in campul de joc, daca nu a avut mingea sub control.

Portarul nu are dreptul:

5:5 Sa puna in pericol adversarul in timpul actiunii de aparare (8:3, 8:5, Comentariul 8:5, 13:1b);

5:6 Sa paraseasca spatiul de poarta avand mingea sub control; aceasta conduce la aruncare libera (conform 6:1,13:1a si 15:7, paragraful 3), daca arbitrii au fluierat executarea aruncarii de la poarta; in celelalte situatii se acorda simpla repetare a aruncarii de la poarta (15:7, paragraful 2); vezi totusi, interpretarea avantajului la Regula 15:7, daca portarul a pierdut mingea in afara suprafetei de poarta, dupa ce a depasit linia de poarta cu mingea sub control.

5:7 Sa atinga mingea care sta sau se rostogoleste pe sol, in afara spatiului de poarta, atunci cand el se gaseste in spatiul de poarta (6:1, 13:1a);

5:8 Sa aduca mingea in spatiu de poarta, cand aceasta sta sau se rostogoleste pe sol, in campul de joc (6:1, 13:1a);

5:9 Sa revina in spatiul de poarta dinspre campul de joc, cu mingea sub control (6:1, 13:1a);

5 : 10 Sa atinga, cu laba piciorului sau cu orice parte a piciorului de la genunchi in jos, mingea care se indreapta in directia campului de joc (13:1a);

5 : 11 Sa depaseasca linia de limitare a portarului (linia de la 4 metri) sau prelungirea ei imaginara, in ambele parti, inainte ca mingea sa paraseasca mana adversarului care executa aruncarea de la 7 metri (14:9).

Comentariu:

Atata timp cat portarul tine un picior pe sol, pe sau in spatele liniei de limitare (linia de 4 metri), are voie sa depaseasca, in aer, linia, cu celalalt picior sau cu orice parte a corpului.

Regula 6. Spatiul de poarta

6:1 In spatiul de poarta are dreptul sa intre numai portarul (vezi, totusi, 6:3). Se considera ca un jucator a patruns in spatiul de poarta, atunci cand atinge spatiul de poarta, inclusiv linia spatiului de poarta, cu orice parte a corpului.

6:2 Cand un jucator de camp patrunde in spatiul de poarta, deciziile vor fi:

a) aruncare de la poarta, cand un jucator al echipei aflate in atac, intra in spatiul de poarta cu mingea sub control sau intra fara minge, dar isi creaza prin aceasta un avantaj (12:1);

b) aruncare libera, cand un jucator al echipei aflate in aparare intra in spatiul de poarta si isi creaza un avantaj prin aceasta, dar nu impiedica o sansa clara de gol (13:1b; vezi de asemenea 8:7f);

c) aruncare de la 7 metri, cand un jucator al echipei aflate in aparare, intra in spatiul de poarta si astfel impiedica o sansa clara de gol (14:1a). In sensul acestei reguli, conceptul de “patrundere in spatiul de poarta” nu inseamna doar atingerea liniei spatiului de poarta, ci intrarea clara in spatiul de poarta.

6:3 Patrunderea in spatiul de poarta nu se sanctioneaza cand:

a) un jucator intra in spatiul de poarta dupa ce a jucat mingea atata timp cat acest lucru nu creaza un dezavantaj pentru adversari;

b) un jucator intra in spatiul de poarta fara minge si nu castiga un avantaj din aceasta;

6:4 Mingea este considerata “afara din joc” cand portarul o are sub control in spatiul de poarta (12:1). Mingea trebuie repusa in joc printr-o aruncare de la poarta (12:2).

6:5 Mingea ramane “in joc” in timp ce se rostogoleste, pe sol, in spatiul de poarta. Ea se afla in posesia echipei din aparare si numai portarul are voie sa o atinga. Portarului ii este permis sa o ridice, ceea ce o face sa fie “afara din joc” si, apoi, sa o repuna in joc, in concordanta cu regula 6:4 si 12:1-2 (vezi, totusi, 6:7b). Se va acorda aruncare libera (13:1) daca mingea este atinsa de un coechipier al portarului in timp ce aceasta se rostogoleste (vezi, totusi, 14:1a, in legatura cu Explicatia 6c), iar jocul va continua cu o aruncare de la poarta (12:1 (III) daca mingea este atinsa de un adversar.

Mingea se afla in “afara jocului” atunci cand sta pe sol in spatiul de poarta (12:1 (II). Ea se afla in posesia echipei din aparare si numai portarul are voie sa o atinga. Portarul trebuie sa o repuna in joc conform regulilor 6:4 si 12:2 [12: 1 – 2 –germ] (vezi, totusi, 6:7b). Se acorda aruncare de la poarta daca mingea este atinsa de unul dintre jucatorii celor doua echipe (12:1 paragraful 2, 13:3).

Este permisa atingerea mingii aflate in aer, deasupra spatiul de poarta, atata timp cat acest lucru se face in conformitate cu regulile 7:1 si 7:8.

6:6 Jocul continua (prin aruncare de la poarta, conform regulii 6:4-5) daca un jucator al echipei aflate in aparare atinge mingea in timpul actiunii de aparare si mingea este prinsa de portar sau se opreste in spatiul de poarta.

6:7 Daca un jucator joaca mingea spre propriul spatiu de poarta, deciziile vor fi dupa cum urmeaza:

a) gol, daca mingea intra in poarta;
b) aruncare libera, daca mingea se opreste in spatiul de poarta, sau daca portarul atinge mingea si aceasta nu intra in poarta (13:1a-b);
c) aruncare de la margine, daca mingea trece peste linia exterioara a portii (11:1);
d) jocul continua, daca mingea traverseaza spatiul de poarta si ajunge inapoi in campul de joc, fara a fi atinsa de portar.

6:8 O minge care revine din spatiul de poarta in campul de joc, ramane in joc.

Regula 7. Jucarea mingii, Jocul pasiv

Jucarea mingii

Se permite:

7:1 aruncarea, prinderea, oprirea, impingerea sau lovirea mingii, prin folosirea mainilor (deschise sau inchise), bratelor, capului, toracelui, coapselor si genunchilor;

7:2 tinerea mingii pentru maximum 3 secunde, chiar cand jucatorul este intins pe sol (13:1a);

7:3 sa se faca maximum 3 pasi cu mingea (13:1a); un pas se considera facut cand:

a) un jucator care sta cu ambele picioare pe sol, ridica un picior si-l pune inapoi pe sol, sau misca un picior dintr-un loc in altul;
b) un jucator atinge solul numai cu un picior, prinde mingea si atinge solul cu celalalt picior;
c) un jucator, dupa o saritura, atinge solul numai cu un picior, apoi sare pe acelasi picior sau atinge solul cu celalalt picior;
d) un jucator, dupa un salt, atinge solul simultan cu ambele picioare, si apoi ridica un picior si-l pune inapoi pe sol sau misca un picior dintr-un loc in altul.

Comentariu:
Se considera a fi in conformitate cu Regulamentul de joc situatia in care un jucator cu mingea sub control cade pe podea, aluneca si apoi se ridica si joaca mingea.Acesta este, de asemenea, cazul in care un jucator plonjeaza pentru a prinde mingea, o controleaza si se ridica pentru a o juca.

7:4 in timp ce se sta pe loc sau se alearga:

a) sa bata mingea o data si sa se prinda din nou cu o mana sau cu amandoua;
b) sa bata mingea repetat cu o mana (dribling), si apoi sa o prinda sau sa o ridice cu o mana sau cu amandoua;
c) sa rostogoleasca mingea pe podea, in mod repetat, cu o mana, si apoi sa o prinda sau sa o ridice cu o mana sau cu ambele.
Imediat ce mingea a fost jucata astfel si este tinuta intr-o mana sau cu amandoua aceasta trebuie jucata in timp de maximum 3 secunde sau dupa nu mai mult de 3 pasi (13:1a).
Driblingul se considera inceput cand jucatorul atinge mingea cu orice parte a corpului si o dirijeaza spre podea.
Dupa ce mingea atinge un alt jucator sau poarta, jucatorul are voie s-o atinga sau s-o dribleze si s-o prinda din nou (vezi totusi 14:6).

7:5 sa se treaca mingea dintr-o mana in cealalta.

7:6 sa joace mingea in genunchi, sezand sau intins pe podea; aceasta inseamna ca se poate executa o aruncare (de ex. o aruncare libera) dintr-o astfel de pozitie, daca se respecta Regula 15:1, incluzand cerinta ca jucatorul sa aiba o parte a unui picior (a labei piciorului) in contact cu suprafata de joc.

Nu se permite sa:

7:7 se atinga mingea mai mult decat o singura data, daca aceasta nu a atins intre timp podeaua, alt jucator, sau poarta (13:1a), dupa ce mingea a fost sub control; totusi, atingerea mingii de mai multe ori nu se penalizeaza, daca jucatorul o “balbaie” sau o scapa de sub control in incercarea de a o prinde sau a o opri.

7:8 se atinga mingea cu orice parte a piciorului de la genunchi in jos, cu exceptia cazului cand mingea a fost aruncata in jucator de catre un adversar (13:1a-b ; vezi de asemenea 8:7e);

7:9 Jocul continua daca mingea atinge arbitrul pe terenul de joc.

7 : 10 Daca un jucator aflat in posesia mingii, paraseste cu unul sau cu ambele picioare terenul de joc (chiar daca mingea este in suprafata de joc), cu intentia de a ocoli un adversar, se va acorda aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a).
Daca un jucator al echipei aflate in posesia mingii se pozitioneaza in afara terenului de joc fara minge, arbitrii vor indica jucatorului ca trebuie sa intre in teren. Daca jucatorul nu se conformeaza sau actiunea se repeta de aceeasi echipa se va acorda aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a), fara alta avertizare. Aceste actiuni nu vor fi insotite de sanctiuni disciplinare conform Regulilor 8 si 16.

Jocul Pasiv

7 : 11 Nu este permis sa se tina mingea in posesia echipei fara a efectua o actiune evidenta de a ataca sau a arunca la poarta .
Similar, nu este permis sa se intarzie repetat executarea aruncarilor de incepere, libere, de la margine, sau de la poarta, pentru propria echipa (vezi Explicatia 4). Acest lucru este privit ca joc pasiv care trebuie penalizat cu aruncare libera impotriva echipei care se afla in posesia mingii, daca aceasta tendinta nu dispare (13:1a). Aruncarea libera se executa din locul in care se afla mingea, cand jocul a fost intrerupt.

7 : 12 Cand se recunoaste o tendinta de joc pasiv, trebuie aratat semnalul de avertizare (Semnalizarea Nr. 17). Acest lucru da posibilitatea echipei aflata in posesia mingii sa schimbe modul de atac, pentru a evita pierderea posesiei mingii. Daca modul de atac nu se schimba dupa semnalul de avertizare, sau nu se arunca la poarta, atunci se dicteaza aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii (vezi Explicatia Nr. 4).
In anumite situatii arbitrii pot acorda aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii fara nici o presemnalizare, de exemplu cand un jucator intentionat nu foloseste o sansa clara de gol.

Regula 8. Faulturile si Comportarea Nesportiva

Actiuni permise

8:1 Este permis:

a) sa se foloseasca palma deschisa pentru a indeparta mingea din mana unui alt jucator;

b) sa se foloseasca bratele indoite pentru a realiza un contact corporal cu un adversar, a-l monitoriza si urma in acest fel;

c) sa foloseasca corpul pentru a bloca un adversar in lupta pentru a ocupa o pozitie favorabila;

Comentariu:
A bloca inseamna a impiedica un adversar sa se mute intr-un loc (spatiu) liber. Efectuarea si mentinerea blocajului, precum si iesirea din blocaj trebuie sa se faca, in principiu, intr-o maniera pasiva, in relatia cu adversarul (vezi, totusi, 8:2b).

Faulturi care, in mod normal, nu determina sanctiuni personale (aveti, totusi, in vedere, criteriile de luare a deciziei de la 8:3 a-d)

8:2 Nu este permis:

a) sa se smulga sau sa se loveasca mingea tinuta in mana de catre adversar;

b) sa se blocheze adversarul cu bratele, mainile, picioarele sau sa se foloseasca orice parte a corpului, pentru a-l disloca (a-l muta de la locul sau) sau sa-l impinga din pozitia sa; aceasta include folosirea periculoasa a cotului, atat ca pozitie initiala cat si in miscare;

c) sa se tina un adversar (corpul sau echipamentul acestuia), chiar daca adversarul este liber sa continue sa joace;

d) sa alerge sau sa sara intr-un adversar.

Faulturi care necesita o sanctiune personala conform regulilor 8:3–6

8:3 Faulturile in care actiunea este in principal, sau exclusiv, indreptata impotriva corpului adversarului, trebuie sa conduca la o sanctiune personala. Aceasta inseamna ca, suplimentar fata de acordarea unei aruncari libere sau de la 7-metri, faultul trebuie, cel putin, sanctionat progresiv, incepand cu avertisment (16:1), apoi cu eliminare pe timp de 2 minute (16:3b) si descalificare (16:6d). Pentru faulturi mai severe, exista inca 3 niveluri de sanctionare, tinand cont de urmatoarele criterii de luare a deciziei:

- Faulturi care trebuie sanctionate imediat cu o eliminare pe timp de 2 minute (8:4);
- Faulturi care trebuie sanctionate cu descalificare (8:5);
- Faulturi care trebuie sanctionate cu descalificare si care necesita si un raport suplimentar scris (8:6);

Criterii de luare a deciziei:

Pentru a decide care dintre sanctiunile personale sunt cele mai adecvate pentru fiecare fault, se aplica urmatoarele criterii de luare a deciziei; aceste criterii trebuie folosite si in combinatie dupa cum sunt aplicabile in fiecare situatie:

a) pozitia jucatorului care comite faultul (din fata, din lateral sau din spatele adversarului);

b) partea corpului impotriva careia se efectueaza actiunea neregulamentara (corp, brat de aruncare, picioare, cap, gat, ceafa);
c) dinamica actiunii neregulamentare (intensitatea contactului corporal neregulamentar, si/sau daca adversarul care este faultat este in miscare/alergare);
d) efectul actiunii neregulamentare:
- impactul asupra controlului corporal si al mingiei;
- reducerea sau intreruperea capacitatii de miscare;
- intreruperea continuarii jocului.

Pentru judecarea faulturilor trebuie tinut cont de situatiile relevante ale fiecarui joc (ex. actiune de aruncare, alergare intr-un spatiu liber, situatii cu alergare in mare viteza)

Faulturi care impun, imediat, o eliminare pe timp de 2-minute

8:4 Pentru anumite faulturi, sanctiunea este direct eliminare pe timp de 2-minute, fara a se tine cont daca jucatorul a primit anterior un avertisment.
Aceasta se aplica, in special, pentru acele faulturi, in care jucatorul vinovat nu tine cont de pericolul pentru adversar (sau are intentia de a se revansa) (vezi, de asemenea, 8:5 si 8:6);
Avand in vedere criteriile de luare a deciziei conform 8:3, astfel de faulturi, de exemplu, pot fi:

a) faulturi comise cu o mare intensitate sau impotriva unui adversar care alearga repede;
b) tinerea unui adversar pentru o durata mai mare de timp sau trantirea acestuia;
c) faulturi la cap, gat, ceafa;
d) lovituri puternice la nivelul corpului sau a bratului de aruncare;
e) intentia de a-l face pe adversar sa-si piarda controlul corporal (de ex. agatarea piciorului unui adversar aflat in saritura; vezi, totusi, 8:5a);
f) alergarea sau sarirea cu mare viteza intr-un adversar.

Faulturi care necesita o descalificare

8:5 Un jucator care isi ataca adversarul astfel incat, ii pune sanatatea in pericol trebuie descalificat (16:6a). Pericolul special pentru sanatatea adversarului vine din intensitatea mare a faultului sau din faptul ca adversarul este complet nepregatit pentru fault si de aceea nu se poate proteja (vezi Regula 8:5 Comentariu).
Suplimentar la criteriile de la 8:3 si 8:4, se vor aplica si urmatoarele criterii de luare a deciziei:

a) pierderea efectiva a controlului corporal in timpul alergarii, sariturii sau in timpul unei aruncari;
b) o actiune agresiva specifica (particulara) impotriva unei parti a corpului; adversarului, in special fata sau gat (intensitatea contactului corporal);
c) atitudinea neglijenta [comportarea brutala – germ] demonstrata de catre jucatorul vinovat cand comite faultul.

Comentariu:
De asemena, un fault cu un impact fizic foarte mic poate fi foarte periculos si poate duce la o accidentare grava, daca faultul este comis intr-un moment in care jucatorul este in saritura sau alearga si, de aceea, nu se poate proteja.

In astfel de situatii, se ia ca baza pentru decizie, daca se impune o descalificare, pericolul pentru adversar si nu intensitatea contactului corporal. Aceasta se aplica, de asemenea, in acele situatii in care portarul paraseste spatiul de poarta, cu scopul de a prinde o pasa adresata unui adversar. Aici, portarul are responsabilitatea (obligatia) de a se asigura ca nu creeaza o situatie care pune in pericol sanatatea adversarului.
Portarul trebuie descalificat, daca:

a) castiga posesia mingiei, dar (pr)in miscarea sa determina o coliziune (ciocnire) cu adversarul;
b) nu poate ajunge sau controla mingea, dar determina o coliziune (ciocnire) cu adversarul;

Daca arbitrii sunt convinsi, intr-una dintre aceste situatii, ca fara actiunea neregulamentara a portarului, adversarul ar fi fost in stare sa prinda mingea, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri.

Descalificarea datorata unei actiuni neglijente/brutale, deosebit de periculoasa sau rau intentionata, in mod special premeditata (pentru care trebuie intocmit raport suplimentar).

8:6 Daca arbitri considera o actiune ca fiind in mod special neglijenta/brutala, deosebit de periculoasa, premeditata sau rau intentionata, acestia trebuie sa intocmeasca un raport suplimentar scris dupa joc, astfel incat, comisiile responsabile sa poata lua o decizie cu privire la masurile suplimentare.
Indicatii si caracteristici care ar putea servi drept criterii de luare a deciziei, suplimentar fata de cele de la Regula 8:5, sunt:

a) o actiune deosebit de neglijenta/brutala sau deosebit de periculoasa;
b) o actiune premeditata, care nu are nicio legatura cu situatia de joc;

Comentariu:
Cand se comite un fault conform Regulii 8:5 sau 8:6, in timpul ultimului minut de joc, cu scopul de a impiedica inscrierea unui gol, atunci actiunea trebuie privita ca o “comportare nesportiva grosolana” conform Regulii 8:10d si sanctionata ca atare.

Comportarea nesportiva care motiveaza o sanctiune personala conform Regulii 8:7–10

Comportare nesportiva este considerata orice expresie verbala non-verbala (mimica, gestica) care nu este in conformitate cu spiritul de sportivitate. Aceasta se aplica atat jucatorilor, cat si oficialilor pe sau in afara terenului de joc. Pentru sanctionarea comportarilor nesportive, comportarilor nesportive grave si a comportarilor nesportive grosolane se face o diferenta intre 4 niveluri de actiune:

- Actiuni care trebuie sanctionate progresiv (8:7);
- Actiuni care trebuie sanctionate direct cu eliminare pe timp de 2-minute (8:8);
- Actiuni care trebuie sanctionate cu descalificare (8:9);
- Actiuni care trebuie sanctionate cu descalificare si raport scris (8:10)

Comportarea nesportiva care motiveaza o sanctiune progresiva

8:7 Actiunile enumerate mai jos, de la a la f, sunt exemple de comportari nesportive care trebuie sanctionate progresiv, incepand cu avertisment (16:1b):

a) proteste la deciziile arbitrilor, sau actiuni verbale sau non-verbale (mimica, gestica) care sa-l determine pe arbitru sa ia o anumita decizie;
b) provocarea unui adversar sau coechipier prin cuvinte sau gesturi, sau tipete (strigate) la un adversar pentru a-i distrage atentia;
c) intarzierea executarii unei aruncari pentru adversari prin nerespectarea distantei de 3-metri sau prin orice alt mod;
d) prin actiuni de tip “teatru” (simulari) incearcand sa induca in eroare arbitrii in privinta actiunilor unui adversar sau exagerand impactul unei actiuni, in scopul de a provoca un time-out sau o sanctiune nemeritata pentru adversar;
e) blocarea intentionata [activa] a unei aruncari sau pase cu orice parte a piciorului de la genunchi in jos; miscarile reflexe, de ex. miscarea de apropiere a picioarelor nu trebuie sanctionate (vezi, de asemenea, Regula 7:8);
f) patrunderea repetata in spatiul de poarta, in scopuri tactice.

Comportarea nesportiva care motiveaza o eliminare imediata pe timp de 2-minute

8:8 Anumite actiuni nesportive sunt, prin natura lor, privite ca mult mai severe si justifica o eliminare imediata pe timp de 2-minte, fara a mai tine cont daca jucatorul sau oficialii au primit anterior un avertisment. Aceasta include:

a) proteste vehemente si gesturi evidente, sau comportament provocator;
b) cand se da o decizie impotriva echipei aflate in posesia mingii, iar jucatorul care are mingea nu o lasa imediat la dispozitia adversarilor (lasand-o sa cada pe podea sau punand-o pe podea);
c) impiedicarea accesului la o minge care a patruns in spatiul de schimb.

Comportarea nesportiva grava care motiveaza o descalificare directa.

8:9 Anumite forme de comportare nesportiva sunt considerate atat de grave incat motiveaza o descalificare. Urmatoarele actiuni sunt exemple de astfel de comportari:

a) aruncarea sau indepartarea mingii, intr-o maniera demonstrativa, dupa o decizie a arbitrilor;
b) daca portarul, in mod evident, refuza sa incerce sa apere o aruncare de la 7-metri;
c) aruncarea mingii, intentionat intr-un adversar, atunci cand jocul este intrerupt. Daca actiunea este facuta cu multa forta si de la foarte mica distanta, este mai corect sa fie privita ca o “actiune indisciplinata specifica” [actiune deosebit de brutala/periculoasa – germ], conform 8:6;
d) cand executantul unei aruncari de la 7-metri loveste portarul in cap, daca portarul nu-si misca capul in directia mingii;
e) cand executantul unei aruncari libere loveste aparatorul in cap, daca aparatorul nu-si misca capul in directia mingii;
f) o actiune de razbunare, dupa ce a fost faultat.

Comentariu:

In cazul unei aruncari de la 7-metri sau a unei aruncari libere executantul are obligatia de a nu pune in pericol portarul sau aparatorul.

Descalificare datorita unei comportari nesportive grosolane, (se va intocmi raport scris)

8:10 Daca arbitri considera o comportare ca fiind grosolana, ei trebuie sa intocmeasca un raport scris dupa meci, pe care sa-l trimita comisiilor responsabile, astfel incat acestea sa poata lua o decizie cu privire la masurile ulterioare.
Urmatoarele actiuni pot servi de exemple:

a) comportari insultatoare sau amenintatoare indreptate impotriva unei alte persoane, de ex. arbitru, scorer/cronometror, delegat, oficial de echipa, jucator, spectator; comportarea poate fi verbala sau non-verbala (ex. expresii faciale, gesturi, limbaj corporal sau contact corporal);

b) (I) interventia in joc a unui oficial de echipa, pe terenul de joc sau din spatiul de schimb,
sau
(II) un jucator care intrerupe o sansa clara de gol fie printr-o schimbare gresita / jucator suplimentar pe teren (Regula 4:6) fie din spatiul de schimb;

c) daca in ultimul minut de joc, mingea nu este in joc si un jucator sau oficial de echipa impiedica sau intarzie executarea unei aruncari a adversarilor, cu scopul de a-i impiedica sa poata arunca la poarta sau sa obtina o sansa clara de gol, aceasta se considera a fi o comportare nesportiva grosolana si se aplica oricarui tip de interventie (ex. numai cu o actiune fizica limitata – utilizare controlata a corpului - , interceptia unei pase, interferenta cu receptia mingii, nelasarea mingii din mana);

d) daca in ultimul minut de joc, mingea este in joc, si adversarii printr-o actiune conform celor mentionate la Regula 8:5 sau 8:6, impiedica echipa aflata in posesia mingii sa poata arunca la poarta sau sa obtina o sansa clara de gol; aceasta nu trebuie sanctionata doar cu o descalificare conform 8:5 sau 8:6, ci este necesar si un raport scris.

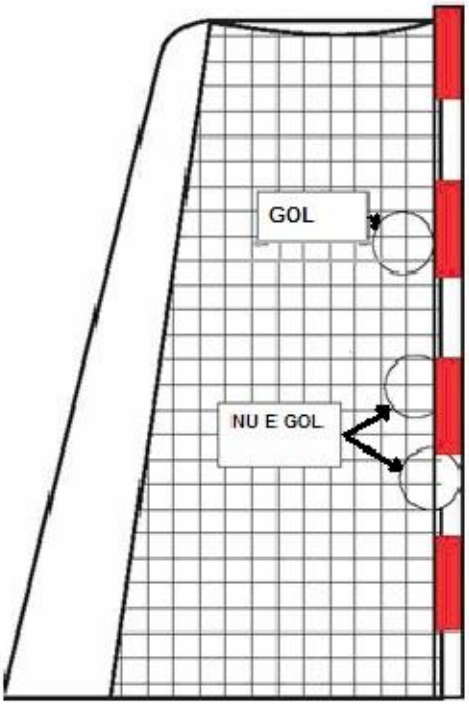
Regula 9. Marcarea unui gol

9:1 Un gol este marcat cand intreaga circumferinta a mingii a trecut intreaga latime a liniei de poarta (vezi Figura 4), daca nu s-a produs nici o abatere de catre aruncator, un coechipier sau un oficial de echipa inainte sau in timpul aruncarii. Arbitrul de poarta confirma cu 2 semnale scurte din fluier si cu Semnalizarea Nr. 12 ca golul a fost marcat.
Un gol trebuie acordat chiar daca s-a produs o abatere de la regulament de catre un aparator, dar totusi mingea intra in poarta.
Un gol nu poate fi acordat, daca unul dintre arbitrii, cronometrorul sau delegatul a intrerupt jocul inainte ca mingea sa treaca cu intraga circumferinta peste linia de poarta.
Un gol trebuie acordat adversarilor daca un jucator inscrie un gol in propria poarta, in afara cazului in care un portar executa aruncarea de la poarta (12:2, paragraful 2).
Comentariu:
Un gol va fi acordat, daca mingea este impiedicata sa intre in poarta de cineva sau ceva care nu participa la joc (spectatori etc.), si arbitrii sunt convinsi ca mingea, fara interventia respectiva, ar fi intrat in poarta.

9:2 Un gol acordat nu mai poate fi anulat dupa fluierul pentru executarea aruncarii de incepere, dupa gol (vezi totusi Regula 2:9 Comentariu).
Arbitrii trebuie sa arate clar (fara aruncare de incepere) ca ei au acordat golul, daca semnalul de sfarsit al unei reprize suna imediat ce golul a fost inscris si inainte ca aruncarea de incepere sa poata fi executata.
Comentariu:
Un gol ar trebui trecut pe tabela de marcaj imediat ce a fost acordat de arbitrii.

9:3 Echipa care a marcat mai multe goluri decat adversarul este castigatoare.
Un joc este egal daca amandoua echipele au marcat acelasi numar de goluri sau nu s-au marcat goluri deloc (vezi Regula 2:2).

Figura 4: Marcarea unui gol



Regula 10. Aruncarea de incepere

10 : 1 La inceputul jocului, aruncarea de incepere a jocului se executa de catre echipa care a castigat la aruncarea monedei si a ales sa aiba mingea in posesie. Adversarii au atunci dreptul sa-si aleaga terenul.
Alternativ, daca echipa care a castigat la aruncarea monedei alege terenul, atunci adversarii executa aruncarea de incepere.
Echipele schimba terenurile in a doua repriza. Aruncarea de incepere in cea de-a doua repriza va fi executata de catre echipa care nu a executat aceasta aruncare in prima repriza.
Pentru fiecare dintre prelungiri se procedeaza din nou la alegeri (aruncarea monedei) si toate cele mentionate la Regula 10:1 se aplica si pentru prelungiri.

10 : 2 Dupa inscrierea unui gol, jocul se reia cu o aruncare de incepere executata de catre echipa care a primit golul (vezi, totusi, Regula 9:2, paragraful 2).

10 : 3 Aruncarea de incepere se executa in orice directie, de la centrul terenului (cu o toleranta laterala de aproximativ 1,5 metri). Aruncarea este precedata de un semnal sonor dat prin fluier, si trebuie executata in timp de 3 secunde (13:1a, 15:7 paragraful 3). Jucatorul care executa aruncarea de incepere trebuie sa se pozitioneze cu cel putin un picior pe linia de centru, iar celalalt picior pe linie sau inapoia liniei (15:6), si sa ramana in aceasta pozitie pana cand mingea a parasit mana sa (13:1a, 15:7 paragraful 3) (vezi deasemenea Explicatia 5).
Coechipierii sai nu au voie sa treaca linia de centru inaintea semnalului fluierului (15:6).

10 : 4 Pentru aruncarea de incepere de la inceputul fiecarei reprize (inclusiv al prelungirilor), toti jucatorii trebuie sa se gaseasca in propria jumatate de teren.
Totusi, pentru aruncarea de incepere de dupa marcarea unui gol, adversarii celui care executa aruncarea de incepere pot fi in ambele jumatati de teren.
In ambele cazuri, adversarii trebuie sa fie la cel putin 3 metri de executantul aruncarii (15:4, 15:9, 8:7c).

Regula 11. Aruncarea de la margine

11 : 1 O aruncare de la margine se acorda cand mingea a trecut in totalitate linia de margine, sau cand un jucator de camp al echipei in aparare a fost ultimul care a atins mingea inainte ca aceasta sa iasa in afara terenului peste linia exterioara a propriei porti.
Se acorda deasemenea cand mingea atinge tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

11 : 2 Aruncarea de la margine se executa fara semnalul prin fluier dat de arbitrii (vezi, totusi, 15:5b), de catre adversarii echipei al carui jucator a atins ultimul mingea, inaintea iesirii acesteia din teren sau inainte ca mingea sa atinga tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

11 : 3 Aruncarea de la margine se executa din locul de unde mingea a traversat linia de margine sau daca mingea a iesit peste linia exterioara a portii, de la intersectia liniei de margine cu linia exterioara a portii de aceeasi parte.
Pentru aruncare de la margine dupa ce mingea a atins tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc, aruncarea de la margine se va executa de la cel mai apropiat punct al liniei de margine fata de punctul unde mingea a atins tavanul sau un alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

11 : 4 Executantul trebuie sa tina piciorul pe linia de margine (15:6) si sa ramana in pozitie corecta pana cand mingea i-a parasit mana (15:7 paragrafele 2 si 3, 13:1a). Nu este limitata pozitionarea celuilalt picior.

11 : 5 In timpul executarii aruncarii de la margine adversarii nu se pot apropia la mai putin de 3 metri de executant (15:4, 15:9, 8:7c).
Totusi, acest lucru nu se aplica daca adversarii stau imediat in afara liniei propriului spatiu de poarta.

Regula 12. Aruncarea de la poarta

12 : 1 Aruncarea de la poarta se acorda cand:

(i) un jucator al echipei adverse patrunde in suprafata de poarta nerespectand Regula 6:2a;

(ii) portarul are mingea sub control in suprafata de poarta sau cand mingea sta pe podea in suprafata de poarta (6:4-5);

(iii) un jucator al echipei adverse atinge mingea care se rostogoleste pe podea in suprafata de poarta (6:5, paragraful 1)

sau

(iv) cand mingea trece peste linia exterioara a portii, dupa ce a fost atinsa ultima data de catre portar sau un jucator advers.
Aceasta inseamna ca in toate situatiile de mai sus mingea este considerata afara din joc, si jocul se va relua cu o aruncare de la poarta (13:3) daca apare o neregularitate dupa ce aruncarea de la poarta a fost acordata si inainte de executia ei.

12 : 2 Aruncarea de la poarta se executa de catre portar, fara fluierul arbitrului (vezi, totusi, 15:5b), din spatiul de poarta peste linia spatiului de poarta.
Aruncarea de la poarta se considera executata cand mingea aruncata de catre portar traverseaza complet [cu intreaga circumferinta – germ] linia spatiului de poarta.
Jucatorii celeilalte echipe au dreptul sa stea imediat in afara liniei spatiului de poarta, dar nu au voie sa atinga mingea, pana ce aceasta nu trece complet [cu intreaga circumferinta – germ] de linia spatiului de poarta (15:4, 15:9, 8:7c).

Regula 13. Aruncarea libera

Decizia de aruncare libera

13 : 1 In principiu, arbitrii intrerup jocul si il reiau cu o aruncare libera pentru adversari cand:

a) echipa in posesia mingii a comis o abatere de la regulament, care trebuie sa duca la pierderea posesiei mingii (vezi Regulile 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 paragraful 1 si 15:8).

b) echipa adversa comite o abatere de la regulament care determina pierderea mingii de catre echipa care o are in posesie (vezi Regulile 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2).

13 : 2 Arbitri trebuie sa permita continuitate jocului, abtinandu-se de a intrerupe jocul prematur pentru o decizie de aruncare libera.
Aceasta inseamna ca in conformitate cu Regula 13:1a, arbitrii nu trebuie sa decida o aruncare libera daca echipa in aparare castiga posesia mingii imediat dupa o abatere comisa de echipa in atac.
Similar, conform Regulii 13:1b, arbitrii nu trebuie sa intervina pana cand si doar daca nu este clar ca echipa in atac a pierdut posesia mingii sau este in imposibilitate de a continua atacul datorita unei abateri comise de echipa in aparare.
Daca trebuie acordata o sanctiune disciplinara personala datorita abaterii de la regulament, atunci arbitrii pot decide intreruperea imediata a jocului, daca aceasta nu provoaca un dezavantaj echipei care nu a comis abaterea. In caz contrar sanctiunea disciplinara trebuie amanata pana cand situatia existenta a trecut.
Regula 13:2 nu se aplica in caz de abateri de la regulile 4:2-3 sau 4:5-6, cand jocul va fi intrerupt imediat, in mod normal prin interventia cronometrorului.

13 : 3 Daca o abatere care in mod normal se sanctioneaza cu aruncare libera, conform Regulii 13:1a-b are loc cand mingea nu este in joc, jocul se va relua cu o aruncare corespunzatoare cauzei care a dus la intreruperea sa.

13 : 4 Suplimentar fata de situatiile indicate la Regula 13:1a-b, o aruncare libera se va acorda si pentru reluarea jocului in anumite situatii cand jocul este intrerupt (exemplu, cand mingea este in joc), chiar daca nu s-a petrecut nici o abatere de la regulamentul de joc:

a) echipa care a fost in posesia mingii atunci cand s-a produs intreruperea, va ramane in posesia mingii;

b) daca nici o echipa nu a fost in posesia mingii, atunci echipa care a fost ultima in posesia mingii va avea din nou posesia acesteia;

13 : 5 Daca se acorda o aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii, jucatorul care are mingea in momentul in care fluiera arbitrul, trebuie sa lase imediat mingea sa cada sau sa o puna pe sol, in asa fel incat aceasta sa poata fi jucata (8:8b).

Executarea aruncarii libere

13 : 6 Aruncarea libera se executa, in mod normal, fara semnalul sonor al fluierului arbitrului (vezi, totusi, 15:5b) si, in principiu, din locul in care s-a comis abaterea.

Urmatoarele situatii sunt exceptii de la regula:

- In situatiile descrise la regula 13:4 a-b, aruncarea libera se executa, dupa ce arbitrul a fluierat, in principiu, din locul unde s-a gasit mingea in momentul intreruperii.

Daca un arbitru sau delegatul tehnic (de la IHF sau al federatiei continentale / nationale) intrerupe jocul din cauza unei abateri a unui jucator sau oficial al echipei din aparare, si aceasta are ca rezultat o atentionare verbala sau o sanctiune personala, atunci aruncarea libera trebuie executata din locul in care s-a gasit mingea cand jocul a fost intrerupt, daca este mai avantajos pentru echipa care executa aruncarea decat locul in care s-a produs abaterea.

Aceeasi exceptie, ca in paragraful anterior, se aplica si daca cronometrorul intrerupe jocul datorita unor abateri conform regulilor 4:2-3 sau 4:5-6.

Asa cum se indica in regula 7:11, aruncarile libere generate de jocul pasiv se executa din locul in care s-a gasit mingea in momentul in care jocul a fost intrerupt.

In contradictie cu principiile de baza si procedurile mentionate in paragrafele anterioare, o aruncare libera nu se poate executa niciodata din interiorul propriului spatiului de poarta sau din spatiul delimitat de linia spatiului de poarta si linia de aruncare libera a adversarului.

In orice situatie in care trebuie executata o aruncare libera din locurile mentionate, locul executarii aruncarii trebuie mutat in cel mai apropiat loc aflat imediat in afara zonei interzise.

Comentariu:

Daca locul exact din care trebuie executata aruncarea libera, este la linia de aruncare libera a echipei in aparare, executarea aruncarii trebuie sa se faca exact din locul comiterii abaterii. Totusi, cu cat locul abaterilor este mai departe de linia de aruncare libera a echipei in aparare, cu atat toleranta pentru locul din care se executa aruncarea libera este mai mare. Aceasta toleranta creste pana la 3 metri, in cazul aruncarii libere executate de la limita propriului spatiu de poarta.

Toleranta explicata nu se aplica in cazul incalcarii Regulii 13:5, daca aceasta incalcare este sanctionata in conformitate cu Regula 8:8b. In astfel de cazuri, executia aruncarii trebuie intotdeauna facuta exact din locul in care s-a produs abaterea.

13 : 7 Jucatorii echipei care urmeaza sa execute aruncarea nu trebuie sa atinga sau sa depaseasca linia de aruncare libera a echipei adverse, inainte de executarea aruncarii. Vezi deasemenea restrictiile speciale din Regula 2:5.

Arbitrii trebuie sa corecteze pozitia atacantilor care se gasesc intre linia de aruncare libera si linia spatiului de poarta inaintea executarii aruncarii libere, daca pozitiile incorecte au influenta asupra jocului (15:3, 15:6). Aruncarea libera, in acest caz, trebuie executata dupa ce arbitrul fluiera (15:5b).

Aceeasi procedura se aplica (Regula 15:7 paragraful 2) daca jucatorii echipei in atac patrund in suprafata restrictionata in timpul executiei aruncarii

libere (inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului), daca executia aruncarii nu a fost precedata de fluierul arbitrului.
In cazul in care executia aruncarii a fost autorizata cu fluier, daca jucatorii echipei in atac ating sau depasesc linia de aruncare libera, inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului, se va acorda o aruncare libera echipei in aparare (15: 7, paragraful 3; 13:1a).

13 : 8 In timpul executarii unei aruncari libere, adversarii trebuie sa ramana la o distanta de cel putin 3 metri de executantul aruncarii. Ei au voie, totusi, sa stea la limita exterioara a liniei propriului spatiu de poarta daca aruncarea libera se executa de la linia de aruncare libera.

Regula 14. Aruncarea de la 7 metri

Acordarea aruncarii de la 7 metri

14 : 1 O aruncare de la 7 metri se acorda cand:

a) se intrerupe neregulamentar o sansa clara de gol, in orice loc pe terenul de joc, de catre un jucator sau oficial al echipei adverse;

b) se aude un fluierat neautorizat in momentul unei sanse clare de gol;

c) o sansa clara de gol este intrerupta/distrusa prin interventia unei persoane care nu participa la joc, de ex. un spectator care intra in teren sau oprirea jucatorilor printr-un fluier (exceptie cand se aplica Comentariul de la Regula 9 :1). Prin analogie, aceasta regula se aplica si in caz de « forta majora », cum ar fi intreruperea subita a curentului electric, jocul fiind intrerupt exact intr-o situatie clara de gol.
Pentru definitia unei “sanse clare de gol” vezi Explicatia Nr. 6.

14 : 2 Daca jucatorul in atac ramane in deplin control al corpului si al mingii, chiar daca s-a produs o abatere mentionata in Regula 14:1a, nu exista nici un motiv sa se acorde o aruncare de la 7 metri, chiar daca apoi jucatorul nu fructifica sansa clara de gol.
Oridecateori o decizie de aruncare de la 7 metri apare ca posibila, arbitri trebuie sa se abtina sa intervina pana cand pot aprecia clar, daca aruncarea de la 7 metri este cu adevarat necesara si justificata. Daca atacantul reuseste sa marcheze un gol, cu toata abaterea savarsita de catre aparatori, este clar ca nu mai este necesar sa se acorde o aruncare de la 7 metri.
Daca insa devine evident ca jucatorul a pierdut cu adevarat controlul mingii sau al corpului, din cauza abaterii savarsite de catre aparator, si sansa clara de gol nu mai exista, atunci trebuie acordata aruncarea de la 7 metri.

14 : 3 In momentul acordarii unei aruncari de la 7 metri, arbitri pot acorda time-out, dar numai daca este o intarziere importanta a jocului, de ex. datorita inlocuirii portarului sau executantului si decizia de time-out va fi luata in acord cu principiile si criteriile Explicatiei 2.

Executarea aruncarii de la 7 metri

14 : 4 Aruncarea de la 7 metri trebuie executata ca o aruncare spre poarta, in timp de 3 secunde dupa semnalul prin fluier al arbitrului (15:7 paragraful 3, 13:1a).

14 : 5 Jucatorul care executa aruncarea de la 7 metri trebuie sa se pozitioneze in spatele liniei de 7 metri, dar nu mai departe de un metru de aceasta (15:1, 15:6). Dupa fluierul arbitrului, executantul trebuie sa nu atinga sau sa depaseasca linia de 7 metri, inainte ca mingea sa paraseasca mana sa (15:7 paragraful 3, 13.1a).

14 : 6 Dupa executarea aruncarii, mingea nu poate fi atinsa din nou de catre executant sau coechipierii acestuia decat daca a atins adversarii sau barele portii (15:7 paragraful 3, 13.1a).

14 : 7 In timpul executarii aruncarii de la 7 metri, coechipierii executantului trebuie sa ramana in afara liniei de aruncare libera, pana cand mingea a parasit mana executantului (15:3, 15:6). Daca nu procedeaza in acest fel se va

acorda o aruncare libera impotriva echipei care executa aruncarea de la 7 metri (15:7 paragraful 3, 13.1a).

14 : 8 In timpul executarii aruncarii de la 7 metri, adversarii executantului trebuie sa ramana in afara liniei de aruncare libera, si la cel putin 3 metri de linia de 7 metri, pana cand mingea a parasit mana executantului. Daca nu procedeaza in acest fel se va repeta aruncarea de la 7 metri, daca nu a fost marcat un gol, dar nu se va acorda nici un fel de sanctiune disciplinara.

14 : 9 Aruncarea de la 7 metri, va fi repetata, daca portarul a depasit linia de limitare de la 4 metri (1:7, 5:11), inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului aruncarii si daca nu s-a marcat un gol. Deasemeni, nu se va acorda nici un fel de sanctiune disciplinara impotriva portarului.

14 : 10 Nu este permisa schimbarea portarului cand executantul aruncarii de la 7 metri este pregatit si se afla in pozitie corecta, cu mingea in mana. Orice incercare de efectuare a schimbarii, in aceasta situatie trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (8:7c, 16:1b si 16:3d).

Regula 15. Instructiuni generale pentru executarea aruncarilor (Aruncarea de incepere, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poarta, Aruncarea libera si Aruncarea de la 7 metri)

Executantul

15 : 1 Inaintea executarii unei aruncari, jucatorul trebuie sa se pozitioneze corect pentru efectuarea acesteia. Mingea trebuie sa fie in mana jucatorului (15:6). In timpul executiei, cu exceptia aruncarii de la poarta, executantul / jucatorul trebuie sa aiba o parte a piciorului in contact cu solul, pana cand mingea paraseste mana acestuia. Celalalt picior poate fi ridicat si asezat pe sol in mod repetat. (Vezi de asemenea Regula 7:6). Jucatorul trebuie sa mentina pozitia corecta pana cand aruncarea a fost executata (15:7 paragrafele 2 si 3).

15 : 2 O aruncare este considerata executata cand mingea paraseste mana jucatorului (vezi, totusi Regula 12:2). Jucatorul care a executat aruncarea nu are voie sa atinga mingea din nou, daca aceasta nu a fost atinsa de un alt jucator sau de barele portii (15:7, 15:8). Vezi de asemenea restrictiile suplimentare de la regula 14:6.
Un gol poate fi inscris direct din orice fel de aruncare, exceptie facand “autogolul” marcat dintr-o aruncare de la poarta (ex. daca portarul scapa mingea aflata sub control in propria poarta).

Coechipierii executantului

15 : 3 Coechipierii executantului aruncarii trebuie sa ocupe pozitiile regulamentare pentru respectiva aruncare (15:6). Jucatorii trebuie sa ramana in pozitia corecta pana cand mingea a parasit mana executantului, exceptie fiind Regula 10:3 paragraful 2.
Mingea nu trebuie sa fie atinsa de un coechipier sau inmanata unui coechipier in timpul executiei (15:7 paragraful 2 si 3).

Jucatorii echipei in aparare

15 : 4 Jucatorii echipei din aparare, trebuie sa ocupe pozitiile corecte si sa le mentina pana cand mingea paraseste mana executantului (15:9).
Pozitia incorecta a aparatorilor, la executarea aruncarii de incepere, de la margine sau libere, nu trebuie sa fie neaparat corectate de catre arbitri, daca atacantii nu sunt dezavantajati executand aruncarea imediat. Daca exista un dezavantaj, atunci pozitia trebuie corectata.

Semnalul cu fluier de reluare a jocului

15 : 5 Arbitrul trebuie sa foloseasca fluierul pentru reluarea jocului:

a) intodeauna in cazul aruncarii de incepere (10:3) si la aruncarile de la 7m (14:4);

b) in cazul aruncarii de la margine, aruncarii de la poarta sau a aruncarii libere:
- pentru reluarea jocului dupa time-out;
- pentru reluarea jocului cu aruncare libera conform Regulii 13:4;
- cand se intarzie executarea aruncarii;

- dupa corectarea pozitiei jucatorilor;
- dupa o avertizare verbala sau avertisment.

Arbitrul trebuie sa judece si sa simta jocul, iar pentru o mai buna clarificare, sa foloseasca fluierul, pentru reluarea jocului, si in alte situatii.
In principiu, arbitrul nu va da semnalul prin fluier de reluare a jocului, doar daca si pana cand nu sunt respectate cerintele de pozitionare a jucatorilor, conform 15:1, 15:3 si 15:4. (Vezi totusi 13:7 paragraful 2 si 15:4 paragraful 2). Daca arbitrul da semnalul prin fluier pentru executarea unei aruncari, chiar daca unul sau mai multi jucatori nu sunt corect pozitionati, atunci acestia au libertatea de a interveni in joc.
Dupa semnalul prin fluier de reluare a jocului, executantul aruncarii trebuie sa joace mingea in maximum 3 secunde.

Sanctiuni

15 : 6 Abaterile de la regulament comise de catre executant sau de catre coechipierii acestuia, inainte de executarea aruncarii, determina corectarea situatiei (vezi totusi 13:7 paragraful 2) de ex. a pozitionarii incorecte sau a atingerii mingiei de catre coechipieri.

15 : 7 Consecintele nerespectarii de catre executant sau coechipieri a prevederilor regulamentare (15:1-3), in timpul executarii unei aruncari, depind in principal daca executarea aruncarii a fost precedata de fluierul arbitrului pentru reluarea jocului.
In principiu, orice incalcare a regulilor in timpul executarii aruncarii, care n-a fost precedata de fluierul de reluare, presupune corectarea si executarea aruncarii dupa fluier. Totusi, conceptul de avantaj, conform Regulii 13:2 se va aplica si in aceste situatii. Daca echipa executantului aruncarii pierde imediat posesia mingii, dupa o executie in conditii neregulamentare, aruncarea se considera efectuata si jocul continua.
In principiu, orice nerespectare a regulamentului in timpul executarii unei aruncari dupa fluier, trebuie sanctionata. Aceasta se aplica, de exemplu, daca executantul efectueaza aruncarea din saritura, tine mingea mai mult de 3 secunde sau isi modifica pozitia inainte ca mingea sa paraseasca mana sa. Se aplica si daca coechipierii executantului se deplaseaza in pozitii neregulamentare dupa fluier, dar inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului (10:3 paragraful 2). In asemenea cazuri, aruncarea initiala se anuleaza si adversarii vor beneficia de o aruncare libera (13:1a) din locul in care a avut loc abaterea (vezi, totusi, Regula 2:6). Avantajul sub Regula 13:2 trebuie aplicat, de ex. si in cazul in care echipa executantului aruncarii, pierde imediat mingea inainte ca arbitri sa aiba ocazia de a interveni, iar jocul poate continua.

15 : 8 In principiu, orice incalcare a regulamentului, legata de executarea aruncarii si urmand imediat acesteia trebuie sanctionata. Acest lucru se refera la nerespectarea Regulii 15:2 paragraful 2, de ex. executantul aruncarii atinge mingea a doua oara, inainte ca aceasta sa atinga un alt jucator sau barele portii. Este situatia care ia forma driblingului, a reprinderii mingiei aflate in aer, sau ridicarea ei de pe sol, dupa ce a fost pusa sau scapata pe sol.

Aceasta situatie se va sanctiona cu aruncare libera pentru adversari (13:1a). Ca si in cazul Regulii 15:7 paragraful 3, se va aplica legea avantajului.

15 : 9 Cu exceptia Regulilor 14:8, 14:9, 15:4 paragraful 2 si 15:5 paragraful 3, aparatorii care intervin la executarea unei aruncari de catre adversari, spre exemplu nu ocupa pozitii regulamentare sau ulterior se muta in pozitii neregulamentare, vor fi sanctionati. Aceasta se aplica indiferent daca abaterea de la regulament se petrece inainte sau in timpul executarii aruncarii (inainte ca mingea sa fi parasit mana executantului).
Se aplica de asemenea si daca aruncarea a fost sau nu precedata de fluierul de reluare a jocului. Regula 8:7c se aplica impreuna cu Regulile 16:1b si 16:3d.
O aruncare ce a fost influentata negativ de catre aparatori, in principiu, va fi repetata.

Regula 16. Sanctiunile

Avertismentul

16 : 1 Un avertisment este sanctiunea indicata pentru:

a) faulturi care trebuie sanctionate progresiv (8:3; comparati, totusi cu 16:3b si 16:6d);

b) comportare nesportiva care trebuie sanctionata progresiv (8:7);

Comentariu:

Unui jucator nu trebuie sa i se dea mai mult de un singur avertisment, iar jucatorilor unei echipe nu trebuie sa li se dea, in total, mai mult de trei avertismente; dupa aceea, sanctiunea trebuie sa fie cel putin de eliminare pe timp de 2-minute.

Unui jucator sanctionat deja cu o eliminare de 2-minute nu trebuie sa i se mai dea un avertisment.

Oficialilor unei echipe nu trebuie sa li se acorde mai mult de un avertisment.

16 : 2 Arbitrul trebuie sa arate avertismentul jucatorului sau oficialului vinovat si scorer/cronometror-ului, prin ridicarea cartonasului galben (semnalizarea nr. 13).

Eliminarea

16 : 3 O eliminare (de 2 minute) este sanctiunea indicata:

a) pentru o schimbare gresita, daca un jucator suplimentar intra pe terenul de joc, sau daca un jucator intervine in joc din spatiul de schimb (4:5–6); de vazut, totusi, regula 8:10 (II);

b) pentru faulturi ca acelea de la regula 8:3, daca jucatorul si/sau echipa sa a(u) primit deja numarul maxim de avertismente (vezi 16:1 Comentariu);

c) pentru faulturi ca acelea de la regula 8:4;

d) pentru comportare nesportiva a unui jucator ca la 8:7, daca jucatorul si/sau echipa sa a(u) primit deja numarul maximde avertismente.

e) pentru comportare nesportiva a unui oficial de echipa ca la 8:7, daca unul dintre oficialii de echipa a primit deja un avertisment;

f) pentru comportare nesportiva a unui jucator sau oficial de echipa ca la 8:8; vezi, de asemenea, 4:6;

g) ca o consecinta a descalificarii unui jucator sau a unui oficial de echipa (16:8, al-2-lea paragraf; vezi, totusi, 16:11b);

h) pentru comportare nesportiva a unui jucator inainte de reinceperea jocului, dupa ce acesta tocmai primise o eliminare de 2-minute (16:9a).

Comentariu:

Nu este posibil sa se acorde oficialilor unei echipe mai mult de o eliminare de 2 minute

Cand se da o eliminare de 2-minute unui oficial de echipa, conform 16:3d–e, oficialul sanctionat are dreptul sa ramana in spatiul de schimb si sa-si duca la indeplinire sarcinile. Totusi, numarul de jucatori din teren al echipei se reduce pe timp de 2 minute.

16 : 4 Dupa acordarea unui time-out, arbitrul va indica eliminarea jucatorului sau oficialului de echipa vinovat si scorer/cronometror-ului prin semnalizarea

corespunzatoare (semnalizarea nr. 14), adica, un brat ridicat cu 2 degete intinse.

16 : 5 O eliminare este intotdeauna pentru 2 minute de joc; a treia eliminare a aceluiasi jucator conduce, intotdeauna la o descalificare (16:6d).
Jucatorului eliminat nu i se permite sa participe la joc, pe timpul eliminarii sale si echipa nu are voie sa-l inlocuiasca pe teren.
Timpul de eliminare incepe cand jocul este reluat prin fluierul arbitrului.
O eliminare pe timp de 2-minute va continua in a doua repriza a jocului daca timpul de eliminare nu s-a incheiat pana la sfarsitul primei reprize. Aceeasi prevedere se aplica si de la timpul normal de joc, la prelungiri si in timpul prelungirilor. O eliminare de 2-minute neefectuata pana la sfarsitul prelungirilor, determina ca jucatorul respectiv sa nu poata participa la aruncarile de la 7-metri din tie-break, conform 2:2 Comentariu.

Descalificarea

16 : 6 O descalificare este sanctiunea indicata:
a) pentru faulturi conform 8:5 si 8:6;
b) pentru comportare nesportiva grava, conform 8:9 si comportare nesportiva grosolana, conform 8:10, facuta de catre un jucator sau oficial de echipa, pe sau in afara terenului de joc;
c) pentru comportare nesportiva a oricarui oficial de echipa, conform 8:7, dupa ce acestia au primit, in prealabil, un avertisment si o eliminare de 2-minute, conform 16:1b si 16:3d–e;
d) ca o consecinta a celei de-a treia eliminari de 2-minute primita de acelasi jucator (16:5);
e) pentru comportari nesportive repetate, facute in timpul unui tie-break, cum ar fi aruncarile de la 7-metri de departajare (2:2 Comentariu si 16:10);

16 : 7 Dupa intreruperea timpului de joc, arbitrii vor indica, clar, descalificarea jucatorului sau oficialului de echipa vinovat si scorer/cronometror-ului, prin ridicarea bratului si tinerea cartonasului rosu (semnalizarea nr. 13)

16 : 8 O descalificare a unui jucator sau oficial de echipa este intotdeauna data pentru intreg timpul de joc ramas de jucat. Jucatorul sau oficialul trebuie sa paraseasca imediat terenul de joc si spatiul de schimb. Dupa plecare, jucatorul sau oficialul vinovat nu mai au dreptul, sub nicio forma, sa aiba contact cu echipa lor.
Descalificarea unui jucator sau oficial de echipa, pe sau in afara terenului de joc, in timpul de joc, atrage intotdeauna o eliminare de 2-minute pentru echipa sa. Aceasta inseamna ca numarul de jucatori aflati pe terenul de joc se reduce cu unul (16:3f). Reducerea din terenul de joc va fi, totusi, de 4 minute, daca un jucator a fost descalificat in circumstantele indicate la regula 16:9b–d.
O descalificare reduce numarul jucatorilor sau oficialilor de echipa disponibili pentru echipa (exceptie ca la 16:11b). Echipa are, totusi, dreptul sa creasca numarul jucatorilor pe terenul de joc, dupa expirarea eliminarii.
Asa cum este specificat in regulile 8:6 si 8:10, descalificarile date conform acestor reguli trebuie raportate in scris autoritatilor responsabile, pentru

actiuni ulterioare. In astfel de cazuri “responsabilul oficial de echipa” si observatorul jocului (vezi Clarificarea nr. 7), trebuie informati imediat dupa decizie.

Mai multe abateri in aceeasi situatie

16 : 9 Daca un jucator sau oficial de echipa se face vinovat de mai multe incalcari ale regulamentului de joc simultan sau succesive, inainte ca jocul sa se reia, si aceste incalcari necesita sanctiuni diferite, atunci, in principiu, se acorda numai sanctiunea cea mai severa.
Sunt, totusi, urmatoarele exceptii specifice, cand, in toate cazurile, echipa trebuie sa joace cu un efectiv redus pe teren pe timp 4 minute:

a) daca un jucator care tocmai a fost eliminat pentru 2-minute se face vinovat de o comportare nesportiva, inainte ca jocul sa fie reluat, atunci jucatorul vinovat primeste o eliminare suplimentara de 2-minute (16:3g); daca aceasta eliminare suplimentara este cea de-a treia eliminare a sa, atunci jucatorul trebuie descalificat;

b) daca un jucator care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare) se face vinovat de o comportare nesportiva, inainte ca jocul sa fie reluat, atunci echipa primeste o sanctiune suplimentara de 2-minute, astfel incat reducerea efectivului va fi pentru 4 minute (16:8, al doilea paragraf);

c) daca un jucator care tocmai a fost eliminat pentru 2-minute se face vinovat de o comportare nesportiva grava sau comportare nesportiva grosolana inainte ca jocul sa fie reluat, atunci jucatorul este descalificat (16:6c); aceste sanctiuni combinate conduc la o reducere a efectivului pe timp de 4 minute (16:8, al doilea paragraf);

d) daca un jucator care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare) se face vinovat de o comportare nesportiva grava sau o comportare nesportiva grosolana, inainte ca jocul sa fie reluat, atunci echipa primeste o sanctiune suplimentara de 2-minute, astfel incat reducerea efectivului va fi pentru 4 minute (16:8, al doilea paragraf).

Abateri comise in timpul de joc

16 : 10 Sanctiunile pentru actiuni facute in timpul de joc sunt stabilite de regulile 16:1, 16:3 si 16:6. Conceptul de “timp de joc” include toate intreruperile, time-out–urile, time-out–urile de echipa si prelungirile. In toate celelalte forme de tie-break (ex. aruncari de la 7-metri), se aplica numai regula 16:6. In acest fel, orice comportare nesportiva repetata sau semnificativa va determina ca jucatorul vinovat sa nu poata participa la tie-break (vezi Regula 2:2 Comentariu).

Abateri comise in afara timpului de joc

16 : 11 Comportarea nesportiva, comportarea nesportiva grava, comportarea nesportiva grosolana sau orice forma particulara de actiune neglijenta (vezi Regulile 8:6–10) a unui jucator sau oficial de echipa, care are loc in incinta (baza sportica, sala, teren etc.) unde se desfasoara jocul, dar in afara timpului de joc, va fi sanctionata dupa cum urmeaza:

Inaintea jocului:

a) un avertisment va fi dat in cazul unei comportari nesportive mentionate la regulile 8:7–8;

b) o descalificare a jucatorului sau oficialului de echipa vinovat va fi data in cazul unei actiuni care se considera a cadea sub incidenta regulilor 8:6 si 8:10a, dar echipei i se permite sa inceapa jocul cu 14 jucatori si 4 oficiali; Regula 16:8 paragraful al doilea se aplica numai in cazul abaterilor savarsite in timpul de joc; de aceea, descalificarea [in acest caz] nu atrage dupa sine si o eliminare de 2-minute.

Astfel de sanctiuni pentru incalcari ale regulamentului inainte de joc, pot fi date oricand in timpul jocului, oricand persoana vinovata este identificata ca participand la joc, daca acest lucru nu a putut fi stabilit inca din timpul incidentului.

Dupa joc:

c) un raport scris

Regula 17. Arbitrii

17 : 1 Doi arbitri, cu drepturi egale, vor fi responsabili pentru fiecare meci. Ei vor fi asistati de un cronometror si un scorer.

17 : 2 Arbitrii supravegheaza comportamentul jucatorilor si a oficialilor de echipa, din momentul intrarii acestora in incinta de desfasurare a jocului si pana la parasirea ei.

17 : 3 Inaintea jocului, arbitrii sunt responsabili de inspectia terenului de joc, a portilor si a mingilor de joc; arbitrii decid mingea de joc (Regulile 1 si 3.1). De asemenea, arbitrii supravegheaza ca cele doua echipe sa fie in echipament de joc corespunzator. Ei verifica raportul de joc si echipamentul jucatorilor. Ei se asigura ca in spatiul de schimb numarul jucatorilor si al oficialilor este in limitele regulamentului si stabilesc prezenta si identitatea “responsabilului oficial al echipei”, pentru fiecare echipa. Orice neconcordante trebuie corectate (4.1-2 si 4.7-9).

17 : 4 Efectuarea alegerii cu moneda (10:1) se face de catre unul dintre arbitrii, in prezenta celuilalt si a responsabilului oficial al echipei, pentru fiecare echipa sau a unui oficial de echipa sau jucator (de exemplu capitanul de echipa) care participa in numele responsabilului oficial al echipei.

17 : 5 In principiu, tot jocul va fi arbitrat de aceiasi arbitri.
Este responsabilitatea lor sa se asigure ca jocul se desfasoara in conformitate cu regulamentul de joc si ei trebuie sa sanctioneze orice abatere de la regulament (vezi, totusi, Regulile 13:2 si 14:2).
Daca unul dintre arbitrii nu poate termina jocul, celalalt arbitru va continua sa arbitreze singur.
Nota: Federatia Internationala de Handbal, federatiile continentale si nationale au dreptul sa aplice abateri/devieri de la regulament in ariile lor de responsabilitate, in ceea ce priveste aplicarea paragrafelor 1 si 3 de la Regula 17:5.

17 : 6 Daca amandoi arbitrii fluiera o abatere si sunt de acord cu echipa care trebuie sanctionata, dar au opinii diferite in legatura cu severitatea sanctiunii, se va aplica sanctiunea cea mai severa.

17 : 7 Daca amandoi arbitrii fluiera pentru a sanctiona o abatere, sau mingea a parasit terenul, si cei doi arbitrii au pareri diferite in ceea ce priveste echipa care trebuie sa se afle in posesia mingii, atunci trebuie sa se aplice decizia comuna a arbitrilor, la care ajung dupa consultari. Daca nu pot ajunge la o decizie comuna, va prevala opinia arbitrului de centru.
Un time-out este obligatoriu in acest caz. Dupa consultari intre arbitrii, ei semnalizeaza clar ce au hotarat si jocul se reia cu fluierul arbitrului (2:8d, 15:5).

17 : 8 Amandoi arbitri sunt responsabili pentru notarea scorului. Arbitri noteaza deasemenea avertismentele, eliminarile si descalificarile.

17 : 9 Amandoi arbitrii sunt responsabili pentru controlul timpului de joc. Daca exista indoieli asupra corectitudinii timpului de joc, arbitrii vor ajunge la o decizie comuna (vezi deasemenea Regula 2:3).

Nota: Federatia Internationala de Handbal, federatiile continentale si nationale au dreptul sa aplice devieri de la regulament in ariile lor de responsabilitate, in ceea ce priveste aplicarea Regulilor 17:8 si 17:9.

17 : 10 Arbitrii sunt responsabili pentru completarea corecta a raportului de joc, dupa joc.
Descalificarile de tipul celor descrise in Regulile 8:6 si 8:10 trebuie explicate in raportul de joc.

17 : 11 Deciziile luate de arbitri pe baza observarii faptelor de catre ei sau a judecatii lor sunt finale.
Se poate face apel numai impotriva deciziilor care nu sunt in conformitate cu regulamentul. In timpul jocului, numai “responsabilul oficial de echipa“ are dreptul sa se adreseze arbitrilor.

17 : 12 Arbitrii au dreptul sa suspende temporar sau sa opreasca definitiv un joc. Trebuie facute toate eforturile pentru continuarea jocului, inainte de a lua decizia de a opri definitiv un joc.

17 : 13 Echipamentul negru este destinat initial arbitrilor.

17 : 14 Arbitrii si Observatorii pot folosi echipament electronic pentru a comunica intre ei. Regulile de utilizare a acestor echipamente electronice sunt hotarate de fiecare Federatie.

Regula 18. Cronometrorul si Scorerul

18 : 1 In principiu, cronometrorul are ca responsabilitate principala timpul de joc, “time-out”-urile si timpul de eliminare al jucatorilor eliminati.
Scorerul are ca responsabilitate principala listele echipelor, raportul de joc, intrarea jucatorilor care ajung dupa inceperea jocului si intrarea jucatorilor fara drept de participare la joc.
Alte sarcini, cum ar fi controlul numarului de jucatori si oficiali de echipa in spatiul de schimb, intrarea si iesirea jucatorilor de schimb sunt considerate responsabilitati comune.
In principiu, numai cronometrorul (si atunci cand este cazul, un Delegat tehnic al Federatiei responsabile) trebuie sa intrerupa jocul, atunci cand este necesar.
Vezi de asemenea Explicatia Nr. 7 cu privire la procedurile corecte pentru interventia cronometrorului / scorerului cand isi indeplinesc responsabilitatile mentionate.

18 : 2 Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru, atunci cronometrorul trebuie sa informeze “responsabilul oficial de echipa” al fiecarei echipe despre cat timp s-a jucat sau cat timp a mai ramas de jucat, in special dupa “time-out”-uri.
Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru cu semnal automat de sfarsit de joc, cronometrorul isi asuma responsabilitatea pentru a da semnalul de sfarsit la fiecare repriza (vezi Regula 2.3).
Daca tabela de marcaj nu poate afisa si timpii de eliminare (cel putin trei pentru fiecare echipa, in timpul jocurilor IHF), cronometrorul va afisa la masa cronometrorului timpul de expirare pentru fiecare eliminare, impreuna cu numarul jucatorului eliminat.

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat, corectat si paginat, de catre Anamaria DUTA si Horatiu Cristian BELU, dupa versiunea in limba engleza, aflata pe site – ul IHF la adresa: http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_english.pdf, la data de 25.03.2010.

Codul semnalizarilor

Atunci cand se acorda o aruncare de la margine sau o aruncare libera, arbitrii trebuie sa indice imediat directia in care trebuie sa se execute aruncarea (semnalizarile 7 sau 9).
Ulterior, atunci cand este aplicabil, se vor indica celelalte semnalizari corespunzatoare obligatorii, pentru a indica sanctiuni disciplinare (semnalizarile 13-14).
Daca este necesar sa se explice motivul pentru care a fost acordata o aruncare libera sau de la 7 metri, atunci una dintre semnalizarile 1-6 si 11 pot fi aratate pentru informare. (Semnalizarea 11 trebuie, totusi, aratata intotdeauna in acele situatii in care o aruncare libera acordata pentru joc pasiv nu a fost precedata de semnalizarea 17.)
Semnalizarile 12, 15 si 16 sunt obligatorii in acele situatii in care se aplica.
Semnalizarile 8, 10 si 17 sunt folosite atunci cand se considera necesar de catre arbitri.

Lista semnalizarilor Pagina

1. Patrunderea in (depasirea) spatiului de poarta 50

2. Dublu dribling 50

3. Pasi sau 3 secunde 51

4. Agatari, imbratisari sau impingeri 51

5. Lovire 52

6. Fault in atac 52

7. Aruncare de la margine – directia 53

8. Aruncare de la poarta 53

9. Aruncare libera – directia 54

10. Pastrati distanta de 3 metri 54

11. Joc pasiv 55

12. Gol 55

13. Avertisment (galben); descalificare (rosu) 56

14. Eliminare (2 minute) 57

15. Time-out 57

16. Permisiune pentru 2 pesoane (cu drept de participare la joc) sa intre pe teren in timpul time-out – ului 58

17. Presemnalizare pentru joc pasiv 58

1
Patrunderea in spatiul de poarta

Entering the goal area
Empiètement sur la surface de but
Betreten des Torraums

2
Dublu dribling

Double dribble
Double dribble
Fang-, Prell- oder Tippfehler

3

Pasi sau tinerea mingii mai mult de 3 secunde

Too many steps or holding the ball more than three seconds
Marcher ou 3 secondes
Schritt- oder Zeitfehler

4

Imbratisare, tinere sau impingere

Restraining, holding or pushing
Ceinturer, retenir ou pousser
Umklammern, Festhalten oder Stoßen

5
Lovire

Hitting
Frapper
Schlagen

6
Fault ofensiv

Offensive foul
Faute d’attaquant
Stürmerfoul

7

Aruncare de la margine - directia

Throw-in direction
Remise en jeu – direction
Einwurf – Richtung

8

Aruncare de la poarta

Goalkeeper-throw
Renvoi
Abwurf

A

B

9

Aruncare libera - directia

Free-throw direction
Jet franc – direction
Freiwurf – Richtung

10

Pastrati distanta de 3 metri

Keep the distance of 3 meter
Non-respect de la distance d'un mètre
Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes

11

Joc pasiv

Passive play
Jeu passif
Passives Spiel

12
Gol – validare

Goal
But
Torgewinn

13
Avertisment (galben)

Warning (yellow)
Avertissement (jaune)
Verwarnung (gelb)

13
Descalificare (rosu)

Disqualification (red)
Disqualification (rouge)
Disqualifikation (rot)

14
Eliminare (2 minute)

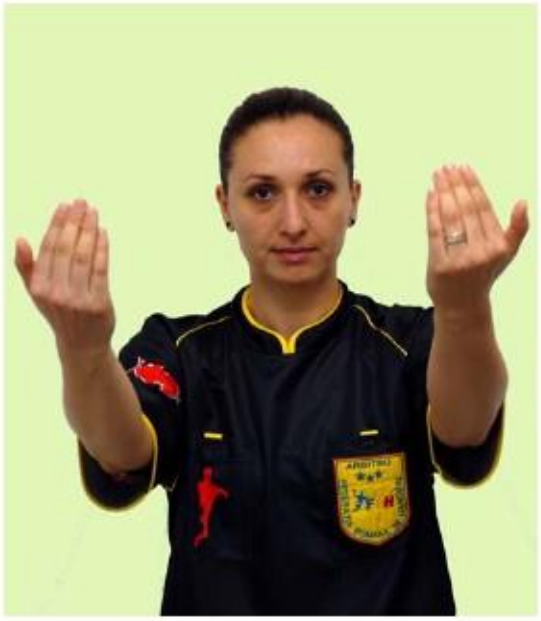
Suspension
(2 minutes)
Exclusion
(2 minutes)
Hinausstellung
(2 Minuten)

15
Time - out

Time-out
Time-out
Time-out

16
Permisiunea pentru 2 persoane cu drept de participare de a intra pe teren in timpul unui time - out

Permission for two persons who are entitled to participate to enter the court during time-out
Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out
Erlaubnis für zwei teilnahmebe rechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out



17
Semnal de avertizare pentru Joc pasiv

Forewarning signal for passive play
Geste d'avertissement pour jeu passif
Warnzeichen für passives Spiel

International Handball Federation

Explicatii la Regulile de joc

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat, corectat si paginat, de catre Anamaria DUTA si Horatiu Cristian BELU, dupa versiunea in limba engleza, aflata pe site – ul IHF la adresa: http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_english.pdf, la data de 25.03.2010.

Cuprins Pagina

1. Executarea aruncarii libere dupa semnalul de final (2:4-6) 60
2. Time-out (2:8) 60
3. Time-out de echipa (2:10) 61
4. Jocul pasiv (7:11-12) 62
5. Aruncarea de incepere (10:3) 66
6. Definitia “sansei clare de gol” (14:1) 66
7. Intreruperea jocului de catre Cronometror sau Delegat (18:1) 67

1. Executarea aruncarii libere dupa semnalul de final al jocului (2:4–6)

In multe situatii, echipa care are posibilitatea de a executa o aruncare libera dupa expirarea timpului de joc, nu este cu adevarat interesata sa marcheze un gol, fie pentru ca rezultatul jocului este deja stabilit, fie ca locul aruncarii este situat prea departe fata de poarta echipei adverse.
Cu toate ca, tehnic, regulamentul prevede ca aruncarea libera sa fie executata, arbitrii trebuie sa judece corect si sa considere aruncarea libera ca executata, daca un jucator, care se afla in pozitia aproximativ corecta, lasa mingea sa cada sau o inmaneaza arbitrilor.
in acele cazuri în care este evident ca echipa va incerca sa marcheze un gol, arbitrii trebuie sa incerce sa stabileasca un echilibru intre acordarea acestei sanse (chiar daca este foarte redusa) si asigurarea ca aceasta situatie nu se va transforma intr-un “teatru“ frustrant si cu pierdere de timp. Aceasta insemna ca arbitrii vor aranja jucatorii ambelor echipe în pozitii corecte, cat mai ferm si rapid, pentru ca aruncarea libera sa poata fi executata fara intarziere. Noile restrictii de la Regula 2:5 privind pozitia jucatorilor si inlocuirile trebuie aplicate (4:5 si 13:7).
Arbitrii trebuie sa fie, in plus, foarte atenti la neregularitatile sanctionabile comise de ambele echipe. Incalcarile repetate din partea echipei in aparare trebuiesc sanctionate (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). In plus, jucatorii echipei in atac incalca deseori regulile in timpul executiei, de exemplu unul sau mai multi jucatori depasesc linia de aruncare libera dupa fluierul arbitrului, dar inainte ca mingea sa fi parasit mana executantului (13:7, paragraful 3) sau executantul aruncarii se misca sau sare in timp ce executa aruncarea (15:1, 15:2, 15:3).
Este foarte important ca astfel de goluri, marcate in conditii neregulamentare, sa nu fie acordate.

2. Time – out (2:8)

Exceptand situatiile descrise in regula 2:8, in care acordarea unui time – out este obligatorie, este de asteptat ca arbitrii sa-si foloseascã capacitatea de decizie referitoare la necesitatea dictarii
Time – out-urilor si in alte situatii. Cateva situatii tipice unde acordarea time – out-urilor nu este obligatorie, dar care, in conditii normale, se acorda, sunt:
a)la influente exterioare, de exemplu suprafata de joc trebuie stearsa;
b)un jucator pare a fi accidentat;

c) o echipa joaca intentionat pentru a trece timpul, de exemplu cand echipa intarzie executarea unei aruncari, sau cand un jucator indeparteaza mingea sau nu o elibereaza la timp;

d) daca mingea atinge tavanul salii sau o instalatie fixa de deasupra suprafetei de joc (11:1) si ricoseaza departe de locul de unde ar fi trebuit sa se execute aruncarea de la margine, ceea ce ar duce la intarzieri neobisnuite.

La stabilirea necesitatii acordarii unui time – out in aceste situatii sau in altele, arbitrii trebuie sa aiba in vedere, inainte de toate, daca o intrerupere de joc fara time – out ar crea un dezavantaj pentru una dintre echipe. Daca, de exemplu, o echipa conduce spre finalul jocului la o diferenta clara de goluri, nu este necesar sa se acorde un time – out pentru stergerea podelei. Similar, daca echipa care ar fi dezavantajata prin neacordarea unui time – out este acea echipa care, dintr-un motiv oarecare, intarzie jocul sau încearca sa traga de timp, atunci este clar ca nu este motiv pentru a se acorda time – out.
Un alt factor important este durata probabila a intreruperii. Durata unei intreruperi cauzate de o accidentare este, adesea, greu de apreciat, motiv pentru care este mai sigur sa se acorde
time – out. In schimb, arbitrii nu trebuie sa acorde prea repede un time – out, numai pentru faptul ca mingea a parasit suprafata de joc. In asemenea cazuri, de cele mai multe ori, mingea va fi returnata destul de repede, iar jocul va putea fi reluat. In caz contrar, arbitrii vor trebui sa introduca rapid in joc mingea de rezerva (3:4), tocmai pentru a evita acordarea unui time – out.
„Time – out”-ul obligatoriu ce se acorda la executarea unei aruncari de la 7 metri a fost indepartat. Poate fi, totusi, necesar sa se acorde „time-out” in baza judecarii subiective in anumite ocazii, in concordanta cu principiile de mai sus. Acestea pot implica situatii cand una dintre echipe intarzie evident executarea, inclusiv, de ex., printr-o schimbare a portarului sau a executantului.

3. Time – out-ul de echipa (2:10)

Fiecare echipa are dreptul la un time–out de echipa de 1 minut pe repriza, in timpul regulamentar de joc (dar nu si in timpul prelungirilor).
O echipa care doreste sa solicite un time – out de echipa, trebuie, printr-un oficial de echipa, sa puna pe masa oficiala, in dreptul cronometrorului, un ”carton verde“ (este indicat ca acest carton verde sa aiba dimensiunea de 15 x 20 cm si sa aiba pe fiecare parte desenat un “T“).
O echipa poate sa ceara time – out de echipa numai cand este in posesia mingii (cand mingea este in joc sau la o intrerupere a jocului). Presupunand ca echipa nu pierde posesia mingii inainte ca cronometrorul sa poata fluiera (caz in care cartonul verde se inapoiaza echipei), time – out-ul de echipa va fi acordat imediat acelei echipe.
Cronometrorul intrerupe jocul prin fluier si opreste cronometrul (2:9).
Semnalizeaza cu mainile time – out (Semnalizarea 15) si indica, cu bratul intins lateral echipa care a cerut time – out-ul de echipa.
Cartonul verde se pune pe masa, in partea unde se afla echipa care a solicitat time – out-ul de echipa si ramane acolo pe perioada „time – out”-ului.

Arbitrii confirma time – out-ul de echipa si cronometrorul porneste un cronometru prin care va controla durata „time – out”-ului de echipa. Scorerul inscrie in raportul de joc minutul in care a fost acordat time – out-ul de echipa, in dreptul echipei care l-a solicitat.
In timpul time – out-ului de echipa, jucatorii si oficialii de echipa vor sta in dreptul propriilor spatii de schimb, fie in suprafata de joc, fie in spatiul de schimb. Arbitrii raman la centrul terenului, dar unul dintre ei poate sa mearga, pentru o scurta perioada de timp, la masa cronometrorului/scorerului pentru consultari.
In concordanta cu sanctiunile de la Regula 16, un time-out de echipa se defineste ca fiind parte din timpul de joc (16:10), asadar, orice comportare nesportiva si alte incalcari ale regulamentului se sanctioneaza ca atare. Nu are importanta, in acest context, daca jucatorul/oficialul in cauza se afla sau nu pe terenul de joc. In consecinta, un avertisment, o eliminare de 2 min. sau o descalificare conform Regulilor 16:1-3 si 16:6-9 se pot acorda pentru comportare nesportiva (8:7-10) sau pentru o actiune care intra sub incidenta Regulii 8:6b.
Dupa 50 de secunde cronometrorul indica, printr-un semnal acustic, ca jocul va fi reluat peste 10 secunde.
Echipele sunt obligate sa reia jocul la expirarea time – out-ului de echipa. Jocul va fi reluat, fie cu o aruncare corespunzatoare situatiei existente cand time – out-ul a fost acordat, fie – daca mingea era in joc – cu o aruncare libera in favoarea echipei care a solicitat time – out-ul de echipa, din locul in care se afla mingea in momentul intreruperii.Cronometrorul porneste
cronometrul in momentul in care arbitrul fluiera reluarea jocului.

4. Jocul Pasiv (7:11–12)

A.Instructiuni generale

Aplicarea regulilor privind jocul pasiv are ca obiectiv prevenirea metodelor/tacticilor neatractive de a juca si intarzierilor intentionate ale jocului. Aceasta presupune ca arbitrii, in tot timpul jocului, sa recunoasca si sa judece diferitele metode de joc pasiv intr-o maniera consecventa si unitara.
Diferitele tipuri de joc pasiv pot apare in toate fazele unui atac, de ex. cand mingea este trimisa in spate/inapoi, in timpul fazei de constructie sau a fazei de finalizare.
Modurile de joc pasiv sunt, in mod tipic mai des folosite, in urmatoarele situatii:

- o echipa conduce la un scor strans, mai ales, spre sfarsitul jocului;
- o echipa are unul sau mai multi jucator(i) eliminat(i);
- cand abilitatile adversarului sunt superioare, mai ales in faza de aparare.

Criteriile mentionate mai jos, se aplica rar singure, dar trebuie, in general, judecate in totalitatea lor de catre arbitri. In particular, trebuie luat in consideratie, impactul apararii active in conformitate cu regulile de joc.

B. Folosirea semnalului de avertizare

Semnalul de avertizare trebuie aratat mai ales in urmatoarele situatii:

B1. Semnalizare de avertizare cand inlocuirile se fac lent sau cand mingea este transmisa lent pe teren

Indicatiile tipice sunt:

•jucatorii stau in mijlocul terenului asteptand sa fie efectuate inlocuirile;

•un jucator intarzie executarea unei aruncari libere (pretinzand ca nu stie locul exact), a aruncarii de incepere (prin recuperarea lenta a mingii de catre portar, printr-o pasa gresita intentionat catre mijlocul terenului sau printr-o miscare lenta cu mingea catre centrul terenului), a unei aruncari de la poarta sau de la margine, dupa ce echipa a fost anterior avertizata sa se abtina de la astfel de tactici de intarziere;

•un jucator sta pe loc si dribleaza mingea (dribling multiplu);

•mingea este jucata (pasata) inapoi, in propria jumatate de teren, chiar daca adversarii nu pun niciun fel de presiune;

B2. Semnalul de avertizare corelat cu o inlocuire tarzie, in faza de constructie

Indicatiile tipice sunt:

•toti jucatorii si-au ocupat deja pozitiile de atac;

•echipa incepe faza de constructie cu un joc de pase pregatitor;

•pana in acest moment echipa nu face nicio inlocuire;

Comentariu:

O echipa care a incercat un contraatac rapid din propria jumatate de teren, dar care a esuat in a reusi o ocazie imediata de a inscrie un gol, dupa ce ajunge in jumatatea de teren a adversarilor, trebuie sa i se permita o rapida schimbare de jucator in acest stagiu.

B3. In timpul unei faze de constructie excesiv de lunga

In principiu, unei echipe trebuie intotdeauna sa i se permita o faza de constructie cu un joc pregatitor de pase, inainte de a se astepta de la aceasta o actiune indreptata direct spre poarta.

Idicatiile tipice pentru o faza de constructie excesiv de lunga sunt:

•atacul echipei nu conduce la nicio actiune tintita/directa spre poarta (de atac);

Comentariu

O actiune de atac tintita exista, in special, cand echipa aflata in posesia mingii foloseste metode tactice de a se muta (misca) astfel incat sa castige un avantaj de spatiu in fata aparatorilor sau cand acestia cresc viteza de atac in comparatie cu faza de constructie.

•jucatorii primesc repetat mingea in timp ce stau pe loc sau se indeparteaza de poarta;

•driblinguri repetate, in timp ce stau pe loc;

•cand este intampinat de un adversar, atacantul se intoarce prematur, asteapta ca arbitrii sa intrerupa jocul sau nu castiga niciun avantaj de spatiu fata de aparator;

- actiuni de aparare active: metode active de aparare prin care se impiedica atacantii sa creasca ritmul deoarece aparatorii blocheaza miscarea mingii si traseele de alergare;
- un criteriu special pentru o faza de constructie excesiv de lunga este atunci cand, echipa in atac nu reuseste o crestere clara a ritmului din faza de constructie pana in faza de finalizare.

C. Cum trebuie folosit semnalul de avertizare

Daca un arbitru (de centru sau de poarta) recunoaste aparitia unui (tendinta spre) joc pasiv, ridica bratul (semnalizarea nr. 17), pentru a indica decizia sa, ca echipa nu incearca sa ajunga intr-o pozitie din care sa arunce la poarta (pentru a avertiza echipa de joc pasiv, arbitrul trebuie sa ridice bratul dinspre bancile de rezerva). Celalalt arbitru trebuie de asemenea sa indice acelasi semnal.
Semnalul de avertizare transmite ca echipa aflata in posesia mingii nu face nicio incercare de a-si crea o sansa de gol, sau ca intarzie, in mod repetat, reluarea jocului.
Semnalul de avertizare este mentinut pana cand:
•atacul s-a incheiat,
sau
•semnalul de avertizare nu mai este valabil (vezi mai jos);
Un atac incepe cand echipa intra in posesia mingii si se considera incheiat cand echipa inscrie un gol sau pierde posesia mingii.
Semnalul de avertizare se aplica, in mod normal, pentru toata durata atacului ramas de efectuat. Totusi, in timpul unui atac, sunt doua situatii cand decizia de joc pasiv nu mai este valabila si semnalul de avertizare este retras imediat:
a) echipa aflata in posesia mingii arunca la poarta si mingea ii revine din barele portii sau din portar (direct sau ca aruncare de la margine);
b) un jucator sau oficial al echipei in aparare primeste o sanctiune personala (disciplinara) conform Regulii 16, datorita unui fault sau a unei comportari nesportive.

In aceste doua situatii, trebuie sa i se permita echipei in atac sa inceapa o noua faza de constructie.

D. Dupa aratarea semnalului de avertizare

Dupa ce semnalul de avertizare a fost aratat, arbitrii trebuie sa permita echipei aflate in posesia mingii un anumit timp pentru a-si schimba modul de actiune. De aceea, trebuie tinut cont de nivelurile diferite de varsta si categorie competitionala.
Astfel, echipei avertizate trebuie sa i se permita posibilitatea sa pregateasca o actiune tintita (indreptata direct) spre poarta.
Daca echipa care are posesia mingii nu face nicio incercare evidenta de a ajunge intr-o pozitie sa arunce la poarta, atunci, unul dintre arbitri decide ca este joc pasiv (Regula 7:11–12). (Vezi, de asemenea, mai jos, “Criterii de luare a deciziei dupa aratarea semnalului de avertizare”).
Comentariu:

Jocul pasiv nu trebuie fluierat in timpul unei miscari spre inainte (spre poarta) cu o sansa de a arunca la poarta sau cand jucatorul cu mingea da o indicatie (un semnal) ca este pe cale sa incerce sa arunce la poarta.

Criterii de luare a deciziei dupa aratarea semnalului de avertizare

D1. Echipa in atac

- nu creste, vizibil, ritmul de atac;
- nu efectueaza o actiune directa (tintita) spre poarta;
- apar actiuni de 1-la-1 fara castigare/dobandire de avantaj de teren;
- intarzieri la jucarea mingii (ex. pentru ca posibilitatile/traseele/caile de pasare a mingii si miscarile dorite, sunt blocate de catre echipa din aparare).

D2. Echipa in aparare

- echipa in aparare incearca sa previna o crestere a ritmului sau o actiune directa (tintita) spre poarta, prin metode defensive corecte si active;
- nu trebuie sa se acorde joc pasiv daca o aparare agresiva intervine constant in desfasurarea atacului adversarilor prin faulturi repetate.

E.Anexa

Elemente de apreciere privind reducerea ritmului de joc

- actiuni laterale si nu in profunzime, indreptate spre poarta;
- alergari frecvente in diagonala, prin fata aparatorilor, fara a pune presiune pe acestia;
- fara actiuni in profunzime, cum ar fi infruntari 1-la-1 sau pasarea mingii la jucatori aflati intre linia spatiului de poarta si linia de aruncare libera;
- pase repetate intre doi jucatori, fara o crestere evidenta a ritmului sau fara actiuni indreptata spre poarta;
- pasarea mingii la toti jucatorii implicati (extreme, pivot si interi) fara o crestere clara a ritmului sau o actiuni evidente indreptate spre poarta.

Indicatii privind actiunile 1-la-1 fara castig de teren

- actiune 1-la-1 intr-o situatie in care este evident ca nu exista spatiu de patrundere (mai multi adversari blocheaza spatiul de patrundere);
- actiune 1-la-1 fara scopul de a patrunde spre poarta;
- actiune 1-la-1 cu scopul de a obtine o simpla aruncare libera (ex. lasandu-se blocat sau terminand actiunea 1-la-1 chiar daca exista posibilitatea de a patrunde).

Indicatii privind metodele defensive active in conformitate cu regulile de joc

- incercarea de nu comite fault pentru a evita intreruperea jocului;

- blocarea culoarului de alergare a atacantului, prin folosirea a doi aparatori;
- deplasarea spre inainte pentru a bloca culoarele de pasare;
- deplasarea aparatorilor spre inainte pentru a-i forta pe atacanti sa se indeparteze de poarta;
- provocarea atacantilor de a pasa mingea departe spre inapoi in pozitii nepericuloase/inofensive.

5. Aruncarea de începere (10:3)

Ca un principiu de urmat in interpretarea Regulii 10:3, arbitrii trebuie sa aiba in vedere obiectivul de incurajare a echipelor sa faca uz de o aruncare de incepere rapida. Aceasta inseamna ca arbitrii nu trebuie sa fie pedanti si sa nu caute posibilitati de a interveni sau chiar de a sanctiona o echipa care incearca sa execute aruncarea rapid. De exemplu, arbitrii trebuie sa evite ca notatiile pe care le fac sau alte sarcini pe care le au, sa ii impiedice sa verifice, rapid, pozitiile jucatorilor. Arbitrul de centru trebuie sa fie pregatit sa fluiere executia aruncarii imediat ce executantul a ocupat pozitia corecta, presupunand ca pozitiile coechipierilor nu trebuie corectate.
De asemenea, arbitrii trebuie sa aiba in vedere ca coechipierii executantului aruncarii au voie sa depaseasca linia de centru imediat dupa fluier. (Aceasta este o exceptie de la regula de baza a executarii aruncarilor).
Cu toate ca regula prevede ca executantul aruncarii trebuie sa stea cu piciorul pe linia de centru, pana la o distanta de maximum 1,5 metri de o parte si de alta de la mijlocului terenului, arbitrii nu trebuie sa fie exagerat de exacti si sa nu isi faca griji pentru cativa centimetri. Principalul lucru este de a se evita nesportivitatea si nesiguranta pentru adversari, in ceea ce priveste cand si de unde se executa aruncarea de incepere.

In afara de aceasta, majoritatea suprafetelor de joc nu au mijlocul terenului marcat, iar alte suprafete de joc pot avea chiar linia de mijloc intrerupta datorita reclamelor din centru. In asemenea cazuri, atat executantul, cat si arbitrul vor fi, evident, nevoiti sa aprecieze pozitia corecta, iar orice insistenta in exactitate ar fi, deci, nerealista si inadecvata.

6. Definitia unei “sanse clare de gol“ (14:1)

In scopul Regulii 14:1, exista o “sansa clara de gol“ atunci cand:

a)un jucator care are deja controlul mingii si al echilibrului sau corporal (este in plenitudinea fortelor) la linia spatiului de poarta al adversarilor, are ocazia de a arunca la poarta, fara ca un adversar sa poata impiedica aruncarea prin mijloace regulamentare; Aceasta se aplica si in cazul in care jucatorul nu are inca mingea, dar este pregatit pentru o receptie imediata a acesteia; un adversar nu trebuie sa impiedice receptia mingii prin mijloace regulamentare;

b)un jucator care are controlul mingii si al echilibrului sau corporal (este in plenitudinea fortelor) alearga (sau dribleaza mingea) singur pe contraatac spre portarul advers, fara ca un adversar sa poata sa

se interpuna in fata lui si sa opreasca contraatacul; aceasta se aplica si in cazul in care jucatorul nu are inca mingea, dar este pregatit pentru o receptie imediata a acesteia si portarul advers impiedica receptia mingii printr-o coliziune/ciocnire ca cele descrise la Regula 8:5 Comentariu; in acest caz special, pozitiile aparatorilor sunt irelevante.

c) un portar si-a parasit propriul spatiu de poarta, iar un jucator advers, care are controlul mingii si al echilibrului sau corporal (este in plenitudinea fortelor), are o sansa clara de a arunca nestingherit mingea in poarta goala.

7. Interventia Cronometrorului sau a Observatorului (18:1)

Daca cronometrorul sau delegatul intervine cand jocul este intrerupt deja, atunci jocul se reia cu o aruncare corespunzatoare cauzei care a dus la intreruperea lui. Daca cronometrorul sau delegatul intervine si astfel intrerupe jocul cand mingea este in joc, atunci, se aplica urmatoarele reguli:

A. Schimbare gresita sau intrare neregulamentara a unui jucator (Regulile 4:2–3, 5–6)

Cronometrorul (sau delegatul) trebuie sa intrerupa jocul imediat, fara sa tina cont de “avantaj” [legea avantajului], concept conform Regulilor 13:2 si 14:2. Daca, datorita unei astfel de intreruperi cauzata de o abatere a echipei aflate in aparare, se distruge o sansa clara de gol, atunci se va acorda o aruncare de la 7-metri conform Regulii 14:1a. In toate celelalte cazuri, jocul se reia cu o aruncare libera. Jucatorul vinovat este sanctionat conform Regulii 16:3a. Totusi, in cazul unei intrari neregulamentare pe teren {fr. Jucator suplimentar}, conform Regulii 4:6, in timpul unei sanse clare de gol, jucatorul vinovat este sanctionat conform Regulii 16:6b in legatura cu Regula 8:10b.

B. Intreruperea jocului pentru alte motive, ex. comportare nesportiva in spatiul de schimb

a. Interventia cronometrorului

Cronometrorul ar trebui sa astepte pana la prima intrerupere a jocului si sa-l informeze pe arbitru.
Daca, totusi, acesta intrerupe jocul cand mingea este in joc, atunci jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa care s-a aflat in posesia mingii atunci cand jocul a fost intrerupt. Daca intreruperea jocului s-a produs datorita unei abateri de la regulament a echipei din aparare si astfel a fost distrusa o sansa clara de gol, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri, conform Regulii 14:1b.
(Aceeasi prevedere se aplica si daca cronometrorul intrerupe jocul pentru un time-out de echipa si arbitrii refuza acordarea time-out–ului de echipa deoarece nu a fost corect cerut. Daca, datorita intreruperii, s-a distrus o sansa clara de gol, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri).

Cronometrorul nu dreptul sa acorde/solicite o sanctiune pentru un jucator sau oficial de echipa. Aceasta regula se aplica si arbitrilor daca nu au observat chiar ei incalcarea regulamentului. In astfel de cazuri, arbitrii pot face numai o atentionare verbala. Daca incalcarea regulamentului cade sub incidenta Regulii 8:6 sau 8:10, atunci arbitrii trebuie sa faca un raport scris [suplimentar].

b. Interventia observatorului

Delegatii tehnici ai IHF, ai unei federatii continentale sau ai unei federatii nationale, care sunt desemnati la joc, au dreptul de a informa arbitrii despre o decizie posibila la comiterea unei abateri de la regulament (cu exceptia unei decizii a arbitrilor bazata pe observarea de catre acestia a faptelor) sau despre o abatere de la regulamentul spatiului de schimb.
Delegatul poate intrerupe jocul imediat. In acest caz, jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa care nu a comis abaterea care a condus la intreruperea jocului.
Daca intreruperea a fost cauzata de o abatere de la regulament comisa de catre echipa in aparare, si prin aceasta s-a distrus o sansa clara de gol, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri conform Regulii 14:1a.
Arbitrii sunt obligati sa acorde sanctiuni personale [disciplinare] conform instructiunilor date de catre delegat.
Daca faptele comise cad sub incidenta Regulilor 8 : 6 sau 8 : 10, atunci acestea trebuie raportate in scris.

International Handball Federation

Regulamentul spatiului de schimb

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat, corectat si paginat, de catre Anamaria DUTA si Horatiu Cristian BELU, dupa versiunea in limba engleza, aflata pe site – ul IHF la adresa: http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_english.pdf, la data de 25.03.2010.

Regulamentul Spatiului de schimb

1. Spatiile de schimb se afla in afara liniei de margine, in stanga si dreapta prelungirii liniei de mijloc, pana la capatul bancilor de schimb corespunzatoare (este permis, de asemenea, un rand de scaune) si daca conditiile de spatiu o permit, si in spatele acestora (Regulamentul de joc: Fig. 1).
   Reglementarile pentru evenimentele/competitiile I.H.F. si ale federatiilor continentale stabilesc ca bancile de schimb si, prin urmare, si "zonele antrenorilor" corespunzatoare acestora, incep de la 3,5 metri distanta de linia de mijloc. Aceasta este, de asemenea, o recomandare valabila pentru jocuri la toate celelalte niveluri.
   In fata bancilor de schimb, pe linia de margine, nu este voie sa fie amplasate nici un fel de obiecte (pentru cel putin 8 metri de la linia de mijloc).

2. In spatiul de schimb au dreptul sa stea numai jucatorii si oficialii unei echipe, care sunt inscrisi în raportul de joc (Regula 4:1–2).
   In cazul in care este necesar un translator, acesta trebuie sa ia loc in spatele spatiului de schimb.

3. In spatiul de schimb, oficialii de echipa trebuie sa poarte echipament sportiv complet sau imbracaminte civila. Nu este permisa purtarea de culori ce se pot confunda cu cele purtate de jucatorii echipei adverse.

4. Cronometrorul si scorerul vor ajuta arbitrii la monitorizarea ocupantilor spatiului de schimb inaintea si in timpul jocului.
   Daca, inaintea inceperii jocului, exista neregularitati privitoare la regulile spatiului de schimb, jocul poate incepe doar atunci cand neregularitatile au fost remediate. Daca aceste neregularitati apar in timpul jocului, jocul nu poate fi continuat, decat dupa ce problemele au fost rezolvate la prima intrerupere a jocului.

5. Oficialii de echipa au dreptul si indatorirea de a-si conduce si indruma echipa, chiar si in timpul jocului, intr-o maniera corecta si in spirit sportiv, in limitele regulamentului. In principiu, ei trebuie sa stea pe banca de rezerve a echipei.
   Totusi, oficialilor le este permis sa se miste in "zona antrenorilor".
   "Zona antrenorilor" este spatiul din fata bancii si, daca este posibil, si din spatele acesteia.
   Miscarile si pozitionarea in "zona antrenorilor" sunt permise cu scopul de a da indicatii tehnice si pentru a oferi ingrijire medicala.
   In principiu, numai un oficial de echipa are permisiunea sa stea in picioare sau sa se miste la un moment dat.
   Desigur, unui oficial de echipa ii este permis sa paraseasca "zona antrenorilor" imediat cand doreste sa depuna "cartonul verde" pentru a

cere un time-out de echipa. Totusi, oficialului de echipa nu ii este permis sa paraseasca “zona antrenorilor” cu “cartonul verde” pentru a sta in picioare la masa oficiala si pentru a astepta momentul potrivit pentru a cere time-out-ul de echipa.
“Responsabilul oficial de echipa” poate, de asemenea, sa paraseasca “zona antrenorilor” in situatii speciale, ca de exemplu, la un contact necesar cu cronometrorul sau scorerul.
In principiu, jucatorii aflati in spatiul de schimb trebuie sa stea pe banca de rezerve.
Jucatorilor le este, totusi, permis:
- sa se încalzeasca fara minge in spatele bancii de schimb, daca conditiile de spatiu o permit si nu deranjeaza desfasurarea jocului.

Oficialilor de echipa sau jucatorilor nu le este permis :
- sa intervina sau sa aduca ofense la adresa arbitrilor, delegatilor, cronometrorului / scorerului, jucatorilor, oficialilor de echipa sau spectatorilor printr-un comportament provocator, protestatar sau prin orice alt fel de comportament nesportiv (limbaj, mimica sau gesturi);
- sa paraseasca spatiul de schimb in scopul influentarii jocului;

Este de asteptat ca, in general, oficialii de echipa si jucatorii sa ramana in spatiul de schimb al echipei lor. Daca, totusi, un oficial de echipa paraseste spatiul de schimb pentru a se posta in alta pozitie, el isi pierde dreptul de a conduce si indruma echipa si trebuie sa se intoarca in propriul spatiul de schimb pentru a-si recastiga drepturile.
Mai mult decat atat, jucatorii si oficialii de echipa raman sub jurisdictia arbitrilor in timpul jocului, si regulile de sanctionare personala se aplica deasemenea si jucatorilor sau oficialilor care decid sa se pozitioneze departe de terenul de joc si de spatiul de schimb. De aceea, comportarile nesportive, comportarile nesportive serioase si comportarile nesportive extreme trebuie sanctionate la fel ca si cand acestea ar fi avut loc pe terenul de joc sau in spatiul de schimb.

6. In caz de nerespectare a regulamentului spatiului de schimb, arbitrii sunt obligati sa procedeze conform regulilor 16:1b, 16:3d sau 16:6b (avertisment, eliminare, descalificare).

International Handball Federation

Ghid pentru terenuri si porti

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat, corectat si paginat, de catre Anamaria DUTA si Horatiu Cristian BELU, dupa versiunea in limba engleza, aflata pe site – ul IHF la adresa: http://www.ihf.info/upload/PDF-Download/rules_english.pdf, la data de 25.03.2010.

Ghid pentru terenul de joc si porti

a) Terenul de joc (Fig.1) este un dreptunghi de 40 x 20 m. El trebuie verificat prin masurarea lungimii celor doua diagonale. Lungimile diagonalelor masurate din muchia exterioara a coltului terenului, in muchia exterioara a coltului opus, trebuie sa masoare 44,72 metri. Lungimea diagonalelor unei jumatati de teren trebuie sa masoare 28,28 metri, din muchia exterioara a fiecarui colt, in muchia exterioara opusa a liniei de mijloc.
Terenul de joc este prevazut cu marcaje, denumite “linii“. Latimea liniilor de poarta (intre barele portii) este de 8 cm, ca si barele portii, toate celelalte linii avand latimea de 5 cm. Liniile care delimiteaza spatii de joc alaturate pot fi inlocuite prin culori diferite care delimiteaza suprafete adiacente.

b) Spatiul de poarta din fata portilor consta dintr-un dreptunghi de 3 x 6 metri si doua sferturi de cerc, de legatura, cu o raza de 6 metri fiecare. Spatiul de poarta se face prin trasarea – paralel cu linia de poarta si la o distanta de 6 metri de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei spatiului de poarta – a unei linii lungi de 3 metri. Aceasta linie se continua, pe ambele parti, cu doua sferturi de arc de cerc la care muchiile interioare-posterioare ale barelor respective constituie centrul de unde se masoara raza de 6 metri. Liniile si sferturile de cerc care delimiteaza spatiul de poarta sunt denumite “linia spatiului de poarta”. Distanta dintre muchiile exterioare ale punctelor de intersectie dintre arcurile de cerc si linia exterioara a portii este, astfel, de 15 metri (Fig. 5).

c) Linia intrerupta de aruncare libera (linia de 9 – m) este paralela si concentrica cu linia spatiului de poarta, dar la o distanta de 3 metri de aceasta. Segmentele ca si spatiile intermediare masoara, fiecare, 15 cm. Segmentele vor fi decupate in unghi drept, si vor fi radiale. Masurarea marcajelor curbe se face pe coarda exterioara a marcajelor (Fig. 5).

d) Linia de 7–m este lunga de 1 m si este trasata direct in fata portii, paralel cu linia de poarta, la o distanta de 7 metri, masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei de aruncare de la 7–m (Fig. 5).

e) Linia de restrictie a portarului (de la 4–m) din fata portii are lungimea de 15 cm. Ea se traseaza paralel cu linia de poarta, la o distanta de 4 metri, masurati de la muchia posterioara a liniei portii la muchia anterioara a liniei de la 4–m, ceea ce inseamna ca ambele linii se includ in distanta de 4 metri.

f) Terenul de joc ar trebui sa fie inconjurat de un spatiu de siguranta de cel putin 1 (un) metru de-a lungul liniilor de margine si de 2 (doi) metri in spatele liniilor de poarta.

g) Poarta (Fig. 2) este asezata la mijlocul fiecarei linii exterioare a portii. Portile trebuie sa fie bine fixate de podea sau de peretele aflat in spatele lor. Ele masoara in interiorul barelor 3 metri latime si 2 metri inaltime. Barele portii trebuie sa formeze un dreptunghi, la care diagonalele interioare trebuie sa masoare 360,5 cm (maximum 361 cm - minimum 360 cm, cu o diferenta de maximum 0,5 cm la aceeasi poarta). Muchia posterioara a barelor portii trebuie sa se alinieze cu muchia posterioara a liniei de poarta (si a liniei de poarta exterioara) in asa fel incat barele portii vor fi cu 3 cm iesite in afara liniei exterioare a portii.
Stalpii portii si bara transversala, care ii uneste, trebuie sa fie confectionate din acelasi material (de exmplu lemn, metale usoare sau material sintetic) si de forma patrata in sectiune de 8 cm, cu muchiile rotunjite cu o raza de 4 ± 1 mm. Stalpii portii si bara transversala trebuie vopsite, pe cele trei laturi vizibile dinspre terenul de joc, in doua culori distincte si contrastante atat una cu cealalta cat si cu culorile din jur. Amandoua portile, de pe acelasi teren, trebuie sa fie vopsite in aceleasi culori.
Benzile colorate masoara la colturi (imbinarea stalpilor laterali cu bara transversala), cate 28 cm in fiecare directie. Toate celelate benzi trebuie sa aiba lungimea de 20 cm. Fiecare poarta va fi prevazuta cu o plasa, numita plasa portii, care trebuie sa fie in asa fel fixata incat o minge aruncata in poarta sa ramana acolo, sau sa nu treaca prin plasa si sa iasa afara. In caz ca este necesar, se mai poate prinde, in poarta, in spatele liniei de poarta, o plasa suplimentara. Distanta dintre linia de poarta si aceasta plasa suplimentara trebuie sa fie de cca. 70 cm, dar nu mai putin de 60 cm.

h) Adancimea plasei portilor ar trebui sa fie, la partea superioara, 0,9 m in spatele liniei de poarta, iar la partea inferioara 1,1 m, cu o toleranta admisa de $\pm$ 0,1 m. Ochiurile plasei nu trebuie sa fie mai mari decat 10 x 10 cm. Plasa trebuie sa fie prinsa de barele laterale si de bara transversala, cel putin, la fiecare 20 cm.
Este permis ca plasa suplimentara sa fie in asa fel legata de plasa portii incat sa nu poata intra nici o minge intre ele.

i) In spatele portii, la mijlocul liniei de poarta exterioara, la o distanta de cca. 1,5 m de poarta, trebuie montata o plasa de protectie verticala, de 9 – 14 m lungime si cu o inaltime de 5 m de la nivelul podelei.

j) La mijlocul spatiului de schimb, pe una dintre laturile terenului se afla masa cronometrorului. Masa poate fi de maximum 4 metri lungime si trebuie amplasata la o inaltime de cca. 30 – 40 cm deasupra suprafetei de joc, pentru a asigura o vizibilitate buna.

k) Toate masuratorile care nu au indicata nici o toleranta vor trebui sa corespunda normelor ISO (International Standard Organization) 2768 – 1/1989.

l) Normele pentru portile de handbal au fost stabilite de Comitetul European pentru Standardizare, CEN (Comité Européen de Normalisation), in cadrul normelor EN 749, in legatura cu EN 202.10-1.

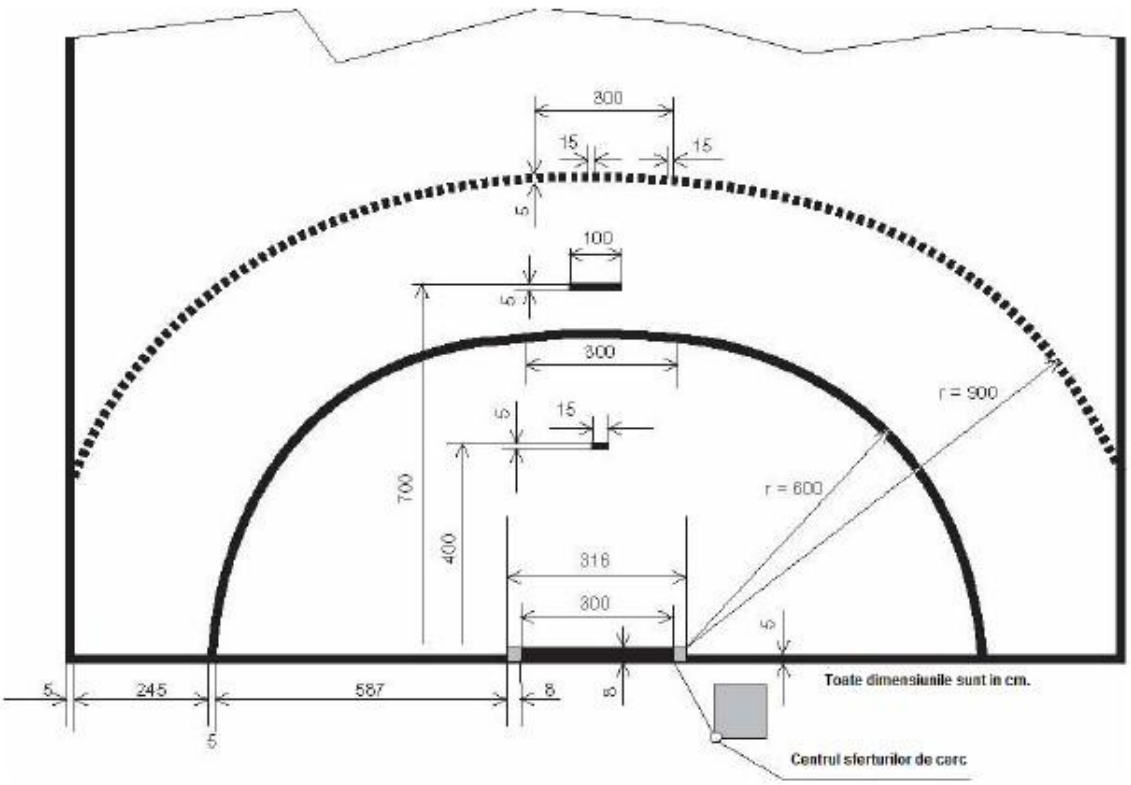



Figura 5 : Spatiul de poarta si imprejurimile