

Anexa nr. 3

**REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE
A COMPETIȚIEI DE BASCHET DIN CADRUL PROIECTULUI
“FESTIVALUL SPORTULUI - 2019”**

PROEDUS
BUCUREȘTI 2019



CUPRINS

Punctul 1..... Participarea la competiție

Punctul 2.....Regulamentul oficial



REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETIȚIEI

1. Participarea la competiție

- Dreptul de înscriere și participare la competițiile cuprinse în proiectul “Festivalul Sportului 2019” organizate de Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive, îl au toți elevii unităților de învățământ liceal de stat și particular din clasele IX - XII, din mediul școlar bucureștean.
- Pentru proiectul “Festivalul Sportului 2019” se admit elevii claselor IX - XII, născuți după 1 ianuarie 2000.
- Pentru înscrierea și participarea echipelor la proiectul “Festivalul Sportului”, persoana desemnată de unitățile de învățământ pentru efectuarea înscrierilor și coordonarea echipelor în competiții vor urma procedura înscrisă în Regulamentul de organizare și desfășurare a proiectului “Festivalului Sportului” art. 10, punct. a;b. și art. 11 punct. a.
- Documentele necesare participării la competiție:
 1. Fișa de înscriere, completată cu cerințele impuse conform *Anexei 1* din Regulamentul proiectului, certificată și semnată de conducerea unității de învățământ.
 2. Cartea de identitate/ Certificatul de Naștere al fiecărui elev;
 3. Carnetul de elev, vizat pentru anul de învățământ 2018-2019;
 4. Formularul de asumare a participării la competițiile sportive, *Anexa nr. 2*;
 5. Adeverință medicală de la medicul de familie sau medicul școlii din care să rezulte că elevul este apt clinic medical pentru efortul fizic.

✓ *Atenție: nu este permisă adeverința medicală emisă pentru orele de educație fizică școlară.*
- Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de **22 martie 2019 ora 20.00** pe adresa de e-mail: sportpmb@yahoo.com și vor fi considerate înscrise echipele care au minim 5 și maxim 10 jucători (5 titulari și 5 rezerve) plus profesorul/antrenorul echipei de baschet, care au trimis pe e-mail fișa de înscriere cu datele cerute.
- **La fiecare joc vor putea fi înscrși în raportul de joc maxim 10 jucători, indiferent dacă aceștia figurează sau nu ca legitimați la vreun club sportiv**
- Fiecare liceu are dreptul să se înscrie cu o singură echipă pe disciplină în competiție.
- **Minimum necesar de echipe înscrise pentru a putea începe competiția este de 8.**
- Definitivarea și comunicarea de către unitățile de învățământ a componenței echipelor de baschet, în vederea validării acestora de către organizatorii competiției, se va face până cel târziu la data de **22 martie 2019, ora 20.00.**
- Tragerea la sorți se va efectua pe data de **01.04. 2018 ora 13.00** în prezența organizatorilor, profesorilor/antrenorilor și căpitanilor de echipă; **locația Colegiul National „Matei Basarab”;**
- La startul competiției participă toate echipele înscrise pe adresa de mail sportpmb@yahoo.com și meciurile au caracter eliminatru, fiecare echipă participantă jucând mai multe meciuri, în funcție de repartizarea pe tabloul inițial, potrivit numărului de echipe înscrise în competiție.
- Competiția de baschet – din cadrul proiectului “Festivalul Sportului 2019” se desfășoară în sistem eliminatru până la faza grupelor; 8 echipe vor accede în faza grupelor;

- In cazul in care unul dintre jucatori nu prezinta documentele solicitate, automat nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
- Echipele ale caror galerii de suporteri vor provoca incidente în locațiile de desfășurare a meciurilor, vor fi suspendate pe o perioada de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.

REGULA UNU – JOCUL.....	5
Art. 1 Definiții.....	5
REGULA DOI – TERENUL DE JOC ȘI ECHIPAMENTUL.....	5
Art. 2 Terenul de joc.....	5
Art. 3 Echipamentul.....	10
REGULA TREI – ECHIPELE.....	11
Art. 4 Echipele.....	11
Art. 5 Jucători: Accidentarea.....	13
Art. 6 Căpitanul echipei: Atribuții și competențe.....	13
Art. 7 Antrenori: Atribuții și competențe.....	13
REGULA PATRU – REGULI DE JOC.....	15
Art. 8 Timp de joc, scor egal, perioade de prelungiri.....	15
Art. 9 Începutul și sfârșitul unei perioade sau a jocului.....	15
Art. 10 Stările mingii.....	16
Art. 11 Poziția unui jucător și a unui arbitru pe terenul de joc.....	17
Art. 12 Angajare între doi și posesie alternativă.....	17
Art. 13 Cum este jucată mingea.....	19
Art. 14 Controlul mingii.....	19
Art. 15 Jucător în acțiune de aruncare la coș.....	19
Art. 16 Coș: Când este reușit și valoarea sa.....	20
Art. 17 Repunerea mingii în joc.....	21
Art. 18 Minut de întrerupere.....	22
Art. 19 Înlocuire de jucător.....	24
Art. 20 Joc pierdut prin abandon.....	25
Art. 21 Joc pierdut în condiții speciale.....	26
REGULA CINCI – ABATERI.....	27
Art. 22 Abateri.....	27
Art. 23 Jucător afară din joc și minge afară din joc.....	27
Art. 24 Driblingul.....	27
Art. 25 Regula pașilor.....	28
Art. 26 Trei secunde.....	29
Art. 27 Jucător strâns marcat.....	29
Art. 28 Opt secunde.....	29
Art. 29 Douăzeci și patru secunde.....	30
Art. 30 Minge întoarsă în terenul din spate al echipei.....	31
Art. 31 Intervenție neregulamentară la mingea aruncată spre coș, interferență neregulamentară pe traiectoria mingii spre coș.....	32
REGULA ȘASE – GREȘELI.....	34
Art. 32 Greșeli.....	34
Art. 33 Contact: Principii generale.....	34
Art. 34 Greșeală personală.....	39
Art. 35 Dubla greșeală.....	39
Art. 36 Greșeala antisportivă.....	40
Art. 37 Greșeala descalificatoare.....	40
Art. 38 Greșeala tehnică.....	41
Art. 39 Încăierare.....	43



REGULA ȘAPTE – PREVEDERI GENERALE.....	45
Art. 40 Cinci greșeli de jucător.....	45
Art. 41 Greșeli de echipă: Sancțiuni.....	45
Art. 42 Situații speciale.....	46
Art. 43 Aruncări libere.....	48
Art. 44 Erori corectabile.....	48
REGULA OPT – ARBITRI, OFICIALI, COMISAR: ATRIBUȚII ȘI COMPETENȚE.....	50
Art. 45 Arbitri, oficiali și comisar.....	50
Art. 46 Arbitrul principal: Atribuții și competențe.....	51
Art. 47 Oficiali: Atribuții și competențe.....	52
Art. 48 Scorerul și ajutorul scorerului: Atribuții.....	53
Art. 49 Cronometrul: Atribuții.....	54
Art. 50 Operatorul cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde: Atribuții.....	54
A – SEMNALIZĂRILE ARBITRILOR.....	55
B – FOAIA OFICIALĂ DE JOC.....	61
C – PROCEDURA ÎN CAZ DE PROTEST.....	68
D – CLASAMENTUL ECHPELOR.....	69
E – PAUZE TV (PENTRU TELEVIZIUNE).....	73
INDEXUL REGULILOR JOCULUI.....	74
DIAGrame	
Diagrama 1 Dimensiunile terenului de joc.....	7
Diagrama 2 Zona de restricție.....	8
Diagrama 3 Zona coșului de două/trei puncte.....	9
Diagrama 4 Masa scorerului și scaunele pentru înlocuiri.....	9
Diagrama 5 Principiul cilindrului.....	34
Diagrama 6 Poziția jucătorilor în timpul aruncărilor libere.....	47
Diagrama 7 Semnalizările arbitrilor.....	60
Diagrama 8 Foaia oficială de joc.....	61
Diagrama 9 Partea de sus a foii oficiale de joc.....	62
Diagrama 10 Echipele pe foaia oficială de joc.....	63
Diagrama 11 Evoluția scorului.....	66
Diagrama 12 Bilanțul.....	67
Diagrama 13 Partea de jos a foii oficiale de joc.....	67

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

REGULA Nr.1 – JOCUL

Art. 1 Definiții

- 1.1 Jocul de Baschet
Un joc de baschet se desfășoară între două (2) echipe, de câte cinci (5) jucători fiecare. Scopul fiecărei echipe este să introducă mingea în coșul adversarilor și să împiedice cealaltă echipă să înscrie.
Jocul este condus de către arbitri, oficiali și un comisar.
- 1.2 Coșul : adversarilor/propriu
Coșul care este atacat de către o echipă este coșul advers, iar coșul care este apărat de către o echipă este coșul propriu al echipei.
- 1.3 Învingătoarea unui joc
Echipa care înscrie cel mai mare număr de puncte la sfârșitul timpului de joc va fi învingătoarea jocului respectiv.

REGULA Nr.2 – TERENUL DE BASCHET ȘI ECHIPAMENTUL

Art. 2 Terenul de baschet

- 2.1 Terenul de joc
Terenul de joc trebuie să fie o suprafață plană, dură, liberă de orice fel de obstacol (Diagrama 1), cu dimensiuni de 28m în lungime și 15m pe lățime măsurate de la marginea interioară a liniilor care delimitează terenul.
- 2.2 Terenul din spate
Terenul din spate al unei echipe cuprinde coșul propriu al echipei, fața dinspre teren a panoului și acea parte a terenului de joc limitată de linia de fund din spatele coșului propriu echipei, liniile laterale și linia de centru.
- 2.3 Terenul din față
Terenul din față al unei echipe cuprinde coșul adversarului, partea dinspre teren a panoului adversarului și acea suprafață a terenului de joc limitată de linia de fund din spatele coșului adversarului, liniile laterale și marginea interioară a liniei de centru, mai apropiată de coșul adversarului.
- 2.4 Linii
Toate liniile trebuie să fie trasate cu o culoarea albă, cu o lățime de cinci (5) cm. și clar vizibile.

2.4.1 Liniile care delimitează terenul de joc

Terenul de joc trebuie să fie limitat de liniile care-l delimitează, acestea fiind linii de fund și linii de laterale. Aceste linii nu fac parte din terenul de joc.

Orice obstacol, inclusiv scaunele din zona băncii echipelor trebuie să fie la cel puțin doi (2) m distanță, față de terenul de joc.

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

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

Cercul central trebuie trasat în centrul terenului de joc și va avea o rază de 1,80 m, măsurată la marginea exterioară a circumferinței. Dacă suprafața interioară a cercului central este vopsită, aceasta trebuie să fie de aceeași culoare cu cea a zonelor de restricție.

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

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

O linie de aruncări libere trebuie trasată paralel cu fiecare linie de fund. Marginea ei exterioară trebuie situată la 5,80 m de la marginea interioară a liniei de fund și trebuie să aibă 3,60 m, lungime. Centrul liniei de aruncări libere trebuie situat pe linia imaginară care unește mijlocul celor două (2) linii de fund.

Zonele de restricție trebuie să fie suprafețe dreptunghiulare, trasate pe terenul de joc, delimitate de liniile de fund, prelungirea liniilor de aruncări libere și de liniile care pornesc de la linia de fund având marginea lor exterioară la 2,45 m de la punctele de mijloc ale liniilor de fund și care se termină la marginea exterioară a prelungirii liniilor de aruncări libere. Cu excepția liniei de fund, aceste linii fac parte din zona de restricție. Interiorul zonei de restricție trebuie vopsit într-o singură culoare.

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

2.4.4 Zona coșului de trei puncte

Zona coșului de trei puncte a unei echipe (Diagrama 1 și Diagrama 3) este întreaga suprafață a terenului de joc, cu excepția zonei din apropierea coșului adversarilor și a liniilor care o delimitează, incluzând :

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

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

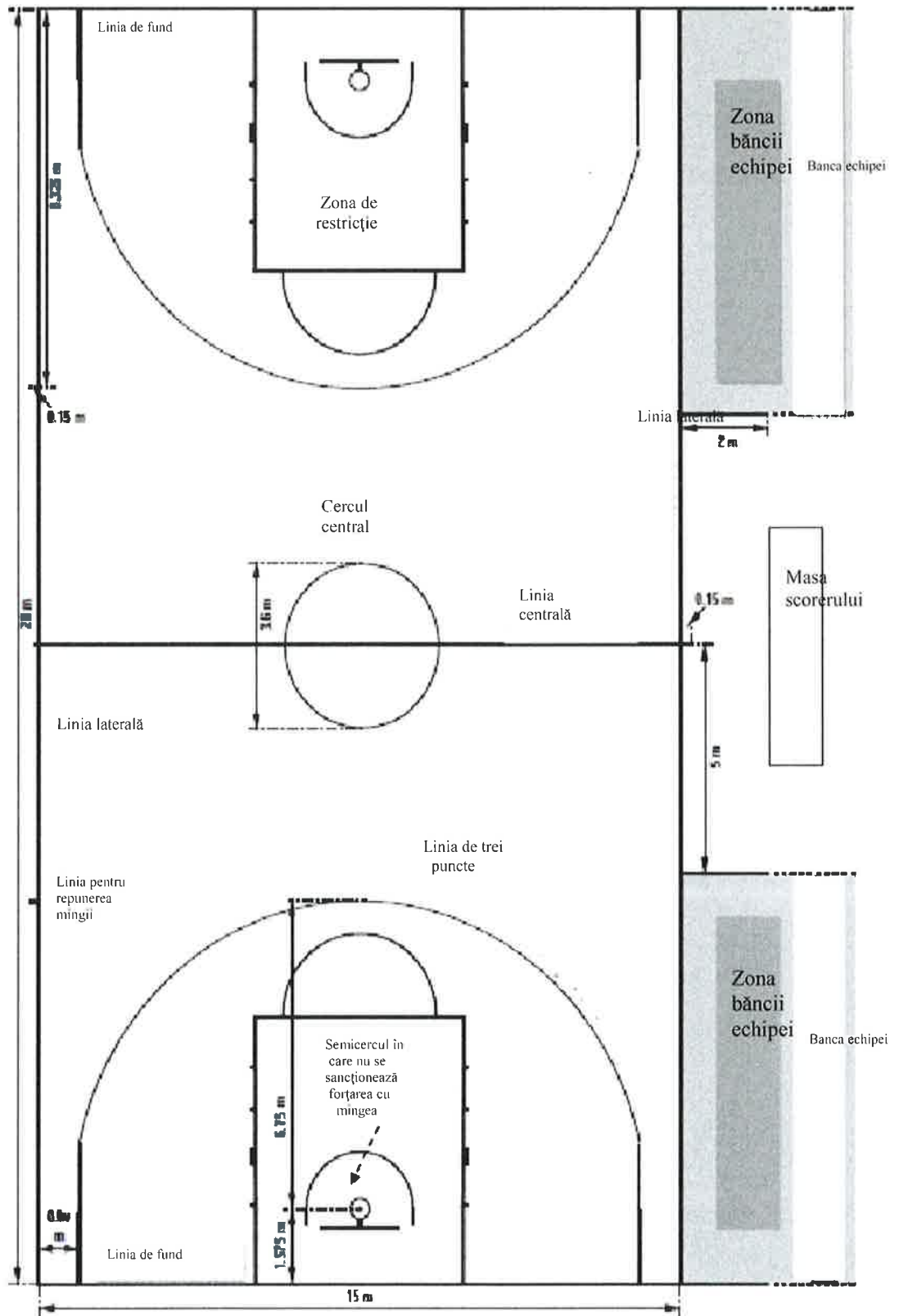


Diagrama 1 Dimensiunile terenului de joc

2.4.5 Zonele băncilor echipelor

Zonele băncilor echipelor trebuie să fie marcate în afara terenului de joc, limitate de două (2) linii, așa cum este arătat în Diagrama 1.

În fiecare zonă a băncii echipelor, trebuie să fie patrusprezece (14) locuri disponibile, pentru persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei, acestea fiind antrenorii principali, antrenorii secunzi, înlocuitori, jucătorii eliminați și însoțitorii echipelor. Orice altă persoană trebuie să fie, la cel puțin doi (2) m în spatele băncii echipei.

2.4.6 Liniile de repunere a mingii în joc

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

2.4.7 Zonele semicercurilor, unde nu se sancționează forțarea cu mingea

Liniile semicercurilor în care nu se sancționează forțarea cu mingea trebuie trasate pe terenul de joc, fiind limitate de:

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

Zonele semicercurilor în care nu se sancționează forțarea cu mingea, se completează cu liniile imaginare care unesc capetele liniilor paralele situate exact sub marginile frontale ale panourilor.

Liniile semicercurilor în care nu se sancționează forțarea cu mingea, nu fac parte din aceste zone.

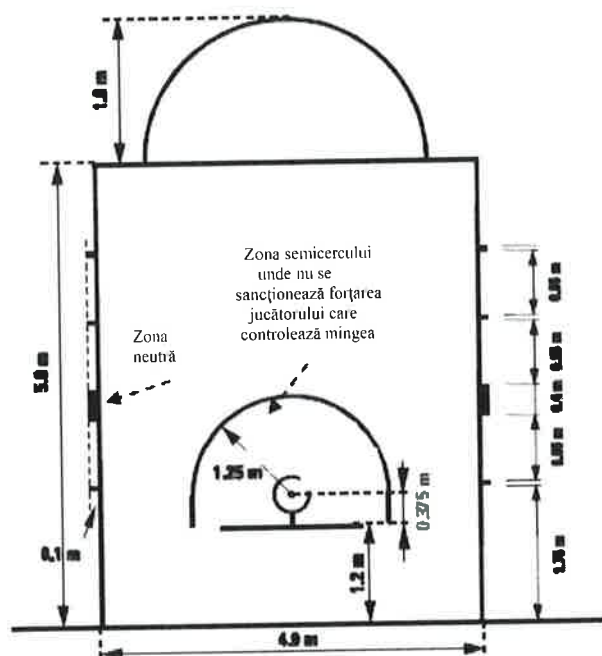


Diagrama 2 Zona de restricție

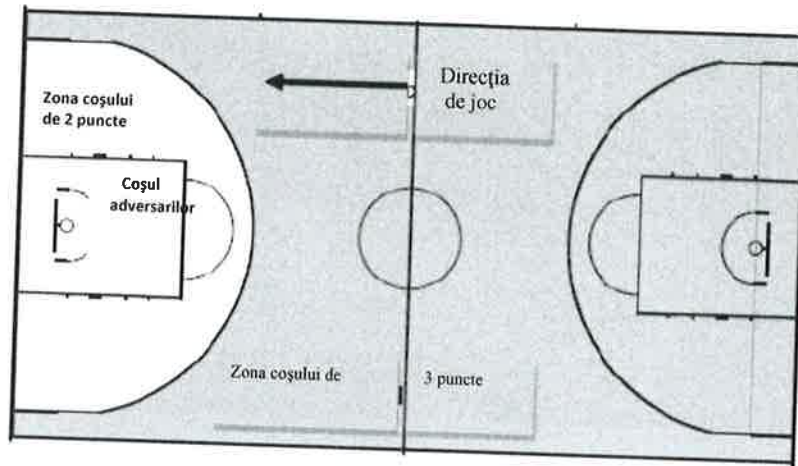


Diagrama 3 Zona coșului de 2/3 puncte

2.5 Poziționarea oficialilor la masa scorerului și a scaunelor pentru înlocuiri

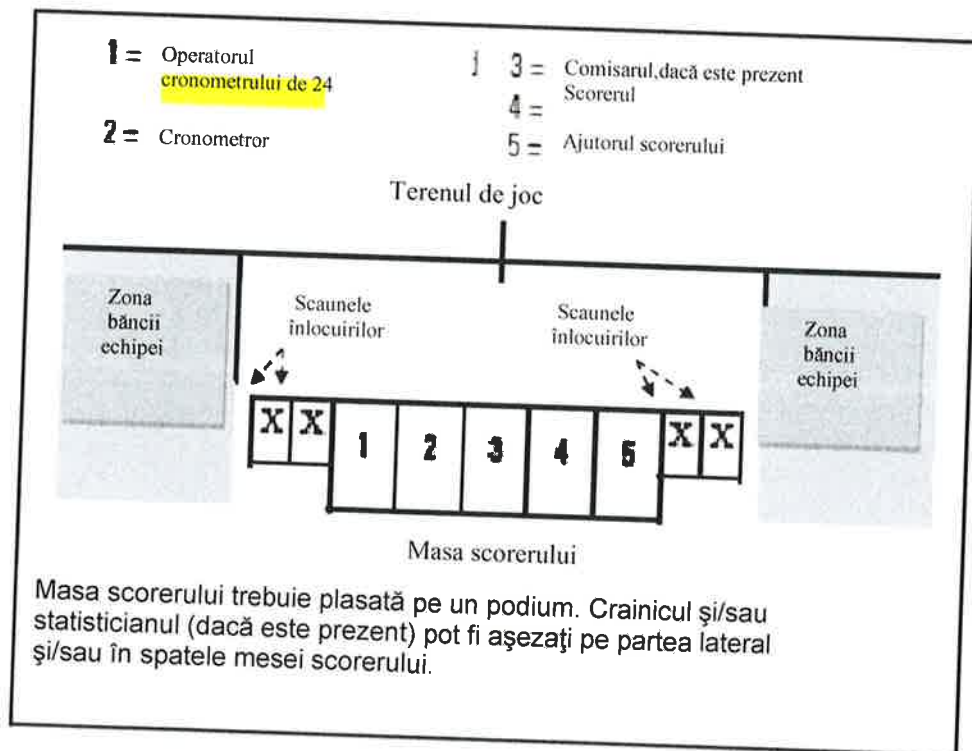


Diagrama 4 – Masa scorerului și scaunele pentru înlocuiri



Art. 3 Echipamentul tehnic

Următorul echipament tehnic va fi necesar, pentru desfășurarea jocului de baschet:

- Instalațiile coșului de baschet, cuprinzând:
 - Panourile
 - Coșurile cuprinzând (mecanismul pentru diminuarea presiunii) inelele și plasele
 - Structura de susținere a panourilor, inclusiv capitonajul
- Mingi de baschet.
- Cronometrul de joc.
- Tabela de scor.
- Cronometrul de 24 secunde.
- Cronometru (nu cronometrul de joc) sau un dispozitiv adecvat (vizibil), pentru cronometrarea minutelor de întrerupere.
- Două (2) semnale sonore, distinctiv diferite și puternice.
- Foaia de arbitraj.
- Indicatoare pentru greșelile jucătorului.
- Indicatoare pentru greșelile de echipă.
- Săgeata pentru posesie alternativă.
- Podeaua de joc.
- Terenul de joc.
- Iluminatul adecvat.

Pentru o descriere mai detaliată a echipamentului tehnic, utilizat în jocul de baschet, vezi Apendixul referitor la Echipamentul tehnic pentru Jocul de Baschet.

REGULA Nr. 3 – ECHIPELE

- Art. 4 Echipele
- 4.1 Definiție
- 4.1.1 Un membru al echipei are drept de joc, din momentul în care este autorizat să joace (legitim), pentru o echipă, conform reglementărilor forului organizator al competiției, inclusiv acelea care stabilesc limita de vârstă a jucătorilor.
- 4.1.2 Un membru al echipei, cu drept de joc, este îndreptățit să joace, atunci când numele său a fost înscris în foaia oficială de arbitraj, înainte de începerea oficială a jocului și atât timp cât el nu a fost descalificat sau nu a comis cinci (5) greșeli personale.
- 4.1.3 Pe parcursul desfășurării jocului, un membru al echipei este:
- Jucător, când este pe terenul de joc și este îndreptățit să joace.
 - Înlocuitor, când nu este pe terenul de joc, dar este îndreptățit să joace.
 - Jucător eliminat, când el a comis cinci (5) greșeli și nu mai este îndreptățit să joace.
- 4.1.4 În timpul unui interval de joc, toți membri echipei îndreptățiti să joace, sunt considerați jucători.
- 4.2 Regulă
- 4.2.1 Fiecare echipă, va fi compusă din:
- Nu mai mult de doisprezece (12) membri, îndreptățiti să joace, inclusiv căpitanul echipei.
 - Un antrenor principal și dacă echipa dorește, un antrenor secund.
 - Maximum cinci (5) însoțitori pot sta pe banca echipei, având responsabilități precise, ca de exemplu, manager, doctor, fizioterapeut, statistician, translator, etc.
- 4.2.2 Cinci (5) jucători, din fiecare echipă trebuie să fie pe terenul de joc, în timpul desfășurării jocului, aceștia putând fi înlocuiți.
- 4.2.3 Un înlocuitor devine jucător și un jucător devine înlocuitor, atunci când:
- Arbitrul a făcut semn înlocuitorului să intre pe teren.
 - În timpul unui minut de întrerupere sau a unui interval de joc, înlocuitorul solicită scorerului schimbarea unui jucător.
- 4.3 Echipamentul jucătorilor
- 4.3.1 Echipamentul membrilor echipei, constă din:
- Maieuri (tricouri) de aceeași culoare dominantă pe față și spate.
- Toți jucătorii trebuie să poarte maieurile (tricourile) în șorturi în timpul jocului. Este permisă utilizarea echipamentului, "totul dintr-o bucată".
- Șorturi de aceeași culoare dominantă pe față și spate, fără a fi necesar să aibă aceeași culoare cu cea a maieurilor.
 - Șosete de aceeași culoare dominantă pentru toți membrii echipei.
- 4.3.2 Fiecare membru al echipei, trebuie să poarte maieuri numerotate, pe față și pe spate, cu cifre plate într-o culoare unică, contrastantă față de culoarea maieurilor. Numerele, trebuie să fie clar vizibile și:
- Cele de pe spate, trebuie să aibă cel puțin, douăzeci (20) cm înălțime.

- Cele de pe față, trebuie să aibă cel puțin, zece(10) cm înălțime.
 - Cifrele trebuie să fie de cel puțin doi (2) cm lățime.
 - Echipetele trebuie să utilizeze numere de la patru (4) la cincisprezece (15). Federațiile naționale, au autoritatea să aprobe, pentru competițiile lor interne, orice alte numere, compuse din maxim două (2) cifre.
 - Membri ai aceleiași echipe, nu pot purta numere identice.
 - Orice reclamă sau logo, trebuie să fie la cel puțin cinci (5) cm distanță de numere.
- 4.3.3 Echipetele trebuie să aibă, minim, două (2) seturi de maieuri, de culori diferite și:
- Prima echipă înscrisă în programul jocului (echipa locală), va purta maieuri de culoare deschisă (preferabil albe).
 - A doua echipă înscrisă în programul jocului (echipa vizitatoare), va purta maieuri de culoare închisă.
 - Totuși, dacă cele două (2) echipe sunt de acord, pot schimba culoarea maieurilor.
- 4.4 Alt echipament
- 4.4.1 Tot echipamentul utilizat de jucători, trebuie să fie adecvat jocului de baschet. Orice echipament, conceput pentru a crește înălțimea sau raza de acțiune a unui jucător sau care, în orice alt mod, îi oferă un avantaj necinstit, este nepermis.
- 4.4.2 Jucătorii nu au voie să poarte echipamente (obiecte) care pot cauza accidentarea altor jucători.
- Următoarele obiecte nu sunt permise:
 - Apărători pentru degete, mâini, încheietura mâinii, coate, antebrațe, mulaje sau proteze, confecționate din piele, plastic moale, metal sau alte materiale dure, chiar dacă sunt acoperite cu bandaje sau capitonaj moale.
 - Obiecte care pot cauza zgârieturi(unghiile degetelor mâinilor trebuie tăiate scurt)
 - Podoabe de cap, accesorii de păr, bijuterii.
 - Următoarele obiecte sunt permise:
 - Echipament de protecție pentru umeri, brațe, coapse, gambe, dacă acesta este suficient capitonat.
 - Șorturi supraelastice de protecție, care se prelungesc sub cele de joc, de aceeași culoare dominantă cu cea a șorturilor.
 - Echipament elastic pentru protecția umerilor și a brațelor, de aceeași culoare dominantă cu cea a maieurilor
 - Echipament elastic pentru protecția coapselor și a gambelor, de aceeași culoare dominantă cu cea a șorturilor. Dacă acestea sunt pentru coapsă, trebuie să se oprească deasupra genunchiului; dacă acestea sunt pentru gambă, trebuie să se oprească sub genunchi.
 - Genunchiere corespunzător capitonate.
 - Echipament de protecție a nasului accidentat, chiar dacă este confecționat dintr-un material dur.
 - Protector pentru dinți, incolor și transparent
 - Ochelari, dacă aceștia nu reprezintă un pericol pentru ceilalți jucători.
 - Cordeluțe, de maximum cinci (5) cm lățime, confecționate dintr-un material non abraziv, de aceeași culoare, din plastic sau cauciuc.
 - Bandaj (leucoplast) incolor și transparent pentru brațe, umeri, picioare, etc.
- Pe parcursul unui joc, un jucător nu are voie să afișeze nici o denumire comercială, promoțională sau de caritate, marcă, logo sau alte identificări, inclusiv, dar nu limitat, pe corpul său, în părul său sau în alt mod.
- 4.4.3
- 4.4.4 Orice alt echipament, nespecificat în acest articol trebuie aprobat de Comisia Tehnică FIBA.



- Art. 5 Jucători: Accidentarea
- 5.1 În cazul accidentării unui (unor) jucător(i), arbitri pot opri jocul.
- 5.2 Dacă mingea este vie în momentul producerii accidentării, arbitri nu vor opri jocul, până când echipa care controlează mingea, o aruncă spre coș, pierde posesia mingii, o reține departe de joc sau mingea a devenit moartă. Totuși, dacă este necesar ca jucătorul accidentat să fie protejat, arbitri pot opri imediat jocul.
- 5.3 Dacă jucătorul accidentat, nu poate continua să joace imediat (în aproximativ 15 secunde) sau, dacă primește îngrijiri medicale, el trebuie înlocuit, cu excepția cazului în care echipa sa este redusă, la un număr mai mic de cinci (5) jucători îndreptățiți să joace, pe terenul de joc.
- 5.4 **Persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei, pot** intra pe terenul de joc, cu permisiunea unui arbitru, pentru a ajuta un jucător accidentat, înainte ca acesta să fie înlocuit.
- 5.5 Un doctor, poate intra pe terenul de joc, fără permisiunea arbitrilor dacă, după părerea sa, jucătorul accidentat necesită îngrijiri medicale urgente.
- 5.6 În timpul jocului, orice jucător care sângerează sau care prezintă răni deschise, trebuie înlocuit. El poate reveni pe terenul de joc, numai după ce sângerarea a fost oprită și zona afectată sau rana deschisă a fost complet și bine bandajată. Dacă, jucătorul accidentat sau orice jucător care sângerează sau are o rană deschisă, se reface în timpul unui minut de întrerupere, acordat oricărei echipe, înainte ca scorul să semnalizeze înlocuirea, acel jucător poate continua jocul.
- 5.7 Jucătorii desemnați de antrenor să înceapă jocul, pot fi înlocuiți în cazul unei accidentări. În acest caz, adversarii au dreptul, de asemenea, să înlocuiască același număr de jucători, dacă doresc acest lucru.
- Art. 6 Căpitanul echipei : Atribuții și competențe
- 6.1 Căpitanul echipei (CAP), este jucătorul desemnat de către antrenorul său, să reprezinte echipa pe terenul de joc. El poate comunica, într-un mod politic cu arbitri în timpul jocului, pentru a obține informații, totuși, numai atunci când mingea a devenit moartă și cronometrul de joc este oprit.
- 6.2 Căpitanul echipei trebuie să informeze arbitrul principal, imediat la sfârșitul jocului, dacă echipa sa protestează împotriva rezultatului jocului și va semna foaia oficială de joc, în spațiul marcat "Semnătura căpitanului în caz de protest".
- Art. 7 Antrenori : Atribuții și competențe
- 7.1 Cu cel puțin douăzeci (20) minute înainte de ora programată pentru începerea jocului, fiecare antrenor principal sau reprezentantul său, va înmâna scorului o listă cu numele și numerele corepunzătoare a membrilor echipei sale, care au drept de joc, precum și numele căpitanului echipei, numele antrenorului principal și al antrenorului secund. Toți membri echipei, a căror nume sunt înscrise pe foaia oficială de joc, sunt îndreptățiți să joace, chiar dacă sosesc după începerea jocului.
- 7.2 Cu cel puțin zece (10) minute înainte de începerea jocului, fiecare antrenor principal trebuie să confirme acordul său, referitor la numele și numerele corespunzătoare a membrilor echipei și a numelor antrenorilor, semnând foaia oficială de joc în dreptul numelui său. În același timp antrenorii principali vor indica cei cinci (5) jucători care vor începe jocul. Antrenorul echipei "A", trebuie să fie primul care furnizează aceste informații.

- 7.3 Persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei doar, au dreptul să se așeze pe banca echipei și să rămână în zona băncii echipei lor.
- 7.4 Antrenorul principal sau antrenorul secund pot merge la masa scorerului în timpul jocului pentru a obține informații statistice, numai când mingea este moartă și cronometrul de joc este oprit.
- 7.5 Atât antrenorului principal cât și antrenorului secund, dar numai unul dintre ei la orice moment dat, îi este permis să se ridice în picioare în timpul desfășurării jocului. Ei se pot adresa verbal jucătorilor, cu condiția ca ei să rămână în zona băncii echipei lor. Antrenorul secund nu se va adresa arbitrilor.
- 7.6 Dacă există un antrenor secund, numele său trebuie înscris în foaia oficială de joc înaintea începerii jocului (semnătura sa nu este necesară). El trebuie să-și asume toate atribuțiile și competențele antrenorului principal, dacă dintr-un motiv oarecare acesta nu mai este capabil să continue.
- 7.7 În cazul în care căpitanul părăsește terenul de joc, antrenorul principal trebuie să informeze un arbitru asupra numărului jucătorului, care va prelua rolul căpitanului pe terenul de joc.
- 7.8 Căpitanul echipei va îndeplini funcția de antrenor principal, dacă echipa nu are un antrenor principal sau dacă acesta este incapabil să mai continue și dacă un antrenor secund nu a fost înscris în foaia oficială de arbitraj (sau pe parcursul jocului acesta este incapabil să mai continue). În cazul în care, căpitanul trebuie să părăsească terenul de joc, el poate continua ca antrenor principal. Dacă el trebuie să părăsească terenul de joc urmare unei greșeli descalificatoare sau este incapabil să continue ca antrenor principal, din cauza unei accidentări, înlocuitorul său în calitatea de căpitan îl poate înlocui ca antrenor principal.
- 7.9 Antrenorul principal trebuie să desemneze jucătorul care va executa aruncările libere, în toate situațiile în care, jucătorul care execută aruncările libere, nu este desemnat prin reguli.

REGULA Nr. 4 – REGULI DE JOC

- Art. 8 Timp de joc, scor egal și perioade de prelungiri
- 8.1 Jocul se compune din patru (4) perioade, de câte zece (10) minute fiecare.
- 8.2 Înainte de ora la care a fost programată începerea jocului, trebuie să existe un interval de joc de douăzeci (20) minute
- 8.3 Trebuie să existe intervale de joc de câte 2 (două) minute, între prima și a doua perioadă (prima repriză), între a treia și a patra perioadă (a doua repriză) și înaintea fiecărei perioade de prelungiri.
- 8.4 Între prima și a doua repriză, trebuie să existe un interval de joc de cincisprezece (15) minute.
- 8.5 Un interval de joc, începe:
- Cu douăzeci (20) minute înainte de ora la care jocul a fost programat să înceapă.
 - Când semnalul sonor al cronometrului de joc indică sfârșitul perioadei.
- 8.6 Un interval de joc, se termină:
- La începutul primei perioade de joc, când mingea părăsește mâna (mâinile) arbitrilor principal, la angajarea între doi.
 - La începutul tuturor celorlalte perioade de joc, când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- 8.7 Dacă scorul este egal, la sfârșitul timpului de joc al celei de-a patra perioade, jocul va continua, cu atâtea perioade de prelungiri, de cinci (5) minute, câte sunt necesare pentru stabilirea unui învingător.
- 8.8 Dacă o greșeală a fost comisă, cu puțin timp înainte sau chiar în momentul în care, semnalul sonor al cronometrului de joc anunță sfârșitul timpului de joc, orice eventuale aruncări libere, trebuie administrate după expirarea timpului de joc.
- 8.9 Dacă o perioadă de prelungire este necesară, ca rezultat al executării acestei/acestor aruncări libere, atunci toate greșelile care s-au produs după încheierea timpului de joc, vor fi considerate ca fiind comise în timpul unui interval de joc și aruncările libere trebuie să fie administrate înainte de începerea perioadei de prelungire.
- Art. 9 Începutul și sfârșitul unei perioade sau a jocului
- 9.1 Prima perioadă a jocului, începe atunci când mingea părăsește mâna (mâinile) arbitrilor principal, la angajarea între doi.
- 9.2 Toate celelalte perioade, încep când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- 9.3 Jocul nu poate începe dacă una dintre echipe, nu este pe terenul de joc cu cinci (5) jucători, gata să joace.
- 9.4 Pentru toate jocurile, echipa menționată prima în program, (echipa locală), va avea banca echipei și coșul propriu, în partea stângă a mesei oficiale, privind cu fața spre terenul de joc.
- Totuși, dacă cele două (2) echipe sunt de acord, pot inversa băncile și/sau coșurile.

- 9.5 Înaintea primei și celei de-a treia perioade de joc, echipele sunt îndreptățite să se încălzească în jumătatea terenului de joc, în care se află coșul adversarilor.
- 9.6 Echipele trebuie să schimbe coșurile pentru a doua repriză.
- 9.7 În toate perioadele de prelungiri, echipele vor continua să atace aceleași coșuri ca în cea de-a patra perioadă a jocului.
- 9.8 O perioadă, o perioadă prelungire sau partida, se va încheia, atunci când semnalul cronometrului de joc sună, indicând terminarea perioadei. Când panoul este echipat cu semnale luminoase în jurul perimetrului său, aprinderea semnalelor luminoase va avea prioritate față de semnalul sonor al cronometrului de joc.
- Art.10 Stările mingii
- 10.1 Mingea poate fi, vie sau moartă.
- 10.2 Mingea devine vie, când:
- În timpul unei angajări între doi mingea părăsește mâna (măinile) arbitrului.
 - În timpul unei aruncări libere, mingea este la dispoziția jucătorului care execută aruncările libere.
 - În timpul unei repuneri a mingii în joc, mingea se află la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea.
- 10.3 Mingea devine moartă, când:
- Un coș din acțiune sau dintr-o aruncare liberă, a fost reușit.
 - Un arbitru fluieră, în timp ce mingea este vie.
 - Este vizibil că mingea nu va intra în coș, în urma unei aruncări libere, care este urmată de:
 - Una sau mai multe aruncări libere.
 - O altă sancțiune (aruncări libere și/sau posesia mingii).Semnalul sonor al cronometrului de joc, se declanșează indicând sfârșitul perioadei de joc.
 - Semnalul sonor al cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde, se declanșează în timp ce o echipă controlează mingea. Mingea este în aer, ca urmare a unei aruncări la coș din acțiune și este atinsă de un jucător al oricărei echipe, după ce:
 - Un arbitru a fluierat.
 - Semnalul sonor al cronometrului de joc, indică sfârșitul unei perioade de joc.
 - Semnalul sonor al cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde, se declanșează.
- 10.4 Mingea nu devine moartă și coșul contează, dacă a fost reușit, atunci când:
- Mingea este în aer, ca urmare a unei aruncări la coș din acțiune, și:
 - Un arbitru a fluierat.
 - Semnalul sonor al cronometrului indică sfârșitul unei perioade de joc.
 - Semnalul sonor al cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde declanșează.
 - Mingea este în aer după o aruncare liberă și un arbitru fluieră sancționând orice infracțiune de la reguli, alta decât cea comisă de executantul aruncării libere.
 - Un jucător comite o greșeală asupra oricărui alt adversar, în timp ce echipa adversă are controlul mingii și un jucător al acestei echipe este într-o acțiune de aruncare la coș pe care o finalizează cu o mișcare continuă, începută înainte de a se produce greșeala

Această prevedere nu se aplică și coșul nu va conta, dacă:

- După ce arbitrul a fluierat, este executată în întregime, o nouă acțiune de aruncare la coș.
- În timpul acțiunii continue de aruncare la coș, se aude semnalul sonor al cronometrului de joc, pentru terminarea perioadei de joc sau se declanșează semnalul sonor al cronometrului de 24 de secunde.

Art. 11 Poziția unui jucător și a unui arbitru pe terenul de joc

11.1 Poziția unui jucător pe teren este determinată, de locul unde el este în contact cu podeaua.

În timp ce este în aer, el păstrează aceeași poziție pe care a avut-o ultima dată când a atins podeaua. Această situație include liniile care delimitează terenul de joc, linia de centru, linia coșului de trei puncte, linia de aruncări libere liniile care delimitează zona de restricție și liniile care delimitează zona semicercurilor unde nu se sancționează forțarea cu mingea.

11.2 Poziția unui arbitru pe teren se stabilește în aceeași manieră ca și cea a unui jucător. Când mingea atinge un arbitru, se consideră că ea a atins podeaua, la locul unde acesta se află.

Art. 12 Angajare între doi și posesia alternativă

12.1 Definiția angajării între doi

12.1.1 O angajare între doi, are loc atunci când un arbitru aruncă mingea între doi (2) jucători adversi în cercul central al terenului, la începutul primei perioade de joc.

12.1.2 O minge ținută este atunci când unul sau mai mulți jucători din echipe adverse, țin cu fermitate mingea cu una sau ambele mâini, de așa manieră încât, nici un jucător nu poate obține controlul ei, fără să se producă o acțiune de o asprime exagerată.

12.2 Procedura angajării între doi

12.2.1 Fiecare săritor, trebuie să stea cu picioarele în semicercul cel mai apropiat, de coșul propriu echipei sale, cu un picior apropiat de linia de centru.

12.2.2 Coechipierii, nu pot ocupa poziții vecine în jurul cercului, dacă un adversar dorește să se intercaleze între ei.

12.2.3 Apoi, arbitrul va arunca mingea, vertical de jos în sus, între cei doi (2) săritori, la o înălțime la care nici unul dintre ei să nu o poată atinge sărind.

12.2.4 Mingea trebuie atinsă cu mâna, cel puțin de unul dintre săritori, după ce aceasta, a ajuns în punctul cel mai înalt.

12.2.5 Nici unul dintre săritori nu trebuie să-și părăsească locul, înainte ca mingea să fie legal atinsă.

12.2.6 Nici unul dintre săritori nu trebuie să prindă mingea sau să o atingă mai mult de două ori, înainte ca aceasta să fi atins, unul din ceilalți 8 jucători sau podeaua terenului de joc.

12.2.7 Dacă mingea nu a fost atinsă de cel puțin unul dintre cei doi săritori, angajarea între doi va fi repetată.

12.2.8 Nici unul din ceilalți opt (8) jucători, nu trebuie să aibă o parte a corpului lor, pe sau deasupra liniei cercului (cilindrul), înainte ca mingea să fie atinsă de unul din cei doi săritori.

12.3 Situații de angajare între doi

O situație de angajare între doi se produce când :

- Arbitri opresc jocul pentru o minge ținută.
- Mingea iese în afara limitelor terenului de joc, iar arbitri sunt în dubiu sau nu sunt de acord cu privire la, care dintre adversari a atins ultimul mingea.
- O dublă abatere a avut loc, în timpul ultimei sau singurei aruncări libere, nereușite.
- O minge vie rămâne prinsă între inel și panou (excepție, între aruncările libere).
- Mingea devine moartă când, nici una din echipe nu deține controlul mingii și nici nu are dreptul la posesia mingii, pentru o repunere în joc.
- După anularea unor sancțiuni echivalente, împotriva ambelor echipe, nu rămân alte sancțiuni de administrat și nici una dintre echipe nu a deținut controlul mingii sau avea dreptul la posesia ei, înainte de producerea primei greșeli sau abateri.
- La începutul tuturor perioadelor de joc, altele decât prima perioadă a jocului.

12.4 Definiția posesiei alternative

12.4.1 Posesia alternativă este o metodă, de a face ca mingea să devină vie, prin repunerea ei în joc din afara terenului, mai curând decât prin angajarea între doi.

12.4.2 Repunerea mingii în joc, conform posesiei alternative:

- Începe, când mingea se află la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea mingii în joc.
- Se termină, când :
 - Mingea atinge sau este legal atinsă, de un jucător aflat pe terenul de joc.
 - Echipa care efectuează repunerea, comite o abatere la repunere.
 - O minge vie rămâne prinsă între panou și inel, în timpul repunerii mingii.

12.5 Procedura aplicării posesiei alternative

12.5.1 În toate situațiile de angajare între doi, echipele vor alterna posesia, pentru repunerea mingii în joc, din punctul cel mai apropiat de locul producerii situației de angajare între doi.

12.5.2 Echipa care nu obține controlul unei mingi vii în terenul de joc, după angajarea între doi, va avea dreptul la prima posesie alternativă.

12.5.3 Echipa care are dreptul la următoarea posesie alternativă, la terminarea unei perioade de joc, va începe următoarea perioadă cu o repunere a mingii în joc de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei oficiale, cu excepția cazului în care sancțiuni de aruncări libere și posesia mingii, mai sunt de administrat.

12.5.4 Echipa care are dreptul la repunere conform posesiei alternative, va fi indicată prin săgeata posesiei alternative, poziționată spre direcția coșului advers. Direcția săgeții posesiei alternative va fi inversată, imediat când, repunerea mingii conform posesiei alternative, a fost terminată.

12.5.5 O abatere a echipei, care repune mingea în joc conform posesiei alternative, cauzează acestei echipe, pierderea dreptului de a repune mingea în joc, conform posesiei alternative. Direcția săgeții posesiei alternative va fi imediat inversată, indicând faptul că echipa adversă celei care a comis abaterea, are dreptul la repunerea mingii în joc, conform posesiei alternative, la următoarea situație de angajare între doi. Jocul se va relua prin acordarea mingii echipei adverse celei care a comis abaterea, pentru o repunere a mingii în joc, din locul repunerii inițiale.

- 12.5.6 O greșeală comisă de oricare dintre echipe :
- Înaintea începerii unei perioade, alta decât prima, sau
 - În timpul unei repunerii în joc, conform posesiei alternative, nu cauzează echipei care avea dreptul de a repune mingea în joc, să piardă această posesie alternativă.

Art. 13 Cum este jucată mingea

13.1 Definiție

În jocul de baschet, mingea este jucată numai cu mâna/mâinile și poate fi pasată, aruncată, atinsă, rostogolită și driblată în orice direcție, în limitele restricțiilor acestor reguli.

13.2 Regulă

Un jucător, nu trebuie să alerge cu mingea în mână (mâini), să șuteze sau să blocheze mingea deliberat, cu orice parte a piciorului sau s-o lovească cu pumnul. Totuși, un contact întâmplător sau o atingere accidentală a mingii cu orice parte a piciorului, nu constituie o abatere.

Încălcarea prevederilor Art. 13.2, este o abatere.

Art. 14 Controlul mingii

14.1 Definiție

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

14.1.2 Controlul echipei asupra mingii, continuă, când:

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

14.1.3 Controlul echipei asupra mingii, se termină, când:

- Un adversar obține controlul mingii.
- Mingea devine moartă.
- Mingea a părăsit mâna/mâinile jucătorului la o aruncare la coș din acțiune sau a unei aruncări libere.

Art. 15 Jucător în acțiune de aruncare la coș

15.1 Definiție

15.1.1 O aruncare la coș, din acțiune sau din aruncare liberă este atunci când, mingea este ținută în mâna/mâinile unui jucător și apoi este aruncată în aer spre coșul advers.

O voleibolare, este atunci când, mingea este direcționată cu mâna/mâinile spre coșul adversarilor.

O aruncare de sus (slam dunk) în este atunci când, mingea este introdusă forțat în coșul adversarilor de sus în jos, cu una sau ambele mâini.

Voleibolarea și aruncarea de sus sunt, de asemenea, considerate aruncări la coș din acțiune.

15.1.2 Acțiunea de aruncare la coș :

- Începe, când jucătorul inițiază o mișcare continuă normală, care precede lansarea mingii spre coș și după aprecierea arbitrului, reprezintă începutul încercării de a înscrie prin aruncare la coș, voleibolare sau aruncare de sus a mingii spre coșul adversarilor.

- Se termină când mingea a părăsit mâna/mâinile jucătorului iar, în cazul unui aruncător aflat în săritură, când ambele picioare au revenit pe podea.

Jucătorul care încearcă să înscrie, poate avea brațul/brațele ținute de un adversar, împiedecându-l astfel să finalizeze aruncarea, chiar și așa el va fi considerat că a făcut o încercare de a înscrie din acțiune. În acest caz nu este esențial ca mingea să părăsească mâna/mâinile jucătorului.

Nu există nici o legătură între numărul de pași legal efectuați și acțiunea de aruncare la coș.

15.1.3 O mișcare continuă, în acțiunea de aruncare la coș:

- Începe când mingea se află în mâna/mâinile jucătorului iar mișcarea de aruncare, de obicei de jos în sus, a început.
- Poate include mișcarea brațului/brațelor și/sau a corpului jucătorului, în încercarea sa de a arunca la coș din acțiune.
- Se termină când mingea a părăsit mâna/mâinile jucătorului sau dacă, este efectuată o mișcare de aruncare la coș, complet nouă.

Art. 16 Coș : Când este reușit și valoarea sa

16.1 Definiție

16.1.1 Un coș este reușit, când o minge vie intră în coș pe deasupra și rămâne înăuntru sau trece prin el.

16.1.2 Mingea este considerată în coș chiar dacă numai o mică parte a ei este în interiorul inelului și sub nivelul părții superioare a acestuia.

16.2 Regulă

16.2.1 Un coș reușit, este atribuit echipei care a atacat coșul echipei adverse, în care mingea a intrat, după cum urmează:

- Un coș reușit în urma unei aruncări libere, contează un (1) punct.
- Un coș reușit din zona coșului de două puncte, contează două (2) puncte.
- Un coș reușit din zona coșului de trei puncte, contează trei (3) puncte.
- După ce mingea a atins inelul, ca urmare a ultimei sau singurei aruncări libere executate și este legal atinsă de un jucător apărător sau atacant, înainte de a intra în coș, coșul reușit contează două (2) puncte.

16.2.2 Dacă un jucător înscrie, accidental, în coșul propriu al echipei sale, coșul contează două (2) puncte și va fi înregistrat ca fiind înscris de căpitanul echipei adverse, aflat pe terenul de joc.

16.2.3 Dacă un jucător înscrie, deliberat, în coșul propriu al echipei sale, aceasta este o abatere și coșul marcat nu contează.

16.2.4 Dacă un jucător face ca mingea să treacă, complet, prin coș, de jos în sus, aceasta este o abatere.

16.2.5 Cronometrul de joc, trebuie să indice 0:00.3 (trei zecimi de secundă) sau mai mult, pentru ca un jucător să-și asigure posesia mingii, în urma unei repunerii a mingii în joc sau a unei recuperări a mingii după ultima sau singura aruncare liberă, pentru a putea încerca, o ultimă aruncare la coș din acțiune. Dacă cronometrul de joc indică 0:00.2 sau 0:00.1, singura modalitate de a înscrie un coș din acțiune valabil, este prin voleibolare sau o aruncare de sus a mingii direct în coș.

- Art. 17 Repunerea mingii în joc
- 17.1 Definiție
- 17.1.1 O repunere a mingii în joc , are loc atunci când mingea este pasată în interiorul terenului de joc, de către un jucător, aflat în afara terenului de joc, care efectuează repunerea.
- 17.2 Procedură
- 17.2.1 Un arbitru trebuie, să înmâneze sau să pună mingea la dispoziția jucătorului care urmează să repună mingea în joc. Arbitrul poate, de asemenea, să-i arunce sau să-i paseze mingea cu pamântul, respectând condițiile următoare:
- Arbitrul să nu fie la o distanță mai mare de patru (4)m, de jucătorul care efectuează repunerea în joc.
 - Jucătorul care efectuează repunerea în joc, să se afle în locul corect, așa cum a fost desemnat de către arbitru.
- 17.2.2 Jucătorul trebuie să repună mingea în joc, din locul cel mai apropiat unde s-a produs infrațiunea sau unde jocul a fost oprit de către arbitru, exceptând zona aflată direct în spatele panoului.
- 17.2.3 În următoarele situații repunerea, ulterioară, a mingii în joc, se face de la centrul terenului, din prelungirea liniei de centru, de pe partea opusă mesei scorerului:
- La începutul tuturor perioadelor de joc, altele decât prima.
 - În urma unei/ unor aruncări libere rezultate din acordarea, unei greșeli tehnice, antisportive sau descalificatoare.
- Jucătorul care efectuează repunerea, va avea picioarele de o parte și de alta a prelungirii liniei de centru și are dreptul să paseze mingea unui coechipier situat în orice loc pe terenul de joc.
- 17.2.4 Când cronometrul de joc indică 2:00 minute sau mai puțin din a patra perioadă de joc și din fiecare perioadă de prelungiri, urmare a unui minut de întrerupere acordat echipei care avea dreptul la posesia mingii din terenul său din spate, repunerea mingii cu care se va relua jocul, trebuie să fie administrată, de la linia de repunere situată pe partea opusă mesei scorerului, din terenul din față, al acestei echipe.
- 17.2.5 Urmare a unei greșeli personale, comisă de un jucător al echipei care controlează o minge vie sau al echipei care are dreptul la posesia mingii, repunerea mingii în joc se va face din punctul cel mai apropiat de locul producerii infrațiunii.
- 17.2.6 Ori de câte ori mingea intră în coș, dar aruncarea din acțiune sau aruncarea liberă nu este valabilă, repunerea mingii în joc, se va face din afara terenului, în prelungirea liniei de aruncări libere.
- 17.2.7 După un coș reușit din acțiune sau după ultima sau singura aruncare liberă reușită:
- Orice jucător al echipei care nu a marcat, are dreptul să repună mingea în joc, din orice punct al liniei de fund, unde coșul a fost reușit. Această procedură se aplică, de asemenea, după ce un arbitru a înmânat sau a pus mingea la dispoziția unui jucător care efectuează repunerea în joc, după un minut de întrerupere sau după orice oprire a jocului, ca urmare a unui coș realizat din acțiune sau a ultimei sau singurei aruncări libere reușite.
 - Jucătorul care efectuează repunerea în joc se poate mișca lateral și/ sau în spate iar mingea poate fi pasată coechipierilor aflați pe sau în spatele liniei de fund, dar numărarea celor cinci (5) secunde, va începe din momentul când mingea este la dispoziția primului jucător aflat în afara terenului de joc.



17.3 Regulă

17.3.1 Jucătorul care efectuează repunerea mingii în joc, nu trebuie :

- Să întârzie mai mult de cinci (5) secunde pentru a repune (a elibera) mingea.
- Să pășească în interiorul terenului de joc în timp ce are mingea în mână (mâini).
- Să facă ca, mingea să atingă direct suprafața din exteriorul limitelor terenului de joc, după ce ea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, la repunerea ei în joc.
Să atingă mingea pe terenul de joc înainte să fie atinsă de un alt jucător.
- Să facă ca mingea, să intre direct în coș.
- Să se deplaseze de la locul desemnat pentru efectuarea repunerii, în spatele liniilor care delimitează terenul de joc, alta decât cea din spatele liniei de fund din terenul din spate al echipei sale după un coș înscris din acțiune sau după o ultimă aruncare liberă reușită, lateral în una sau ambele direcții, depășind o distanță totală de un (1) m, înainte de a repune (a elibera) mingea. Totuși, el se poate deplasa, direct înapoi de la linie, atât de departe, cât condițiile îi permit acest lucru.

17.3.2 În timpul repunerii, ceilalți jucători, nu trebuie :

- Să aibă orice parte a corpului său deasupra liniei care delimitează terenul de joc, înainte ca mingea să fie repusă în joc, peste aceste linii.
- Să fie mai aproape de 1m de jucătorul care efectuează repunerea, atunci când locul de repunere are mai puțin de doi (2)m, între linia care delimitează terenul de joc și orice obstacol din afara terenului de joc.

O încălcare a prevederilor Art. 17.3, este o abatere.

17.4 Sancțiune:

Mingea se acordă adversarilor, pentru repunerea mingii în joc, de la locul repunerii inițiale

Art. 18 Minut de întrerupere

18.1 Definiție

Un minut de întrerupere, este o întrerupere a jocului, solicitată de către antrenorul principal sau antrenorul secund.

18.2 Regulă

18.2.1 Fiecare minut de întrerupere trebuie să dureze un (1) minut.

18.2.2 Un minut de întrerupere poate fi acordat în timpul unei oportunități de acordare a unui minut de întrerupere.

O oportunitate pentru acordarea unui minut de întrerupere, începe când:

- 18.2.3
- Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă, cronometrul de joc este oprit și arbitrul a terminat comunicarea sa cu masa scorerului
 - Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă ca urmare a ultimei sau singurei aruncări libere, reușite.

• Pentru echipa împotriva căreia, a fost reușit un coș din acțiune.

18.2.4 O oportunitate pentru acordarea unui minut de întrerupere încetează, când mingea este la dispoziția unui jucător pentru o repunere în joc sau pentru prima sau singura aruncare liberă.

Două (2) minute de întrerupere pot fi acordate fiecărei echipe, la orice oportunitate din prima repriză; trei (3) minute de întrerupere, la orice oportunitate din a doua repriză și unul (1) pe parcursul fiecărei perioade de prelungire.

18.2.5 Minutele de întrerupere nefolosite pe parcursul unei reprize, nu mai pot fi utilizate, în următoarea repriză sau în perioadele de prelungiri.

18.2.6

- 18.2.7 Un minut de întrerupere este acordat și înregistrat în contul echipei a cărei antrenor a făcut primul solicitarea, cu excepția cazului în care, minutul de întrerupere a fost acordat ca urmare a unui coș din acțiune reușit de adversari și fără ca să fi fost sancționată vreă altă infracțiune.
- 18.2.8 Un minut de întrerupere nu va fi permis echipei care a marcat, atunci când cronometrul de joc indică 2:00 minute sau mai puțin din a patra perioadă de joc și din fiecare perioadă de prelungiri ca urmare a unui coș reușit din acțiune, cu excepția cazului în care un arbitru oprește jocul.
- 18.3 Procedură
- 18.3.1 Numai antrenorul principal sau antrenorul secund are dreptul să solicite un minut de întrerupere. El trebuie să stabilească un contact vizual cu scorerul sau va trebui să meargă la masa scorerului solicitând clar un minut de întrerupere, făcând cu ajutorul mâinilor sale, semnul convențional propriu, stabilit.
- 18.3.2 Solicitarea pentru acordarea unui minut de întrerupere poate fi anulată, numai înainte ca scorerul să fi semnalizat sonor, o astfel de cerere.
- 18.3.3 Perioada unui minut de întrerupere:
- Începe când, arbitrul fluieră și arată semnul convențional, corespunzător pentru minut de întrerupere.
 - Se termină când, arbitrul fluieră și face semn echipelor să reintre pe terenul de joc. De îndată ce, o oportunitate pentru un minut de întrerupere începe, scorerul va semnaliza sonor arbitrilor, că o solicitare pentru un minut de întrerupere, a fost făcută.
- 18.3.4 Dacă un coș din acțiune a fost reușit împotriva echipei care a solicitat un minut de întrerupere, cronometrul va opri imediat cronometrul de joc și va acționa semnalul său sonor.
- În timpul unui minut de întrerupere și în intervalele de joc, de dinaintea începerii perioadei a doua (2-a), a patra (4-a) sau a perioadelor de prelungire, jucătorii pot părăsi terenul de joc pentru a lua loc pe banca echipei, iar persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei, pot intra pe terenul de joc, cu condiția ca ei să rămână în apropierea zonei băncii proprii echipe.
- 18.3.5 Dacă solicitarea pentru un minut de întrerupere, este făcută de oricare dintre echipe, după ce mingea este la dispoziția jucătorului care execută aruncări libere, pentru prima sau singura aruncare liberă, minutul de întrerupere trebuie acordat, dacă:
- 18.3.6
- Ultima sau singura aruncare liberă, este reușită.
 - Ultima sau singura aruncare liberă, este urmată de o repunere de la linia de centru de pe partea opusă mesei scorerului.
 - O greșeală este sancționată între aruncările libere. În acest caz se vor termina de executat aruncările libere rămase și minutul de întrerupere va fi acordat, înainte de administrarea sancțiunii pentru noua greșeală.
 - O greșeală este sancționată înainte ca mingea să devină vie, după ultima sau singura aruncare liberă. În acest caz minutul de întrerupere va fi acordat, înainte de administrarea sancțiunii pentru noua greșeală.
 - O abatere este sancționată înainte ca mingea să devină vie, după ultima sau singura aruncare liberă. În acest caz minutul de întrerupere va fi acordat, înainte de administrarea repunerii mingii în joc.
- În cazul unor seturi consecutive de aruncări libere și/sau posesie a mingii, rezultate din sancțiunile mai multor greșeli, fiecare set trebuie să fie tratat separat.

- Art. 19 Înlocuire de jucător
- 19.1 Definiție
- O înlocuire de jucător este o întrerupere a jocului solicitată de un înlocuitor, pentru a deveni jucător.
- 19.2 Regulă
- 19.2.1 O echipă poate înlocui jucător(i) în timpul unei oportunități de înlocuire.
- 19.2.2 O oportunitate pentru o înlocuire de jucător(i), începe când:
- Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă, cronometrul de joc este oprit și arbitrul a terminat comunicarea cu masa scorerului.
 - Pentru ambele echipe, mingea devine moartă ca urmare a ultimei sau singurei aruncări libere reușite.
 - Pentru echipa împotriva căreia un coș din acțiune a fost reușit, atunci când cronometrul de joc indică 2:00 minute sau mai puțin din a patra perioadă de joc și din fiecare perioadă de prelungiri
- 19.2.3 O oportunitate pentru o înlocuire de jucător(i) încetează când mingea este la dispoziția unui jucător, pentru o repunere în joc, sau pentru prima sau singura aruncare liberă. Un jucător care a devenit înlocuitor și înlocuitorul care a devenit jucător, nu pot să reintre respectiv să părăsească jocul, înainte ca mingea să devină din nou moartă după ce a fost pus în funcțiune cronometrul de joc pentru derularea unei noi faze de joc, exceptând cazul în care:
- 19.2.4
- Echipa, este redusă mai puțin de cinci (5) jucători pe terenul de joc.
 - Jucătorul îndreptățit să execute aruncări libere, ca rezultat a rectificării unei erori, se află pe banca echipei, după ce a fost înlocuit regulamentar.
- O înlocuire nu trebuie permisă echipei care a marcat, atunci când cronometrul de joc este oprit ca urmare a realizării unui coș din acțiune, în ultimele două (2) minute ale celei de-a patra perioade sau în ultimele două (2) minute ale fiecărei prelungiri, cu excepția situațiilor în care un arbitru a oprit jocul.
- 19.2.5
- 19.3 Procedură
- 19.3.1 Doar un înlocuitor are dreptul de a solicita o înlocuire de jucător. El (nu antrenorul principal sau antrenorul secund) trebuie să meargă la masa scorerului și să solicite în mod clar efectuarea unei înlocuirii, făcând semnul convențional propriu cu mâinile sale, sau așezându-se pe scaunul înlocuirilor. El trebuie să fie gata să intre în joc imediat, la prima oportunitate de înlocuire.
- 19.3.2 O solicitare de înlocuire poate fi anulată, numai înainte ca semnalul sonor al scorerului să fi indicat această cerere.
- 19.3.3 De îndată ce, o oportunitate pentru înlocuire de jucători, începe, scorerul va indica arbitrilor, prin semnalul său sonor, că o cerere pentru înlocuire a fost făcută. Înlocuitorul trebuie să rămână în afara limitelor terenului de joc, până când un arbitru fluieră, face semnalul convențional pentru înlocuire și îi face semn să intre pe teren.
- 19.3.4 Jucătorului înlocuit, îi este permis să meargă direct pe banca echipei sale, fără să mai raporteze acest fapt, nici arbitrului, nici scorerului.
- 19.3.5 Înlocuirile trebuie efectuate cât mai repede posibil. Jucătorul care a comis a cincea (5-a) sa greșeală personală sau care a fost descalificat, trebuie înlocuit imediat (în aproximativ 30 secunde). Dacă, în opinia arbitrului, se produce o întârziere a reluării jocului, un minut de întrerupere se va înregistra în contul echipei care a provocat întârzierea. Dacă echipa nu mai are dreptul la minut de întrerupere, antrenorul acestei echipe poate fi sancționat cu o greșeală tehnică, înregistrată cu "B".
- 19.3.6

- 19.3.7 Dacă o înlocuire de jucători este solicitată în timpul unui minut de întrerupere sau în timpul unui interval de joc, altul decât intervalul de la jumătatea timpului de joc, înlocuitorul trebuie să anunțe scorerul, înainte de a intra pe teren.
- 19.3.8 Dacă executantul aruncărilor libere, trebuie înlocuit pentru că:
- Este accidentat.
 - A comis a 5-a greșeală personală.
 - A fost descalificat din joc.
- Aruncările libere vor fi executate de către înlocuitorul său, care nu poate fi înlocuit la rândul său, înainte ca el să fi jucat următoarea fază de joc în care cronometrul de joc a fost pornit.
- Dacă solicitarea pentru o înlocuire de jucători, este făcută de oricare dintre echipe, după ce mingea este la dispoziția jucătorului care execută aruncări libere, pentru prima sau singura aruncare liberă, înlocuirea va fi acordată, dacă :
- 19.3.9
- Ultima sau singura aruncare liberă a fost reușită.
 - Ultima sau singura aruncare liberă, este urmată de o repunere a mingii în joc din prelungirea liniei de centru de pe partea opusă mesei oficiale.
 - O greșeală este sancționată, între aruncările libere. În acest caz, se va finaliza de executat setul de aruncări libere, iar înlocuirea va fi permisă înainte ca sancțiunea pentru noua greșeală, să fie administrată.
 - O greșeală este sancționată, înainte ca mingea să devină vie, după ultima sau singura aruncare liberă. În acest caz, înlocuirea va fi permisă înainte ca sancțiunea pentru noua greșeală, să fie administrată.
 - O abatere este sancționată, înainte ca mingea să devină vie, după ultima sau singura aruncare liberă. În acest caz, înlocuirea va fi permisă înainte ca repunerea mingii în joc, să fie administrată.
- În cazul unor seturi consecutive de aruncări libere, rezultate ca urmare a sancțiunilor acordate pentru mai multe greșeli, fiecare set va fi tratat separat.
- Art. 20 Joc pierdut prin abandon
- 20.1 Regulă
- O echipă va pierde jocul prin abandon, dacă :
- Cincisprezece (15) minute după ora oficială de începere a jocului, nu este prezentă sau nu este în măsură să prezinte cinci (5) jucători gata de joc.
 - Prin acțiunile sale, împiedică desfășurarea jocului.
 - Refuză să joace, după ce a primit dispoziție sa o facă, de la arbitru principal.
- 20.2 Sancțiune
- 20.2.1 Jocul este câștigat de către echipa adversă iar scorul va fi douăzeci la zero (20-0). Mai mult, echipa care pierdut jocul prin abandon, va primi zero (0) puncte în clasament.
- 20.2.2 Pentru o întâlnire dublă (tur- retur), pentru care contează numărul total al punctelor din serie și pentru Play-Off (cel mai bun din trei jocuri), echipa care a pierdut prin abandon primul, al doilea sau al treilea joc, va pierde seria sau Play-Off- ul prin abandon. Acest lucru nu se aplică pentru Play-Off (cel mai bun din cinci jocuri).
- 20.2.3 Dacă într-un turneu, echipa pierde prin abandon pentru a doua oară, echipa trebuie descalificată de la turneu, iar rezultatele tuturor jocurilor acestei echipe trebuie să fie anulate.



Art. 21 Joc pierdut în condiții speciale

21.1 Regulă

21.1.1 O echipă va pierde jocul în condiții speciale, dacă pe parcursul jocului, echipa rămâne cu mai puțin de doi (2) jucători îndreptățiți să joace, pe terenul de joc.

21.2 Sancțiuni

21.2.1 Dacă echipa care beneficiază de victorie, conduce ca scor, rezultatul din momentul opririi jocului rămâne valabil. Dacă echipa care beneficiază de victorie este condusă în momentul opririi jocului, rezultatul care trebuie înregistrat este doi la zero (2-0), în favoarea sa. Echipa care a pierdut jocul în condiții speciale, primește un (1) punct în clasament.

21.2.2 Pentru o întâlnire dublă (tur- retur), pentru care contează numărul total al punctelor din serie, echipa care a pierdut primul sau al doilea joc în condiții speciale, va pierde seria în condiții speciale.

REGULA Nr. 5 – ABATERI

- Art. 22 Abateri
- 22.1 Definiție
O abatere este o încălcare a regulilor.
- 22.2 Sancțiuni
Mingea va fi acordată echipei adverse, pentru o repunere din afara terenului de joc, din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a produs abaterea, cu excepția zonei aflate direct în spatele panoului, afară de cazul în care altfel este stabilit prin reguli.
- Art. 23 Jucător afară din joc și mingea afară din joc
- 23.1 Definiție
- 23.1.1 Un jucător este afară din joc, când orice parte a corpului său este în contact cu podeaua sau orice alt obiect, diferit de un alt jucător, aflat pe, deasupra sau în afara liniilor care delimitează terenul.
Mingea este afară din joc când ea atinge:
- 23.1.2
- Un jucător sau orice altă persoană care este în afara terenului de joc.
 - Podeaua sau orice obiect aflat pe, deasupra sau în afara liniilor care delimitează terenul de joc.
 - Suportii panoului, partea din spate a panoului sau orice obiect aflat deasupra terenului de joc.
- 23.2 Regulă
- 23.2.1 Responsabil pentru o minge ieșită în afara terenului de joc, este ultimul jucător a care a atins-o sau care a fost atins de minge, înainte ca ea să părăsească limitele terenului, chiar dacă mingea a părăsit terenul atingând orice altceva decât un jucător.
- 23.2.2 Dacă mingea iese afară din joc pentru că a fost atinsă sau atinge un jucător care se află pe sau în afara liniilor care delimitează terenul de joc, acest jucător este responsabil pentru ieșirea mingii afară din joc.
Dacă un jucător se deplasează în afara limitelor terenului de joc sau în terenul din spate, în timpul unei mingi ținute, atunci apare o situație de angajare între doi.
- 23.2.3
- Art. 24 Driblingul
- 24.1 Definiție
- 24.1.1 Un dribling este o metodă de a deplasa o minge vie pe terenul de joc, de un jucător care controlează această minge, pe care o aruncă, o lovește, o rostogolește pe podea sau o aruncă deliberat în panou.
- 24.1.2 Un dribling începe, când un jucător care a obținut controlul unei mingi vii pe terenul de joc, o aruncă, o lovește, o rostogolește, o driblează pe sol sau o aruncă deliberat în panou și o atinge din nou înainte ca mingea să atingă un alt jucător.
Un dribling se termină când jucătorul atinge mingea simultan cu ambele mâini sau când, o reține cu una sau ambele mâini.
În timpul unui dribling mingea poate fi aruncată în aer, dar ea trebuie să atingă solul sau un alt jucător, înainte ca jucătorul care a aruncat-o, să o atingă din nou cu mâinile.
Nu există o limită a numărului de pași, pe care un jucător poate să-i facă atunci când, mingea nu este în contact cu mâna sa.
Un jucător care pierde, accidental iar apoi recâștigă, controlul unei mingi vii pe terenul de joc, se consideră a fi control slab al mingii.
- 24.1.3

- 24.1.4 Următoarele acțiuni nu sunt considerate driblinguri:
- Aruncările succesive la coș.
 - Controlul slab al mingii la începutul sau sfârșitul unui dribling.
 - Încercarea de a câștiga controlul mingii prin atingerea și îndepărtarea ei, din apropierea altor jucători.
 - Atingerea mingii controlate de un alt jucător.
 - Devierea unei pase și câștigarea controlului mingii.
 - Pasarea mingii dintr-o mână în alta și reținerea ei, în una sau ambele mâini, înainte ca aceasta să atingă solul, cu condiția să nu fie comisă, o abatere de la regula pașilor.

Regulă

- 24.2 Un jucător nu trebuie să dribleze a doua oară după ce a terminat primul său dribling cu excepția situației în care, între cele două (2) driblinguri, a pierdut controlul unei mingi vii pe terenul de joc, din cauza:
- Unei aruncări la coș.
 - Unei atingeri a mingii de către un adversar.
 - Unei pase sau a unui control slab după care, mingea a atins sau a fost atinsă de un alt jucător.

Art. 25 Regula pașilor

25.1 Definiție

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

- 25.1.2 O pivotare este o mișcare regulamentară, prin care un jucător care ține în mână (mâini) o minge vie pe terenul de joc, pășește cu același picior, o dată sau de mai multe ori în orice direcție, în timp ce celălalt picior, numit picior pivot, este ținut în același punct de contact cu podeaua.

25.2 Regulă

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

- În timp ce staționează cu ambele picioare pe podea:
 - În momentul în care un picior este ridicat de pe podea, celălalt picior devine picior pivot.
- În timp ce se deplasează:
 - Dacă un picior este în contact cu podeaua, acest picior devine picior pivot.
 - Dacă nici un picior nu este în contact cu podeaua și jucătorul aterizează simultan pe ambele picioare, din momentul în care un picior este ridicat celălalt devine picior pivot.
 - Dacă nici un picior nu este în contact cu podeaua și jucătorul aterizează pe un picior, atunci acest picior devine picior pivot. Dacă jucătorul sare de pe acest picior și se oprește aterizând cu ambele picioare simultan, atunci nici un picior nu este picior pivot.

- 25.2.2 Înaintarea cu mingea pentru un jucător care și-a stabilit piciorul pivot, în timp ce controlează o minge vie pe terenul de joc:

- În timp ce staționează cu ambele picioare pe podea:
 - La plecarea în dribling, piciorul pivot nu trebuie ridicat înainte ca mingea să părăsească mâna (mâinile) jucătorului.
 - Pentru a pasa sau pentru a arunca la coș din acțiune, jucătorul poate sări cu piciorul pivot, dar nici un picior nu trebuie repus pe podea înainte ca mingea să



- În timp ce se deplasează:
 - Pentru a pasa sau pentru a arunca la coș din acțiune, jucătorul poate sări cu piciorul pivot și poate ateriza pe podea cu un picior sau ambele picioare simultan. După aceasta, un picior sau ambele picioare, pot fi ridicate de pe sol, dar nici un picior nu trebuie repus pe podea înainte ca, mingea să părăsească mâna (măinile) jucătorului.
 - La plecarea în dribling, piciorul pivot nu trebuie ridicat înainte ca, mingea să părăsească mâna (măinile) jucătorului.
 - După ce jucătorul s-a oprit, când nici un picior nu este picior pivot:
 - La plecarea în dribling, nici un picior nu trebuie ridicat înainte ca mingea să părăsească mâna (măinile) jucătorului.
 - Pentru a pasa sau pentru a arunca la coș din acțiune, unul sau ambele picioare pot fi ridicate de pe sol, dar nici un picior nu trebuie repus pe podea înainte ca, mingea să părăsească mâna (măinile) jucătorului.
- 25.2.3 Jucător care cade, este întins sau așezat pe podea
- Este regulamentar când un jucător cade și alunecă în timp ce deține mingea sau dacă el câștigă controlul mingii când este întins sau așezat.
 - Este o abatere dacă după aceea jucătorul se rostogolește sau încearcă să se ridice, atunci când ține mingea în mână.
- Art. 26 Trei secunde
- 26.1 Regulă
- 26.1.1 Un jucător nu trebuie să rămână în zona de restricție a echipei adverse, pentru mai mult de trei (3) secunde consecutive, în timp ce echipa sa controlează o minge vie în terenul din față și cronometrul timpului de joc este pornit.
- 26.1.2 O toleranță trebuie admisă, pentru un jucător, care:
- Încearcă să părăsească a zona de restricție.
 - Este în zona de restricție atunci când, el sau un coechipier se află într-o acțiune de aruncare la coș, iar mingea este pe punctul de a părăsi sau tocmai a părăsit mâna (măinile) jucătorului aflat în acțiune de aruncare la coș.
 - Driblează în zona de restricție pentru a arunca la coș din acțiune, după ce s-a aflat în această zonă pentru mai puțin de trei (3) secunde, consecutive.
- Pentru a fi considerat în afara zonei de restricție, jucătorul trebuie să fie cu ambele picioare în contact cu podeaua, în afara zonei de restricție.
- 26.1.3
- Art. 27 Jucător strâns marcat
- 27.1 Definiție
- 27.1.1 Un jucător care ține o minge vie pe terenul de joc, este strâns marcat, atunci când un adversar este într-o poziție activă de apărare la o distanță de cel mult 1(un) metru.
- 27.2 Regulă
- 27.2.1 Un jucător strâns marcat trebuie să paseze, să arunce la coș sau să dribleze, în cinci (5) secunde
- Art. 28 Opt secunde
- 28.1 Regulă
- 28.1.1 Ori de câte ori:
- Un jucător câștigă controlul unei mingi vii în terenul său din spate,
 - În urma unei repuneri a mingii în joc, mingea atinge sau este legal atinsă de orice jucător aflat în terenul din spate iar echipa jucătorului care a efectuat repunerea mingii în joc, are în continuare controlul mingii în terenul din spate, această echipă trebuie să treacă mingea în terenul ei din față, în opt (8) secunde

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

Art. 29 Douăzeci și patru de secunde

29.1 Regulă

29.1.1 Ori de câte ori:

- Un jucător câștigă controlul unei mingi vii pe terenul de joc,
 - În urma unei repuneri a mingii în joc, mingea atinge sau este legal atinsă de orice jucător în aflat pe terenul de joc, iar echipa jucătorului care a efectuat repunerea mingii în joc, are în continuare controlul mingii,
- această echipă, trebuie să încerce o aruncare la coș din acțiune, într-o perioadă de timp de, douăzeci și patru (24) secunde.

Pentru a constitui o aruncare la coș din acțiune, într-o perioadă de douăzeci și patru (24) de secunde :

- Mingea trebuie să părăsească mâna(mâinile) jucătorului înainte ca semnalul sonor al cronometrului de 24 secunde să se declanșeze, și
- După ce mingea a părăsit mâna(mâinile) jucătorului, ea trebuie să atingă inelul sau să intre în coș.

- 29.1.2 Atunci când, o aruncare la coș din acțiune este încercată în apropiere de sfârșitul perioadei de douăzeci și patru (24) de secunde și semnalul sonor al cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde se declanșează în timp ce mingea este în aer:
- Dacă mingea intră în coș, nu s-a produs nici o abatere, semnalul sonor trebuie neglijat iar coșul este valabil.
 - Dacă mingea atinge inelul, dar nu intră în coș, nu s-a produs nici o abatere, semnalul sonor trebuie neglijat și jocul continuă.
 - Dacă mingea nu atinge inelul, o abatere s-a produs. Totuși, dacă adversarii câștigă imediat și clar controlul mingii, semnalul trebuie neglijat și jocul trebuie să continue.

Toate restricțiile referitoare la intervenție neregulamentară la mingea aruncată spre coș respectiv interferență neregulamentară pe traiectoria mingii spre coș trebuie aplicate.

29.2 Procedură

29.2 Dacă jocul este oprit de un arbitru:

- Pentru o greșeală sau o abatere (cu excepția unei mingi ieșite în afara terenului de joc), a echipei care nu controla mingea,
- Pentru orice motiv real, cauzat de echipa care nu controla mingea,
- Pentru orice motiv real, care nu are legătură cu nici una dintre echipe,

Posesia mingii trebuie să fie acordată, aceleleași echipe care anterior a avut controlul mingii.

Dacă repunerea mingii în joc, este administrată din terenul din spate al acestei echipe, cronometruul de douăzeci și patru (24) de secunde trebuie resetat la douăzeci și patru (24) secunde.

Dacă repunerea mingii în joc, este administrată din terenul din față al acestei echipe, cronometruul de douăzeci și patru (24) de secunde trebuie resetat după cum urmează:

- Dacă pe cronometrul de douăzeci și patru (24) de secunde, sunt afișate patrusprezece (14) sau mai multe secunde, la momentul la care jocul a fost oprit, cronometrul de douăzeci și patru (24) de secunde nu trebuie resetat și se va continua de la momentul în care acesta a fost oprit.
- Dacă pe cronometrul de douăzeci și patru (24) de secunde, sunt afișate treisprezece (13) sau mai puține secunde, la momentul la care jocul a fost oprit, cronometrul de douăzeci și patru (24) de secunde trebuie resetat la patrusprezece (14) secunde.

Totuși, dacă în aprecierea unui arbitru, echipa adversă celei care controla mingea, ar fi pusă într-o situație de dezavantaj, cronometrul de douăzeci și patru (24) de secunde trebuie să continue de la timpul la care acesta a fost oprit.

- 29.2.2 Dacă semnalul sonor al cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde se declanșează din greșeală, în timp ce o echipă are controlul mingii sau nici o echipă nu controlează mingea, semnalul sonor trebuie neglijat iar jocul trebuie să continue. Totuși, dacă în aprecierea unui arbitru, echipa care controla mingea, a fost pusă într-o situație de dezavantaj, jocul trebuie oprit, timpul rămas pe cronometrul de douăzeci și patru (24) secunde trebuie corectat, iar posesia mingii va fi acordată acestei echipe.

Art. 30 Mingă întoarsă în terenul din spate al echipei

30.1 Definiție

- 30.1.1 O minge vie care se află în terenul din față al echipei trece în terenul din spate al echipei, când:

- Ea atinge terenul din spate.
- Ea atinge sau este regulamentar atinsă de un jucător atacant care are o parte a corpului său în contact cu terenul din spate al echipei sale.
- Ea atinge un arbitru care are o parte a corpului său în contact cu terenul din spate al echipei aflate în atac.

- 30.1.2 Mingea este neregulamentară întoarsă în terenul din spate, atunci când, un jucător al echipei care controlează o minge vie, este ultimul care a atins mingea în terenul său din față, după care același jucător sau un coechipier al acestuia este primul care atinge mingea în terenul lor din spate.

Această restricție se aplică pentru toate situațiile din terenul din față al unei echipe, inclusiv la repunerile mingii în joc.

Totuși restricția nu se aplică la un jucător care, sare din terenul său din față, stabilește un nou control al mingii pentru echipa sa în timp ce se află în aer, iar apoi aterizează în terenul din spate, al echipei sale.

30.2 Regulă

Un jucător al cărei echipe controlează o minge vie în terenul lor din față, nu are voie să provoace, ca mingea să fie întoarsă neregulamentară, în terenul său din spate.

30.3 Sanctiuni

Mingea trebuie acordată adversarilor, pentru o repunere a mingii în joc, din terenul lor din față, din locul cel mai apropiat de cel al producerii infracțiunii, cu excepția zonei aflate direct în spatele panoului.

Art. 31 Intervenția neregulamentară la mingea aruncată spre coș și interferența neregulamentară cu traiectoria mingii spre coș

31.1 Definiție

31.1.1 O aruncare la coș din acțiune sau o aruncare liberă :

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

31.2 Regulă

31.2.1 Intervenția neregulamentară la mingea aruncată spre coș, se produce în timpul unei aruncări la coș din acțiune, atunci când un jucător atinge mingea, în timp ce aceasta este complet deasupra inelului și:

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

31.2.2 Intervenția neregulamentară, la mingea aruncată spre coș, se produce în timpul unei aruncări libere, atunci când un jucător atinge mingea în timp ce aceasta este în zbor spre coș și înainte ca ea să atingă inelul.

31.2.3 Restricțiile referitoare la intervenția neregulamentară la mingea aruncată spre coș se aplică până când:

- Mingea nu mai are posibilitatea de a intra în coș .
- Mingea a atins inelul.

31.2.4 O interferență neregulamentară cu traiectoria mingii spre coș, se produce, când:

- După o aruncare la coș din acțiune sau după ultima sau singura aruncare liberă un jucător atinge coșul sau panoul în timp ce mingea este în contact cu inelul.
- După o aruncare liberă urmată, de o aruncare liberă suplimentară (aruncări libere suplimentare), un jucător atinge mingea, coșul sau panoul, în timp ce există încă posibilitatea, ca mingea să intre în coș.
- Un jucător introduce mâna/brațul prin coș, pe dedesubt, și atinge mingea.
- Un jucător apărător atinge mingea sau coșul, în timp ce mingea se află în coș, împiedicând-o astfel să treacă prin coș.
- Un jucător cauzează vibrația panoului sau se agață de inel, în așa fel încât, în aprecierea unui arbitru, mingea a fost împiedicată să intre în coș sau acest fapt a determinat intrarea mingii în coș.
- Un jucător se agață de inel pentru a juca mingea.



- 31.2.5 Când
- Un arbitru fluieră, în timp ce mingea se află în mâinile jucătorului, aflat în acțiune de aruncare la coș sau mingea este în aer, după o aruncare la coș din acțiune,
 - Semnalul sonor al cronometrului de joc, indică sfârșitul unei perioade, în timp ce mingea se află în zbor ca urmare a unei aruncări la coș din acțiune,
- Nici un jucător nu trebuie să atingă mingea, după ce aceasta a atins inelul și atât timp cât mingea are încă posibilitatea să intre în coș.

Toate restricțiile referitoare la intervenția neregulamentară la mingea aruncată spre coș și interferență neregulamentară cu traiectoria mingii spre coș trebuie aplicate.

31.3 Sancțiuni

- 31.3.1 Dacă abaterea este comisă de un jucător atacant, nu pot fi acordate puncte. Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din afara terenului din prelungirea liniei de aruncări libere, afară de cazul în care altfel se prevede în reguli.
- 31.3.2 Dacă abaterea este comisă de un jucător apărător, echipei aflate în atac, i se vor acorda:
- Un (1) punct, când mingea a fost lansată dintr-o aruncare liberă.
 - Două (2) puncte, când mingea a fost lansată din zona coșului de două puncte.
 - Trei (3) puncte, când mingea a fost lansată din zona coșului de trei puncte.

Acordarea punctelor se face ca și cum mingea, ar fi intrat în coș.

- 31.3.3 Dacă intervenția neregulamentară la mingea aruncată spre coș, este comisă de un jucător apărător, în timpul ultimei sau singurei aruncări libere, un (1) punct trebuie validat echipei aflate în atac, urmat de acordarea unei greșeli tehnice, împotriva jucătorului apărător.

REGULA Nr. 6 – GREȘELI

Art. 32 Greșeli

32.1 Definiție

32.1.1 Greșeala este o încălcare a regulilor, constând într-un contact personal neregular cu un adversar și /sau un comportament nesportiv.

32.1.2 Orice număr de greșeli pot fi fluierate împotriva unei echipe. Independent de sancțiune, fiecare greșeală trebuie înregistrată în contul jucătorului vinovat și penalizată în consecință.

Art. 33 Contact: Principii generale

33.1 Principiul cilindrului

Principiul cilindrului este definit ca fiind, spațiul din interiorul unui cilindru imaginar ocupat de un jucător, aflat pe podeaua terenului de joc. Acesta include și spațiul de deasupra jucătorului și este delimitat astfel :

- În față, prin palmele mâinilor,
- În spate, de partea posterioară a jucătorului, și
- În lateral, de conturul exterior al brațelor și picioarelor.

Mâinile și brațele pot fi extinse în față pieptului, dar nu mai departe de poziția picioarelor, cu brațele îndoite de la coate în așa fel încât antebrațele și mâinile sunt ridicate. Depărtarea picioarelor trebuie să fie proporțională cu înălțimea.

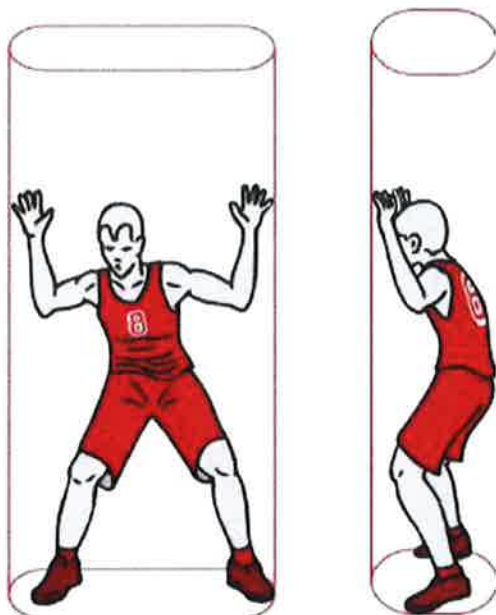


Diagrama 5 Principiul cilindrului

33.2 Principiul verticalității

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

Acest principiu protejează spațiul de pe sol pe care-l ocupă jucătorul, cât și spațiul de deasupra lui, când el este vertical în interiorul acestui spațiu.



Imediat ce un jucător părăsește poziția sa verticală (cilindrul) și se produce un contact personal cu un adversar, care își stabilise deja propria sa poziție verticală (cilindrul), jucătorul care a părăsit poziția sa verticală (cilindrul) este responsabil de producerea contactului.

Jucătorul apărător nu trebuie să fie penalizat, dacă sare vertical, părăsind solul (în interiorul cilindrului său), sau având mâinile și brațele întinse vertical deasupra lui, în interiorul propriului său cilindru.

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

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

33.3 Poziția regulamentară de apărare

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

- El este cu fața spre adversarul său, și
- Are ambele picioare pe podea.

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

33.4 Apărarea unui jucător care controlează mingea

La apărarea unui jucător care controlează (ține sau dribleză) mingea, elementele de timp și spațiu nu se aplică.

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

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

Din momentul în care, jucătorul apărător a ocupat o poziție inițială regulamentară, el se poate deplasa pentru a se apăra împotriva adversarului său, dar el nu trebuie să-și extindă brațele, umerii, coapsele sau picioarele, pentru a împiedica jucătorul care dribleză să-l depășească.

Pentru a aprecia corect, o situație de forțare/obstrucție, în care este implicat un jucător cu mingea, un arbitru trebuie să folosească următoarele principii:

- Jucătorul apărător trebuie să-și stabilească o poziție inițială regulamentară de apărare, în fața jucătorului cu mingea și având ambele picioare pe podea.
- Jucătorul apărător poate să : rămână pe loc, sară vertical, se deplaseze lateral sau în spate, cu scopul de a-și menține poziția inițială regulamentară de apărare.
- Când se mișcă pentru a-și menține poziția inițială regulamentară de apărare, unul sau ambele picioare pot fi ridicate pentru moment de pe sol, atât timp cât, deplasarea sa este laterală sau în spate, dar nu spre jucătorul care are mingea.
- Contactul trebuie să se producă în tors, situație în care, jucătorul apărător va fi considerat ca fiind, primul care a ocupat locul în care s-a produs contactul.
- Având stabilită poziția inițială regulamentară de apărare, jucătorul apărător se poate răsuci în cadrul cilindrului său, pentru a evita o accidentare.

În oricare din situațiile de mai sus, contactul produs, trebuie considerat, ca fiind provocat de către jucătorul cu mingea.

33.5 Apărarea unui jucător care nu controlează mingea

Un jucător care nu controlează mingea, are dreptul să se deplaseze liber pe terenul de joc și să ocupe orice poziție care nu a fost deja ocupată de un adversar.

Când este apărat un jucător care nu controlează mingea pe terenul de joc, elementele de timp și spațiu trebuie să fie aplicate. Un jucător apărător, nu are voie să ocupe o poziție atât de aproape și/sau atât de rapid, pe culoarul de deplasare al unui adversar, astfel încât acesta, să nu aibă timpul necesar sau distanța suficientă pentru a se opri sau pentru a-și schimba direcția sa de deplasare.

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

Dacă un jucător apărător nu respectă elementele de timp și spațiu, când ocupă poziția inițială regulamentară de apărare și contactul cu un adversar se produce, el este responsabil pentru producerea contactului.

Odată ce, jucătorul apărător și-a stabilit o poziție inițială regulamentară de apărare, el se poate deplasa pentru a apăra un adversar. El nu trebuie să-l împiedice să treacă, extinzând brațele, umerii, coapsele sau picioarele pe culoarul lui de deplasare. El se poate răsuci în cadrul cilindrului său, pentru a evita o accidentare.

33.6 Un jucător aflat în aer

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

El are dreptul să aterizeze și într-un alt loc de pe terenul de joc, cu condiția să nu existe nici un adversar, pe traseul dintre locul de pe care a sărit și cel pe care urmează să aterizeze sau locul de aterizare să nu fi fost deja ocupat de un adversar, în momentul începerii săriturii.

Dacă un jucător a sărit și a aterizat, dar datorită inerției provoacă un contact cu un adversar care ocupase o poziție regulamentară de apărare dincolo de locul de aterizare, jucătorul care a sărit este responsabil pentru producerea contactului.

Un adversar nu are voie să se miște pe traseul unui jucător, după ce acesta a sărit în aer.

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

33.7 Blocaj: Regulamentar și neregulamentar

Blocajul este o încercare, de a întârzia sau de a împiedica un adversar, care nu controlează mingea, să ajungă într-o poziție dorită, pe terenul de joc.

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

- A stat pe loc (în interiorul cilindrului său) când s-a produs contactul.
- A avut ambele picioare pe podea, când s-a produs contactul.

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

- A fost în mișcare, când s-a produs contactul.
- Nu a lăsat o distanță suficientă, la poziționarea blocajului, în afara câmpului vizual al adversarului aflat într-o poziție statică, în momentul producerii contactului.
- Nu a respectat elementele de timp și spațiu față de un adversar aflat în mișcare, când s-a produs contactul.

Dacă blocajul este poziționat în cadrul câmpului vizual al unui adversar aflat într-o poziție statică (în fața sa sau în lateral), jucătorul care efectuează blocajul poate să-l stabilească atât de aproape de adversar, cât dorește, cu condiția să nu provoace un contact.

Dacă blocajul este poziționat în afara câmpului vizual al unui adversar aflat într-o poziție statică, jucătorul care efectuează blocajul, trebuie să-i permită adversarului să facă un (1) pas normal spre blocaj, fără să producă un contact.

Dacă adversarul se află în mișcare, elementele de timp și spațiu trebuie aplicate. Jucătorul care efectuează blocajul, trebuie să lase suficient spațiu, astfel încât adversarul, căruia i se face blocajul, să aibă posibilitatea să-l evite, oprindu-se sau schimbând direcția.

Distanța necesară, nu este mai mică de un (1) pas normal și nici mai mare de doi (2) pași normali.

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

33.8 Forțarea

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

33.9 Obstrucția

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

Un jucător care încearcă să efectueze un blocaj, comite o obstrucție dacă contactul se produce când el este în mișcare și adversarul său stă pe loc sau se retrage față de el. Dacă un jucător ignoră mingea, stând cu fața spre un adversar și își schimbă poziția la fel cum o schimbă și adversarul său, jucătorul este principalul responsabil pentru orice contact produs, în afara cazului în care alți factori intervin.

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

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

33.10 Zonele semicercurilor unde nu se sancționează forțarea cu mingea

Zonele semicercurilor unde nu se sancționează forțarea cu mingea, sunt marcate pe terenul de joc, cu scopul desemnării unei zone specifice, pentru interpretarea situațiilor de forțare/obstrucție, care se produc sub coș.

În orice situație de joc, când are loc o pătrundere în zona semicercului unde nu se sancționează forțarea cu mingea, un contact provocat de un jucător atacant aflat în aer, cu un jucător apărător aflat în interiorul zonei acestui semicerc, nu trebuie sancționat ca o greșeală ofensivă, cu excepția cazului în care jucătorul atacant folosește neregulamentar mâinile, brațele, picioarele sale sau corpul său, când:

- jucătorul atacant are controlul mingii în timp ce se află în aer, și
- el încearcă o aruncare la coș din acțiune sau să paseze mingea în afara zonei de restricție, și
- jucătorul apărător are ambele picioare în interiorul zonei semicercului în care nu

- 33.11 Atingerea unui adversar cu mâna (mâinile) și/sau brațul (brațele)
- Atingerea unui adversar cu mâna (mâinile) nu constituie, în sine, neapărat o greșeală. Arbitri trebuie să decidă dacă jucătorul care a provocat contactul a obținut un avantaj incorect. Dacă contactul provocat de un jucător, împiedică în orice mod, libertatea de mișcare a adversarului, un astfel de contact este o greșeală
- Folosirea neregulamentară a mâinii (mâinilor) sau brațului (brațelor) întins(e), are loc atunci când, jucătorul apărător aflat în poziție de apărare, își pune mâna(mâinile) sau brațul (brațele) pe un adversar cu sau fără minge și rămân în contact cu acesta, pentru a-i împiedeca înaintarea.
- Atingerea repetată sau înghionțirea unui adversar cu sau fără minge, este o greșeală pentru că aceasta poate conduce la un joc dur.
- Este o greșeală a unui jucător atacant, cu mingea, la:
- Ținerea sau încolăcirea unui braț sau a cotului în jurul unui adversar cu scopul de a obține un avantaj.
 - Îndepărtarea prin împingere a jucătorului apărător pentru a-l împiedica să joace sau să încerce să joace mingea, sau pentru a crea mai mult spațiu între el și jucătorul apărător.
 - Folosirea unui antebraț sau a unei mâini întinse, când dribblează, pentru a împiedica un adversar să câștige controlul mingii.
- Este o greșeală personală a unui jucător atacant, fără minge, îndepărtarea unui adversar prin împingere, la:
- Eliberarea pentru primirea mingii.
 - Împiedicarea unui jucător apărător să joace sau să încerce să joace mingea.
 - Crearea unui spațiu suplimentar între el și jucătorul apărător.
- 33.12 Jocul pe poziția pivotului
- Principiul verticalității (principiul cilindrului), se aplică la jocul pe poziția pivotului. Jucătorul atacant aflat pe poziția pivotului și apărătorul său, trebuie să respecte fiecare, dreptul celuilalt la o poziție verticală (cilindru).
- Este o greșeală a unui jucător atacant sau apărător, aflat pe poziția pivotului, să-și îndepărteze adversarul din poziția pe care o ocupă, cu ajutorul umerilor sau coapselor, sau să împiedice libertatea de mișcare a adversarului său, prin întinderea coatelor, brațelor, genunchilor sau a altor părți ale corpului.
- 33.13 Apărarea neregulamentară din spate
- Apărarea neregulamentară din spate, este un contact personal cu adversarul său provocat de un jucător apărător, din spatele acestuia. Faptul că, jucătorul apărător încearcă să joace mingea, nu justifică contactul cu adversarul său, din spatele acestuia.
- 33.14 Ținerea
- Ținerea este contactul personal neregulamentară cu un adversar, căruia i se restrânge libertatea de mișcare. Acest contact (ținerea), poate fi produs, cu orice parte a corpului.
- 33.15 Împingerea
- Împingerea este contactul personal neregulamentară provocat cu orice parte a corpului, prin care un jucător, mișcă cu forță sau încearcă să miște un adversar care, are sau

- Art. 34 Greșeala personală
- 34.1 Definiție
- 34.1.1 O greșeală personală este, greșeala unui jucător care provoacă un contact, cu un adversar, indiferent dacă mingea este vie sau moartă.
Un jucător, nu trebuie să: țină, obstrucționeze, împingă, forțeze, pună piedică sau să împiedice înaintarea adversarului său prin întinderea mâinii, brațului, cotului, umărului, coapsei, a genunchiului sau a piciorului, nici prin aplecarea corpului său într-o poziție anormală (în afara propriului cilindru) și de asemenea, nu trebuie să i se permită vreo acțiune dură sau violentă.
- 34.2 Sancțiuni
- O greșeală personală trebuie acordată și înscrisă împotriva jucătorului vinovat.
- 34.2.1 Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător care nu era în acțiune de aruncare la coș:
- Jocul se va relua cu o repunere a mingii din afara terenului de joc, de către echipa jucătorului, asupra căruia a fost comisă greșeala, din locul cel mai apropiat de cel al producerii infracțiunii.
 - Dacă echipa jucătorului care a comis greșeala se află în situația aplicării sancțiunii prevăzută la, Art. 41(Greșeli de echipă: Sancțiuni), atunci aceasta se va aplica.
- 34.2.2 Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare la coș, acestui jucător, trebuie să-i fie acordate un număr de aruncări libere, după cum urmează:
- Dacă aruncarea la coș din acțiune este reușită, punctele vor conta și în plus se va acorda o (1) aruncare liberă.
 - Dacă aruncarea la coș din acțiune din zona coșului de două puncte, este nereușită, se vor acorda două (2) aruncări libere.
 - Dacă aruncarea la coș din acțiune din zona coșului de trei puncte, este nereușită, se vor acorda trei (3) aruncări libere.
 - Dacă greșeala este comisă asupra jucătorului, în momentul sau chiar înainte ca semnalul sonor al cronometrului de joc să indice sfârșitul unei perioade, respectiv, în momentul sau chiar înainte ca semnalul sonor al cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde să se declanșeze, în timp ce mingea este încă în mâna (mâinile) jucătorului, iar apoi, coșul din acțiune este reușit, punctele nu vor conta și vor fi acordate, două (2) sau trei (3) aruncări libere.
- Art. 35 Dublă greșeală
- 35.1 Definiție
- 35.1.1 O dublă greșeală, este o situație în care, doi adversari comit greșeli personale, unul împotriva celuilalt, aproximativ în același moment.
- 35.2 Sancțiuni
- O greșeală personală trebuie să fie înscrisă în contul fiecărui jucător vinovat. Nici o aruncare liberă nu va fi acordată și jocul trebuie să fie reluat după cum urmează:
Dacă la aproximativ același moment, cu dubla greșeală
- Un coș valabil din acțiune sau ultima ori singura aruncare liberă, s-a înscris, mingea va fi acordată echipei adverse celei care a reușit să înscrie, pentru o repunere a mingii în joc, din orice loc de-a lungul liniei de fund.
 - O echipă avea controlul mingii sau era îndreptățită să aibe posesia mingii, mingea va fi acordată acestei echipe, pentru repunere în joc, din locul cel mai apropiat de cel al producerii infracțiunii.
 - Nici o echipă nu avea controlul mingii sau nici una nu era îndreptățită să aibă posesia ei, o situație de angajare între doi, s-a produs.

Art. 36 Greșeala antisportivă

36.1 Definiție

36.1.1 O greșeală antisportivă este greșeala unui jucător care provoacă un contact și care, în aprecierea arbitrului, nu este o încercare normală de a juca direct mingea, în cadrul spiritului și scopului regulilor.

36.1.2 Arbitrul trebuie să interpreteze greșelile antisportive consecvent, pe tot parcursul jocului și să judece numai acțiunea.

36.1.3 Pentru a decide corect, dacă o greșeală este antisportivă, arbitri trebuie să aplice următoarele principii:

- Dacă un jucător nu face nici un efort pentru a juca mingea și produce un contact, aceasta este o greșeală antisportivă.
- Dacă un jucător în efortul său de a juca mingea provoacă un contact excesiv (greșeală dură), aceasta este o greșeală antisportivă.
- Dacă un jucător apărător provoacă un contact cu un adversar, din spate sau din lateral, în încercarea de a opri un contraatac și nu mai este nici un adversar, între jucătorul atacant și coșul adversarilor, aceasta este o greșeală antisportivă.
- Dacă un jucător comite o greșeală, în timp ce face un efort legitim pentru a juca mingea (acțiune normală de joc), aceasta nu este o greșeală antisportivă.

36.2 Sancțiuni

36.2.1 O greșeală antisportivă va fi înscrisă în contul jucătorului vinovat.

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

- O repunere a mingii în joc, din prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului.
- O angajare între doi în cercul central, la începutul primei perioade.

Numărul de aruncări libere ce trebuie acordate, este după cum urmează:

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

36.2.3 Un jucător trebuie descalificat din joc, când este sancționat cu două (2) greșeli antisportive.

36.2.4 Dacă un jucător a fost descalificat, conform Art. 36.2,3, doar greșeala antisportivă trebuie sancționată și nu vor mai fi administrate sancțiuni suplimentare pentru descalificare.

Art. 37 Greșeala descalificatoare

37.1 Definiție

37.1.1 O greșeală descalificatoare este orice acțiune, flagrant nesportivă, comisă de un jucător, sau de persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei.

37.1.2 Un antrenor principal care a fost sancționat cu o greșeală descalificatoare va fi înlocuit de antrenorul secund, dacă acesta a fost înscris în foaia de arbitraj. Dacă nu este un antrenor secund înscris în foaia de arbitraj, el va fi înlocuit de căpitanul echipei, (CAP).



- 37.2 Sancțiuni
- 37.2.1 O greșeală descalificatoare va fi înregistrată împotriva celui vinovat.
- 37.2.2 Oricând vinovatul este descalificat, în conformitate cu articolele respective ale acestor reguli, el trebuie meargă și să rămână la vestiarul echipei sale, pe toată durata jocului sau dacă dorește, el poate părăsi clădirea sălii de joc.
- 37.2.3 Aruncări libere trebuie acordate:
- Oricărui adversar, desemnat de antrenorul său, în cazul unei greșeli fără contact.
 - Jucătorului asupra căruia a fost comisă greșeala, în cazul unei greșeli cu contact.
- Urmate de:
- O repunere a mingii în joc, din prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului.
 - O angajare între doi în cercul central, la începutul primei perioade.
- 37.2.4 Numărul aruncărilor libere, care trebuie acordate, este după cum urmează:
- Dacă greșeala a fost comisă asupra unui jucător care nu se afla în acțiune de aruncare la coș: două (2) aruncări libere.
 - Dacă greșeala a fost comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare la coș: coșul, dacă a fost reușit, va conta și în plus se va acorda o (1) aruncare liberă.
 - Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare la coș, iar coșul nu a fost reușit: două (2) sau trei (3) aruncări libere.
- Art. 38 Greșeala tehnică
- 38.1 Norme de conduită
- 38.1.1 Buna desfășurare a jocului necesită colaborarea deplină și loială a jucătorilor și a persoanelor autorizate să ia loc pe banca echipei cu arbitri, oficialii și comisarul, dacă este prezent.
- 38.1.2 Fiecare echipa va face tot posibilul pentru a-și asigura victoria, dar acest lucru trebuie făcut într-un spirit de sportivitate și fair play.
- 38.1.3 Orice necooperare sau nerespectare, intenționată sau repetată, a spiritului și scopului acestei reguli, trebuie să fie considerată greșeală tehnică.
- 38.1.4 Arbitri pot preveni greșelile tehnice prin, acordarea unui avertisment sau chiar prin neglijarea infracțiunilor minore care sunt evident neintenționate și nu au vreun efect direct asupra jocului, exceptând situațiile în care, aceeași infracțiune se repetă, după avertisment.
- 38.1.5 Dacă o infracțiune tehnică este descoperită după ce mingea a devenit vie, jocul va fi oprit și se va acorda o greșeală tehnică. Sancțiunea corespunzătoare va fi administrată ca și cum greșeala tehnică s-ar fi produs la momentul acordării ei. Orice altceva s-a produs în intervalul dintre producerea infracțiunii tehnice și oprirea jocului, trebuie să rămână valabil.
- 38.2 Violența
- 38.2.1 Acte de violență, pot să se producă pe parcursul unui joc, contrare spiritului de sportivitate și corectitudine. Acestea trebuie oprite imediat de către arbitri și dacă este necesar, de forțele publice pentru menținerea ordinii.
- 38.2.2 Ori de câte ori, se produc acte de violență în care sunt implicați jucători sau persoane autorizate să ia loc pe banca echipei, pe terenul de joc sau în vecinătatea acestuia, arbitri vor lua măsurile necesare, pentru oprirea acestora.

- 38.2.3 Oricare dintre persoanele menționate mai sus, vinovate pentru acte flagrante de agresiune împotriva adversarilor sau a oficialilor trebuie să fie, descalificate. Arbitrul principal trebuie să raporteze incidentul autorității care organizează competiția.
- 38.2.4 Forțele de ordine publică pot intra pe terenul de joc, numai dacă arbitri solicită acest lucru. Totuși, dacă spectatorii intră pe terenul de joc cu intenția evidentă de a comite acte de violență, forțele de ordine publică trebuie să intervină imediat pentru a proteja echipele și oficialii.
- 38.2.5 Toate celelalte zone incluzând, intrările, ieșirile, coridoarele, vestiarele, etc., intră sub jurisdicția organizatorilor competiției și a forțelor de ordine publică.
- 38.2.6 Acțiunile fizice ale jucătorilor sau a **persoanelor autorizate să ia loc pe banca echipei**, care pot conduce la deteriorarea echipamentului de joc, nu trebuie permise de către arbitri.

Când un astfel de comportament este observat de către arbitri, antrenorului principal al echipei vinovate, trebuie să-i fie acordat un avertisment

În cazul în care acțiunea (acțiunile) se repetă, o greșeală tehnică trebuie acordată persoanei (persoanelor) în cauză.

38.3 Definiție

38.3.1 O greșeală tehnică este o greșeală de natură comportamentală a jucătorului, fără producerea unui contact, incluzând dar nefiind limitată la:

- Ignorarea avertismentelor acordate de arbitri.
- Adresarea nerespectuoasă arbitrilor, comisarului, oficialilor jocului sau a persoanelor de pe banca echipei.
- Comunicarea nerespectuoasă cu arbitrii, comisarul, oficialii jocului sau cu adversarii.
- Folosirea unui limbaj sau a unor gesturi prin care spectatorii sunt insultați sau incitați.
- Hărțuirea unui adversar sau obturarea vederii acestuia prin agitare a mâinilor în fața ochilor.
- Oscilarea excesivă a coatelor.
- Întârzierea reluării jocului prin atingerea intenționată a mingii, după ce aceasta a trecut prin coș sau prin împiedicarea unei repuneri rapide a mingii în joc.
- Căderea "teatrală" a unui jucător pentru a simula că a fost comisă o greșeală asupra sa.
- Atârănarea de inel, în așa fel încât, greutatea jucătorului este suportată de către inel, cu excepția situațiilor în care un jucător se agață de inel, pentru moment după o aruncare de sus în jos, sau cele în care după aprecierea arbitrilor, încearcă să evite accidentarea sa sau a altui jucător.
- Intervenția neregulamentară la mingea aruncată spre coș, în timpul ultimei sau singurei aruncări libere, a unui jucător apărător. Un (1) punct trebuie acordat echipei aflate în atac, urmat de sancțiunea unei greșeli tehnice înscrisă împotriva jucătorului apărător.

38.3.2 O greșeala tehnică **comisă de persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei**, este greșeala acordată pentru o adresare sau o comunicare nerespectuoasă cu arbitri, comisarul, oficialii jocului ori adversarii sau pentru o infracțiune de natură procedurală sau administrativă.

- 38.3.3 Un antrenor trebuie să fie descalificat, când:
- Este sancționat cu două (2) greșeli tehnice ("C") ca urmare a propriului său comportament nesportiv.
 - Este sancționat cu trei (3) greșeli tehnice, fie că toate sunt ("B") sau una dintre ele ("C"), ca rezultat al unui comportament nesportiv a celorlalte persoane autorizate să ia loc pe banca echipei.
- 38.3.4 Dacă antrenorul este descalificat conform Art.38.3.3, acea greșeală tehnică trebuie să fie singura greșeală care va fi sancționată și nu mai trebuie administrate sancțiuni suplimentare pentru descalificare.
- 38.4 Sancțiuni
- 38.4.1 Dacă o greșeală tehnică este comisă:
- De un jucător, o greșeală tehnică va fi înscrisă în contul său ca o greșeală de jucător și trebuie numărată ca o greșeală de echipă.
 - De către persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei, o greșeală tehnică va fi înscrisă în contul antrenorului principal și nu se numără ca o greșeală de echipă.
- 38.4.2 Două (2) aruncări libere vor fi acordate adversarilor, urmate de:
- Repunerea mingii în joc, din prelungirea liniei de centru pe partea opusă mesei scorerului.
 - O angajare între doi în cercul central, la începutul primei perioade.
- Art. 39 Încăierare
- 39.1 Definiție
- Încăierarea este o interacțiune fizică între, doi (2) sau mai mulți adversari (jucători și persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei).
- Acest articol se aplică numai persoanelor autorizate să ia loc pe banca echipei, care părăsesc limitele zonei băncii echipei, în timpul unei încăierări sau a oricărei situații, care poate conduce la o încăierare.
- 39.2 Regulă
- 39.2.1 Înlocuitorii, jucătorii eliminați, și însoțitorii echipei, care părăsesc limitele zonei băncii echipei în timpul unei încăierări sau în timpul oricărei situații, care poate conduce la o încăierare, trebuie să fie descalificați.
- 39.2.2 Numai antrenorului principal și/sau antrenorului secund, le este permisă părăsirea zonei băncii echipei, în timpul unei încăierări sau a oricărei situații care poate conduce la o încăierare, pentru a ajuta arbitrii, să mențină sau să restabilească ordinea. În această situație, el /ei nu trebuie descalificați.
- 39.2.3 Dacă antrenorul principal și/sau antrenorul secund, părăsesc zona băncii echipei și nu ajută sau nu încearcă să ajute arbitrii la menținerea sau restabilirea ordinii, el /ei trebuie descalificați.
- 39.3 Sancțiuni
- 39.3.1 Indiferent de numărul persoanelor autorizate să ia loc pe banca echipei, descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică ("B") va fi înregistrată în contul antrenorului principal.



39.3.2 Dacă persoane autorizate sa ia loc pe banca echipei, sunt descalificate, de la ambele echipe conform prevederilor acestui articol și nu mai sunt alte sancțiuni de greșeli rămase pentru a fi administrate, jocul trebuie reluat, după cum urmează.

Dacă aproximativ în același timp cu oprirea jocului, datorită situației de încăierare:

- S-a înscris un coș valabil din acțiune, mingea va fi acordată echipei adverse celei care a înscris, pentru o repunere a mingii, din afara terenului din orice loc al liniei de fund.
- O echipă avea controlul mingii sau avea dreptul la posesia mingii, mingea trebuie să fie acordată acestei echipe pentru o repunere a mingii, din prelungirea liniei de centru, de pe partea opusă mesei scorerului.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici dreptul de posesie a mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.

39.3.3 Toate greșelile descalificatoare se vor înregistra, așa cum este descris în B.8.3. și nu se vor aduna la numărul greșelilor de echipă.

39.3.4 Toate posibilele sancțiuni, ale greșelilor jucătorilor de pe terenul de joc, implicați în încăierare sau în orice situație care poate conduce la o încăierare, trebuie să fie tratate în conformitate cu Art. 42 (Situații speciale).



REGULA Nr. 7 – DISPOZIȚII GENERALE

- Art. 40 Cinci greșeli de jucător
- 40.1 Un jucător care a comis cinci (5) greșeli personale și/sau tehnice, trebuie să fie informat în acest sens, de către un arbitru și trebuie să părăsească terenul de joc, imediat. El, trebuie să fie înlocuit în timp de treizeci (30) secunde.
- 40.2 O greșeală a unui jucător, care anterior a comis cinci (5) greșeli, este considerată ca o greșeală a unui jucător eliminat și va fi înregistrată în foaia oficială de joc, în contul antrenorului principal ("B").
- Art. 41 Greșeli de echipă: Sancțiuni
- 41.1 Definiție
- 41.1.1 O echipă este în situația de a fi sancționată pentru greșeli de echipă, atunci când, a comis patru (4) greșeli de echipă într-o perioadă de joc.
- 41.1.2 Toate greșelile de echipă comise într-un interval de joc trebuie considerate ca fiind comise în următoarea perioadă sau perioadă de prelungire.
- 41.1.3 Toate greșelile de echipă comise într-o perioadă de prelungire trebuie considerate ca fiind comise în a patra perioadă.
- 41.2 Regulă
- 41.2.1 Când o echipă este în situația de a fi sancționată pentru greșeli de echipă, toate greșelile personale de jucători, ulterioare, comise asupra unui jucător care nu se află în acțiune de aruncare la coș, trebuie să fie sancționate cu două (2) aruncări libere, în loc de o repunere a mingii în joc.
- 41.2.2 Dacă greșeala personală este comisă de un jucător al echipei care controlează mingea sau al echipei care are dreptul la posesia mingii, o astfel de greșeală trebuie sancționată cu o repunere a mingii în joc de către adversari.
- Art. 42 Situații speciale
- 42.1 Definiție
- În aceeași perioadă în care, cronometrul de joc este oprit, urmare a unei infracțiuni, pot să apară situații speciale când, sunt comise greșeli suplimentare.
- 42.2 Procedură
- 42.2.1 Toate greșelile trebuie înregistrate și toate sancțiunile identificate.
- 42.2.2 Trebuie stabilită, ordinea în care s-au produs toate infracțiunile.
- 42.2.3 Toate sancțiunile identice împotriva echipelor și toate sancțiunile pentru greșeli duble trebuie anulate, în ordinea în care ele au fost acordate. Odată ce sancțiunile au fost anulate, ele sunt considerate ca și cum nu s-ar fi produs niciodată.
- 42.2.4 Dreptul la posesia mingii, ca parte a ultimei sancțiuni, va anula orice drepturi anterioare de posesie a mingii.
- 42.2.5 Îndată ce, mingea a devenit vie pentru prima sau singura aruncare liberă sau pentru o repunere a mingii în joc în urma unei sancțiuni, această sancțiune nu mai poate fi folosită pentru, anularea oricăror sancțiuni rămase.
- 42.2.6 Toate sancțiunile rămase trebuie administrate în ordinea în care greșelile s-au produs.

42.2.7 Dacă, după anularea sancțiunilor identice împotriva echipelor, nu mai sunt alte sancțiuni rămase de administrat, jocul se va relua după cum urmează.

Dacă aproximativ în același timp cu prima infrafracțiune,

- S-a înscris un coș valabil din acțiune, mingea va fi acordată echipei adverse celei care a înscris, pentru o repunere a mingii, din afara terenului din orice loc al liniei de fund.
- O echipă avea controlul mingii sau avea dreptul la posesia mingii, mingea trebuie să fie acordată acestei echipe pentru o repunere, din locul cel mai apropiat de cel al producerii primei infrafracțiuni.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici dreptul de posesie a mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.

Art. 43 Aruncări libere

43.1 Definiție

43.1.1 O aruncare liberă este o oportunitate acordată unui jucător, de a înscrie un (1) punct, fără împotrivirea adversarilor, dintr-o poziție situată în spatele liniei de aruncări libere și în interiorul semicercului.

43.1.2 Un set de aruncări libere este definit ca totalitatea aruncărilor libere și /sau posesia următoare a mingii, rezultate din sancțiunea unei singure greșeli.

43.2 Regulă

43.2.1 Când o greșeală personală este sancționată, aruncarea liberă (aruncările libere) trebuie să fie acordate, după cum urmează:

- Jucătorul împotriva căruia s-a comis greșeala trebuie să execute aruncarea liberă (aruncările libere).
- Dacă există o solicitare ca el să fie înlocuit, el trebuie să execute aruncarea liberă (aruncările libere), înainte de a părăsi jocul.
- Dacă el trebuie să părăsească jocul datorită, unei accidentări, a comiterii celei de-a cincea (5-a) greșeli personale sau datorită unei descalificări, înlocuitorul său va executa aruncarea liberă (aruncările libere). Dacă nu mai sunt înlocuitori disponibili, orice coechipier, desemnat de antrenorul său principal, va executa aruncarea liberă (aruncările libere).

43.2.2 Când o greșeală tehnică este sancționată, orice membru al echipei adverse, desemnat de antrenorul său principal, va executa aruncările libere.

43.2.3 Executantul aruncării/aruncărilor libere, trebuie:

- Să se poziționeze, în spatele liniei de aruncări libere și în interiorul semicercului.
- Să folosească orice metodă pentru execuția aruncării libere, astfel încât mingea să intre în coș pe deasupra, sau să atingă inelul.
Să elibereze mingea, într-un interval de cinci (5) secunde, după ce aceasta i-a fost pusă la dispoziție, de către arbitru.
- Să nu atingă linia de aruncări libere sau să intre în zona de restricție, până când mingea a atins inelul sau a intrat în coș.
Să nu fenteze execuția aruncării libere.

- 43.2.4 Jucătorii care ocupă culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere, trebuie să fie îndreptați să ocupe poziții alternative în aceste spații, care sunt considerate a fi de un (1) metru în adâncime. (Diagrama 6).
- În timpul aruncărilor libere, acești jucători, nu trebuie:
- Să ocupe culoarele pentru recuperare la care nu au dreptul.
 - Să intre în spațiul de restricție, zonele neutre, sau să părăsească culoarele de recuperare, înainte ca mingea să părăsească mâna (măinile) executantului aruncărilor libere.
 - Să distragă atenția executantului aruncărilor libere, prin acțiunile lor.

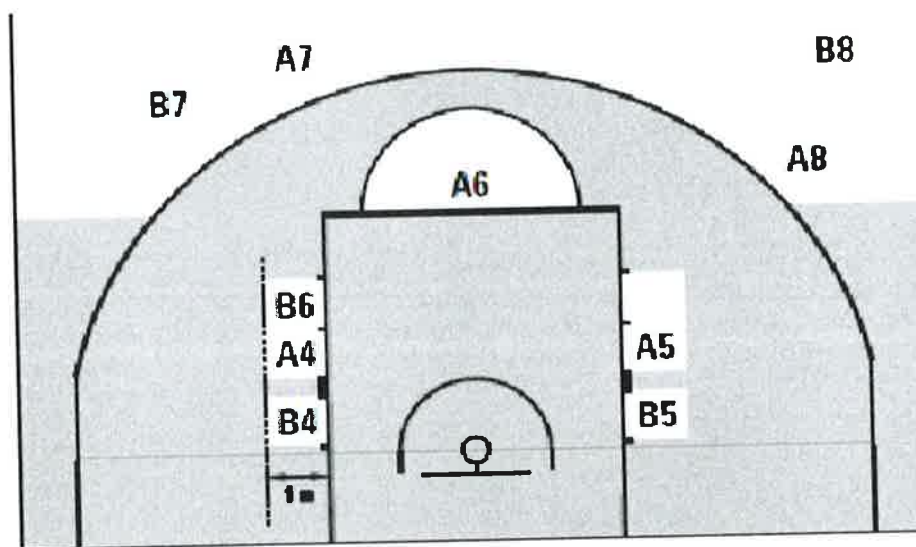


Diagrama 6 Poziția jucătorilor în timpul aruncărilor libere

- 43.2.5 Jucătorii din afara culoarelor pentru recuperare, trebuie să rămână în spatele prelungirii liniei de aruncări libere și în spatele liniei care delimitează zona coșului de trei puncte, până când aruncarea liberă s-a terminat.
- 43.2.6 În timpul unei (unor) aruncări libere care, este (sunt) urmată(e) de alt(e) set(uri) de aruncări libere sau de o repunere a mingii în joc de la prelungirea liniei de centru, toți jucătorii trebuie să fie poziționați, în spatele prelungirii liniei de aruncări libere și în spatele liniei care delimitează zona coșului de trei puncte.
- O încălcare a prevederilor Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 și 43.2.6 este o abatere.
- Sanțiuni**
- 43.3 Dacă o aruncare liberă este reușită și abaterea este comisă de executantul aruncării libere, punctul marcat nu va conta.
- 43.3.1 Orice altă abatere a celorlalți jucători care se produce imediat înainte, aproximativ la același timp sau imediat după ce abaterea a fost comisă de executantul aruncărilor libere trebuie să fie neglijată.
- Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere din afara terenului de joc, din prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care, sancțiuni suplimentare de aruncări libere sau de repunere a mingii, mai sunt de administrat.
- Dacă o aruncare liberă este reușită și abaterea este comisă, de orice jucător, altul decât executantul aruncărilor libere:
- Punctul marcat va conta
 - Abaterea trebuie neglijată.
- 43.3.2 În cazul ultimei sau singurei aruncări libere, mingea trebuie acordată adversarilor jucătorului care a executat aruncarea liberă, pentru o repunere a mingii din orice loc din spatele liniei de fund.

- 43.3.3 Dacă o aruncare liberă nu este reușită și abaterea este comisă:
- De executantul aruncărilor libere sau de un cocchier al acestuia, la ultima sau singura aruncare liberă, mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere a mingii din afara terenului de joc, din prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care, echipa executantului aruncării libere are dreptul în continuare la posesia mingii.
 - Un adversar al executantului aruncării libere, o nouă aruncare liberă trebuie acordată executantului aruncării libere.
 - De ambele echipe, la ultima sau singura aruncare liberă, o situație de angajare între doi s-a produs.
- Art. 44 Erori corectabile
- 44.1 Definiție
- Arbitrii pot corecta o eroare dacă, o regulă este din neatenție, greșit aplicată, numai în următoarele situații:
- Acordarea unor aruncări libere, nemeritate.
 - Omisiunea acordării unor aruncări libere, meritate.
 - Acordarea sau anularea eronată a unui punct (unor puncte).
 - Permitea unui jucător care nu era îndreptățit, să execute aruncările libere.
- 44.2 Procedură generală
- 44.2.1 Pentru a fi corectabile, erorile menționate mai sus, trebuie să fie descoperite de arbitri, comisar, dacă este prezent, oficialii de la masa scorerului, înainte ca mingea să devină vie, urmare a primei mingi moarte, după ce cronometrul de joc a fost pornit în urma producerii erorii.
- Un arbitru poate opri jocul imediat, după descoperirea unei erori corectabile, atât timp cât, nici o echipă nu este în situația de a fi dezavantajată.
- 44.2.2 Orice greșeli comise, puncte marcate, timp scurs și activități suplimentare, care pot avea loc după producerea erorii, dar înainte ca acesta să fi fost descoperită, trebuie să rămână valabile.
- 44.2.3 După corectarea erorii, jocul trebuie reluat de la punctul unde a fost oprit pentru a corecta eroarea, cu excepția cazurilor în care, sunt alte reglementări prevăzute în aceste reguli. Mingea trebuie acordată echipei care avea dreptul la posesia mingii la momentul la care jocul a fost oprit pentru corectare.
- 44.2.4 Îndată ce eroarea, care este încă corectabilă, a fost descoperită, și:
- Dacă jucătorul implicat în corectarea erorii este pe banca echipei, după ce a fost înlocuit regulamentar, el trebuie să reintre pe terenul de joc, pentru a participa la corectarea erorii moment în care el devine jucător.
- 44.2.5 După terminarea corectării, el poate să rămână în joc cu excepția cazului în care a fost solicitată din nou o schimbare regulamentară de jucători, situație în care jucătorul poate părăsi terenul de joc.
- Dacă jucătorul a fost înlocuit datorită: accidentării sale, comiterii a cinci (5) greșeli sau descalificării din joc, înlocuitorul său trebuie să participe la corectarea erorii.
- Erorile corectabile, nu mai pot fi corectate după ce arbitrul principal a semnat foaia oficială de joc.
- Orice erori, în înregistrarea scorului ale scorerului sau de cronometrare a timpului de joc ale cronometrului, cu implicații asupra scorului, a numărului de greșeli, a numărului minutelor de întrerupere, a timpului scurs sau omis, pot fi corectate de arbitri în orice moment, înainte ca foaia oficială de joc să fie semnată de arbitrul principal.
- 44.2.6
- 44.2.7



44.3 Procedură specială

44.3.1 Acordarea unei (unor) aruncări libere, nemeritate.

Aruncările libere, executate ca rezultat a erorii, trebuie anulate și jocul se va relua, după cum urmează:

- Dacă cronometrul de joc nu a fost pornit, mingea va fi acordată pentru o repunere din afara terenului de joc, echipei căreia i-au fost anulate aruncările libere, din prelungirea liniei de aruncări libere.
- Dacă cronometrul de joc a fost pornit și:
 - Echipa care controlează mingea sau are dreptul la posesia mingii, în momentul în care eroarea a fost descoperită, este aceeași echipă care avea controlul mingii atunci când eroarea s-a produs, sau
 - Nici o echipă nu are controlul mingii, în momentul în care eroarea a fost descoperită, mingea trebuie acordată, echipei care avea dreptul la posesia mingii, la momentul producerii erorii.
- Dacă cronometrul de joc a fost pornit și la momentul în care eroarea a fost descoperită, echipa care controlează mingea sau are dreptul la posesia mingii, este adversara echipei care a avut controlul mingii la momentul producerii erorii, atunci s-a produs, o situație de angajare între doi.
- Dacă cronometrul de joc a fost pornit și la momentul în care eroarea a fost descoperită, o greșeală care implică aruncări libere a fost acordată, aruncările libere trebuie administrate și mingea va fi acordată pentru o repunere, echipei care a avut controlul mingii la momentul producerii erorii.

44.3.2 Omisiunea acordării unei (unor) aruncări libere, meritate:

- Dacă nu a avut loc o schimbare de posesie a mingii, **după** producerea erorii, jocul trebuie să fie reluat, după corectarea ei, ca și după orice aruncare liberă obișnuită.
- Dacă aceeași echipă înscrie, după ce eronat i-a fost acordată mingea pentru o repunere din afara terenului de joc, eroarea va fi neglijată.

44.3.3 Permitearea unui jucător care nu era îndreptățit, să execute aruncările libere.

Aruncările libere executate și posesia mingii, dacă este parte a sancțiunii, trebuie să fie anulate și mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere din afara terenului de joc, din prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care, mai sunt de administrat sancțiuni pentru alte infracțiuni.



REGULA Nr. 8 – ARBITRI, OFICIALI, COMISAR: ATRIBUȚII ȘI COMPETENȚE

Art. 45 Arbitri, oficiali și comisar

- 45.1 Arbitri trebuie să fie un arbitru principal și unul (1) sau doi (2) arbitri secunzi. Ei vor fi ajutați de către oficiali și de un comisar, dacă este prezent.
Oficialii trebuie să fie, un scorer, un ajutor de scorer, un cronometror și un operator de douăzeci și patru (24) secunde.
- 45.2 Comisarul trebuie să se așeze între scorer și cronometror. Datoria sa principală, este de a supraveghea munca oficialilor și să ajute arbitru principal și arbitru secund (arbitri secunzi), în desfășurarea normală a jocului.
- 45.3 Arbitri desemnați, pentru un anumit joc, nu trebuie să aibă nici un fel de legătură cu oricare dintre echipele prezente pe terenul de joc.
- 45.4 Arbitri, oficialii și comisarul trebuie să conducă jocul, în conformitate cu aceste reguli și nu au nici o autoritate să le schimbe.
- 45.5 Echipamentul arbitrilor, constă din bluza de arbitru, pantalon lung negru, șosete negre și pantofi de baschet negri.
- 45.6 Arbitri și oficialii trebuie să fie echipați, în mod uniform.
- 45.7

Art. 46 Arbitru principal: Atribuții și competențe

Arbitru principal va :

- 46.1 Verifica și aproba tot echipamentul care va fi utilizat pe parcursul jocului.
- 46.2 Desemna cronometru oficial al jocului, cronometruul de douăzeci și patru (24) secunde,
cronometru minutelor de întrerupere și a intervalelor de joc și trebuie să confirme oficialii jocului.
- 46.3 Selecta mingea de joc, dintre cel puțin două (2) mingi folosite, furnizate de echipa gazdă. Dacă nici una din mingi nu este potrivită ca minge de joc, el poate să o aleagă pe cea mai bună din punct de vedere calitativ, disponibilă.
Interzice, oricărui jucător să poarte, obiecte care pot cauza răni altor jucători.
- 46.4 Administra, angajarea între doi de la începutul primei perioade și a repunerilor mingii în joc, conform posesiei alternative, de la începutul celorlalte perioade.
- 46.5 Avea puterea de a opri jocul, atunci când situația justifică acest lucru.
Avea puterea să determine, pierderea jocului prin abandon, de către o echipă.
- 46.6 Verifica cu atenție foaia oficială de joc, la sfârșitul timpului de joc sau în orice moment în care, el consideră că, este necesar.
- 46.7
- 46.8 Aproba și va semna, foaia oficială de joc la sfârșitul timpului de joc , terminând astfel administrarea jocului de către arbitri și legătura lor cu acesta. Competențele arbitrilor încep când, ei sosesc pe terenul de joc, cu douăzeci (20) minute înainte de ora programată de începere a jocului și se termină, când semnalul sonor al cronometruului de joc se declanșează, indicând terminarea timpului de joc, confirmat de către arbitri. Consemna, pe spatele foii oficiale a jocului, înainte de a o semna:
- Orice pierdere a jocului prin abandon sau orice greșală descalificatoare,
 - Orice comportament nesportiv al jucătorilor sau al persoanelor autorizate să ocupe loc pe banca echipei, care s-a produs cu douăzeci (20) minute înainte de ora programată de începere a jocului sau între sfârșitul timpului de joc și aprobarea și semnarea foii oficiale de joc.
- 46.10

- Într-un astfel de caz, arbitrul principal (comisarul, dacă este prezent) trebuie să trimită un raport detaliat organizatorilor competiției.
- 46.11 Lua decizia finală, ori de câte ori e necesar sau atunci când arbitri au decizii contrare. Pentru a lua decizia finală, el poate consulta arbitrul secund (arbitri secunzi) sau comisarul, dacă este prezent, și /sau oficialii jocului.
- 46.12 Fi autorizat, să aprobe și să folosească echipamente tehnice, dacă sunt disponibile, pentru a decide înainte să semneze foaia oficială de joc, dacă la o ultimă aruncare din acțiune efectuată la sfârșitul fiecărei perioade de joc sau a oricărei perioade de prelungire, mingea a fost eliberată în timpul regulamentar de joc și/sau dacă această aruncare din acțiune contează două (2) sau trei (3) puncte.
- 46.13 Avea puterea, de a lua decizii asupra oricăror puncte, neacoperite în mod specific de aceste reguli.
- Art. 47 Arbitri: Atribuții și competențe
- 47.1 Arbitri vor avea puterea de a lua decizii asupra încălcării regulilor jocului, comise fie în interiorul cât și în exteriorul limitelor care delimitează terenul de joc, inclusiv în zona mesei oficiale, a băncilor echipelor și în zonele aflate imediat în spatele acestor linii.
- 47.2 Arbitri trebuie să fluiera, atunci când o încălcare a regulilor s-a produs, o perioadă s-a terminat sau consideră că este necesar să oprească jocul. Arbitri nu trebuie să fluiera după un coș reușit din acțiune, o aruncare liberă reușită, sau când mingea a devenit vie.
- 47.3 Atunci când decid asupra unui contact personal sau a unei abateri, arbitri trebuie, în fiecare caz, să țină seama și să evalueze următoarele principii fundamentale:
- Spiritul și scopul regulilor precum și necesitatea de a susține integritatea jocului.
 - Consecvență în aplicarea conceptului "avantaj- dezavantaj". Arbitri nu ar trebui să caute întreruperea inutilă a cursivității jocului cu scopul de a penaliza un contact personal accidental și care nu oferă nici un avantaj jucătorului responsabil de producerea lui și nici nu-l pune pe adversarul său în dezavantaj.
 - Consecvență în aplicarea unor aprecieri uniforme la fiecare joc, având în vedere abilitățile jucătorilor în cauză, atitudinea și comportamentul lor pe parcursul jocului.
 - Consecvență în menținerea unui echilibru între controlul jocului și cursivitatea acestuia, dovedind simț de înțelegere pentru ceea ce participanții încearcă să facă și sancționând ceea ce e just pentru joc.
- 47.4 În cazul în care un protest va fi depus de una din echipe, arbitrul principal (comisarul, dacă este prezent) trebuie să-l transmită organizatorilor competiției, în timp de o (1) oră de la sfârșitul timpului de joc.
- 47.5 Dacă un arbitru se accidentează sau din oricare alt motiv, el nu poate continua să-și îndeplinească îndatoririle în 5 (cinci) minute de la incident, jocul va fi reluat. Celălalt arbitru (ceilalți arbitri) va (vor) arbitra singur (împreună) până la sfârșitul jocului, în afara cazului în care există posibilitatea înlocuirii arbitrului accidentat, cu un alt arbitru calificat. După consultarea comisarului, dacă este prezent, celălalt arbitru va decide asupra posibilității de înlocuire.
- 47.6 Pentru toate jocurile internaționale, dacă o comunicare verbală este necesară pentru a clarifica o decizie, aceasta trebuie purtată în limba engleză.
- 47.7 Fiecare arbitru are puterea de a lua decizii în limitele atribuțiilor lui, dar nu are autoritatea de a ignora sau de a pune la îndoială deciziile luate de celălalt arbitru (ceilalți arbitri).
- 47.8 Deciziile luate de arbitri sunt finale și nu pot fi contestate sau ignorate.



Art. 48 Scorerul și ajutorul scorerului: Atribuții

48.1 Scorerul va avea la dispoziție foaia oficială de joc și trebuie să țină o evidență a:

- Echipelor, prin înscrierea numelor și a numerelor a jucătorilor care încep jocul și a tuturor înlocuitorilor care intră în joc. Atunci când este o încălcare a regulilor referitoare la cei cinci (5) jucători care încep jocul, înlocuitori sau numerele jucătorilor, el trebuie să informeze cel mai apropiat arbitru cât mai repede posibil.
- Însumării centralizate a punctelor marcate, prin înregistrarea coșurilor din acțiune și a aruncărilor libere, marcate.
- Greșelilor acordate împotriva fiecărui jucător. Scorerul trebuie să informeze un arbitru imediat când, oricare jucător a acumulat cinci (5) greșeli. El va înregistra greșelile acordate împotriva fiecărui antrenor principal și trebuie să informeze un arbitru, imediat ce un antrenor principal trebuie descalificat. Similar, el trebuie să informeze un arbitru, imediat ce un jucător a acumulat două (2) greșeli antisportive și trebuie descalificat.
- Minutelor de întrerupere. El trebuie să informeze arbitri, la prima oportunitate de acordare, când o echipă a solicitat minut de întrerupere și să notifice antrenorul prin intermediul unui arbitru, atunci când nu mai are minute de întrerupere rămase într-o repriză sau perioadă de prelungire.
- Următoarei posesii alternative, prin poziționarea săgeții pentru posesia alternativă. Scorerul va schimba direcția săgeții imediat după încheierea primei reprize, urmare a faptului că echipele trebuie să schimbe panourile pentru a doua repriză.

48.2 De asemenea, scorerul trebuie să:

- Indice numărul greșelilor comise de fiecare jucător prin ridicarea, într-un mod vizibil pentru ambii antrenori, indicatorului corespunzător numărului greșelilor comise de acel jucător.
- Poziționeze indicatorul, care semnifică că echipa este în situația de a fi penalizată, urmare a acumulării numărului de greșeli de echipă, pe masa scorerului la extremitatea cea mai apropiată de banca acestei echipe, atunci când mingea devine vie, urmare a celei de-a patra greșeli de echipă comise într-o perioadă de joc.
- Efectueze înlocuirile.
- Declanșeze semnalul său sonor, numai după ce mingea a devenit moartă și înainte ca ea să redevină vie. Semnalul său sonor nu oprește cronometrul de joc sau jocul și nici nu face ca mingea să devină moartă.

48.3 Ajutorul scorerului trebuie să opereze tabela de marcaj și să ajute scorerul. În cazul oricărei discrepanțe, între tabela de scor și foaia oficială de joc, care nu poate fi soluționată, înregistrările din foaia oficială de joc vor avea prioritate, iar tabela de marcaj trebuie corectată ca atare.

48.4 Dacă o eroare de ținere a scorului, este descoperită:

- În timpul jocului, scorerul trebuie să aștepte prima minge moartă pentru a declanșa semnalul său sonor.
- După încheierea timpului de joc și înainte ca foaia oficială de joc să fie semnată de arbitrul principal, eroarea trebuie corectată, chiar dacă această corecție influențează rezultatul final al jocului.
- După ce foaia oficială de joc a fost semnată de arbitrul principal, eroarea nu mai poate fi corectată. Arbitrul principal sau comisarul, dacă este prezent, trebuie să trimită un raport detaliat, organizatorului competiției.

Art. 49 Cronometrul: Atribuții

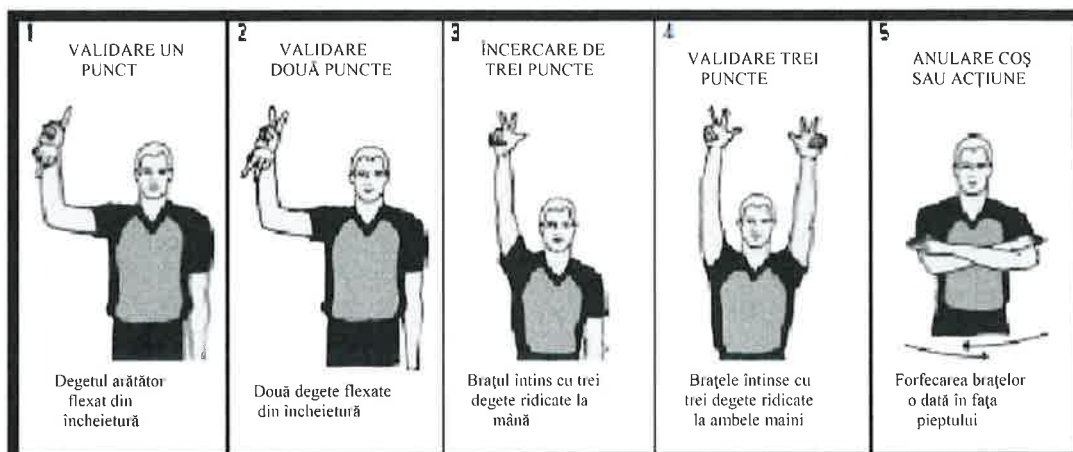
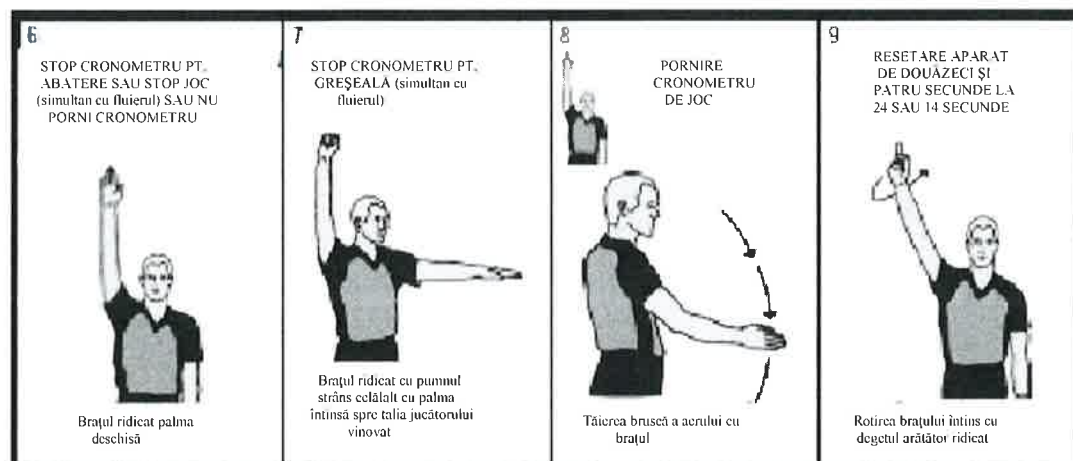
- 49.1 Cronometrul va avea la dispoziție un cronometru pentru timpul de joc și unul pentru timpul când jocul este oprit, și trebuie să:
- Cronometreze, timpul de joc, minutele de întrerupere și intervalele de joc.
 - Se asigure, că semnalul sonor al cronometrului de joc este foarte puternic și se declanșează automat, la sfârșitul timpului de joc al unei perioade.
 - Utilizeze orice mijloc posibil, pentru a anunța arbitri imediat dacă semnalul sonor nu a funcționat sau nu a fost auzit.
 - Anunțe echipele și arbitri, cu cel puțin trei (3) minute înainte ca, a treia perioadă să înceapă.
- 49.2 Cronometrul trebuie să cronometreze timpul de joc, după cum urmează:
- Să pornească cronometrul de joc, când:
 - În timpul angajării între doi, mingea a fost legal atinsă de unul dintre săritori.
 - După ultima sau singura aruncare liberă nereușită, mingea, continuând să rămână vie, atinge sau este atinsă de un jucător pe terenul de joc.
 - În timpul unei repuneri din afara terenului de joc, mingea atinge sau este legal atinsă de un jucător pe terenul de joc.
 - Să oprească cronometrul de joc, când:
 - Timpul de joc expiră la sfârșitul unei perioade de joc, dacă acesta nu este oprit automat de cronometrul de joc, propriu zis.
 - Un arbitru fluieră în timp ce mingea este vie.
 - Un coș din acțiune, a fost reușit împotriva unei echipe care a solicitat minut de întrerupere.
 - Un coș din acțiune a fost reușit, când cronometrul de joc indică 2:00 minute sau mai puțin din a patra perioadă și din fiecare perioadă de prelungiri.
 - Semnalul cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde se declanșează în timp ce o echipă controlează mingea.
- 49.3 Cronometrul trebuie să cronometreze un minut de întrerupere, după cum urmează:
- Pornind cronometrul pentru joc oprit, imediat când arbitrul fluieră și arată semnul convențional propriu minutului de întrerupere.
 - Declanșând semnalul său sonor, când s-au scurs, cincizeci (50) de secunde din minutul de întrerupere.
 - Declanșând semnalul său sonor când minutul de întrerupere s-a terminat.
- 49.4 Cronometrul trebuie să cronometreze un interval de joc, după cum urmează:
- Pornind cronometrul pentru joc oprit, imediat după ce perioada anterioară s-a sfârșit.
 - Declanșând semnalul său sonor, înaintea primei și celei de-a treia perioade, când până la începerea perioadelor au mai rămas trei (3) minute respectiv, un (1) minut și treizeci (30) secunde.
 - Declanșând semnalul său sonor, înaintea celei de-a doua și a patra perioade, când au mai rămas până la începerea perioadelor, treizeci (30) de secunde.
 - Declanșând semnalul său sonor și oprind simultan cronometrul pentru joc oprit, imediat când, un interval de joc a luat sfârșit.










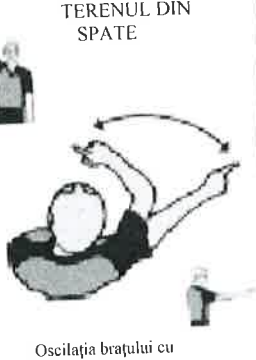

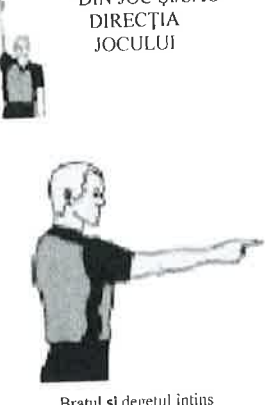

- Art. 50 Operatorul cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde: Atribuții
Operatorul cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde va avea la dispoziție un cronometru de douăzeci și patru (24) secunde, care trebuie să fie:
- 50.1 Pornit sau repornit, când:
- O echipă câștigă controlul unei mingi vii pe terenul de joc.
 - În timpul unei repuneri a mingii în joc, mingea atinge sau este legal atinsă de orice jucător aflat pe terenul de joc.
- O simplă atingere a mingii de către un adversar, nu pornește o nouă perioadă de douăzeci și patru (24) secunde, dacă aceeași echipă continuă să controleze mingea.
- 50.2 Ori de câte ori, un arbitru fluieră, urmare a:
- Unei greșeli sau unei abateri (cu excepția unei mingi ieșite în afara terenului de joc din cauza echipei care nu controlează mingea),
 - Opririi jocului, din cauza unei acțiuni fără legătură cu echipa care are controlul mingii,
 - Opririi jocului, din cauza unei acțiuni fără legătură cu nici o echipă, cu excepția cazului în care, adversarii ar fi puși în dezavantaj,
- cronometruul de douăzeci și patru (24) secunde, trebuie să fie:
1. Oprit și resetat la douăzeci și patru (24) secunde, fără afișaj vizibil, când:
 - Mingea a intrat regulamentar în coș.
 - Mingea atinge inelul coșului adversarilor (cu excepția cazului în care mingea rămâne prinsă între inel și panou).
 - Echipei îi este acordată, o repunere a mingii din terenul ei din spate.
 - Echipei i-a(u) fost acordată(e) o aruncare liberă (aruncări libere)
 - Încălcarea unei reguli este comisă de echipa care are controlul mingii.
 2. Oprit, dar nu resetat la douăzeci și patru (24) secunde, când aceeași echipă care anterior avea controlul mingii, îi este acordată o repunere a mingii din terenul ei din față și patrusprezece (14) sau mai multe secunde, sunt afișate pe ecranul cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde.
 3. Oprit și resetat la patrusprezece (14) secunde când când aceeași echipă care anterior avea controlul mingii, îi este acordată o repunere a mingii din terenul ei din față și treisprezece (13) sau mai puține secunde, sunt afișate pe ecranul cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde.
- 50.3 Oprit, dar nu resetat când aceeași echipă care anterior avea controlul mingii îi este acordată o repunere a mingii în joc, ca urmare a:
- Unei mingi ieșite afară din joc.
 - Unei accidentări a unui jucător al echipei care controla mingea.
 - Unei situații de angajare între doi.
 - Unei duble greșeli.
 - Anulării unor sancțiuni egale, împotriva ambelor echipe.
- 50.4 Decuplat, după ce mingea a devenit moartă și cronometrul de joc a fost oprit în orice perioadă, când :
- Este un nou control al mingii pentru oricare echipă și pe afișajul cronometrului de joc sunt mai puțin de douăzeci și patru (24) de secunde.
 - Cronometrul de douăzeci și patru (24) de secunde trebuie resetat la patrusprezece (14) secunde în terenul din față, în timp ce timpul rămas pe afișajul cronometrului de joc este mai puțin de patrusprezece (14) secunde.
- Semnalul cronometrului de douăzeci și patru (24) de secunde, nu oprește cronometrul de joc sau jocul și nici nu cauzează mingea să devină moartă, cu excepția situației în care o echipă controlează mingea.

A – SEMNALIZĂRILE ARBITRILOR

- A.1 Semnalizările cu mâinile ilustrate în aceste reguli, sunt singurele semnalizări oficiale. Ele trebuie folosite de toți arbitri, în toate jocurile.
- A.2 Este important ca oficialii să fie familiarizați cu aceste semnalizări.

I. PUNCTAJ : VALIDARE/ANULARE

II. REFERITOARE LA FUNCȚIONAREA CRONOMETRELOR

III. ADMINISTRATIVE














IV. TIPUL ABATERII

<p>15</p> <p>ABATERE DE PAȘI</p>  <p>Rotirea antebrăzurilor cu pumnii închiși</p>	<p>16</p> <p>DRIBLING ILEGAL SAU DUBLU DRIBLING</p>  <p>Oscilarea antebrăzurilor cu palmele deschise</p>	<p>17</p> <p>DRIBLING ILEGAL: MINGE CONDUSĂ</p>  <p>Jumătate de rotație a antebrăzului în față cu palma deschisă</p>	<p>18</p> <p>TREI SECUDE</p>  <p>Cu brațul întins în față se arată trei degete</p>
<p>19</p> <p>CINCI SECUDE</p>  <p>Se arată 5 degete de la o mână</p>	<p>20</p> <p>OPT SECUDE</p>  <p>Se arată 8 degete</p>	<p>21</p> <p>DOUĂZECI ȘI PATRU SECUDE</p>  <p>Cu degetele se atinge</p>	<p>22</p> <p>MINGE ÎNTOARSĂ ÎN TERENUL DIN SPATE</p>  <p>Oscilația brațului cu degetul arătător întins</p>
<p>23</p> <p>LOVIREA DELIBERATĂ A MINGII CU PICIORUL</p>  <p>Degetul arătător întins spre vârful piciorului</p>	<p>24</p> <p>MINGE AFARĂ DIN JOC ȘI SAU DIRECȚIA JOCULUI</p>  <p>Brațul și degetul întins parallel cu linia de tușă</p>	<p>25</p> <p>MINGE ȚINUTĂ / SITUAȚIE DE ANGAJARE ÎNTRE DOI</p>  <p>Degetele mari ridicate urmate de indicarea direcției de joc conform direcției indicate de săgeata pentru posesie alternativă</p>	





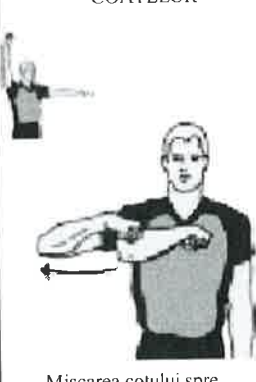
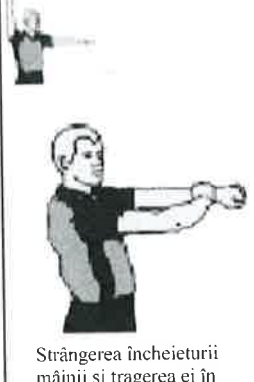


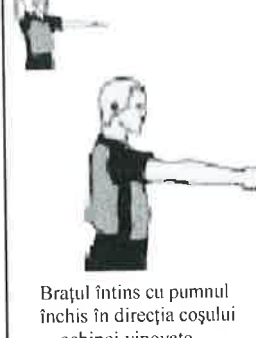



V. PENTRU SEMNALIZAREA UNEI GREȘELI LA MASA SCORERULUI (3 faze)

FAZA 1 – NUMĂRUL JUCĂTORULUI




26 Nr. 4 	27 Nr. 5 	28 Nr. 6 	29 Nr. 7 
30 Nr. 8 	31 Nr. 9 	32 Nr. 10 	33 Nr. 11 
34 Nr. 12 	35 Nr. 13 	36 Nr. 14 	37 Nr. 15 



FAZA 2 – TIPUL GREȘELII



<p>38</p> <p>FOLOSIREA ILEGALĂ A MĂINILOR</p>  <p>Lovirea ușoară a încheieturii mâinii</p>	<p>39</p> <p>OBSTRUCȚIE (Ofensivă sau defensivă)</p>  <p>Ambele mâini pe șolduri</p>	<p>40</p> <p>OSCILAREA EXCESIVĂ A COATELOR</p>  <p>Mișcarea cotului spre spate</p>	<p>41</p> <p>ȚINEREA</p>  <p>Strângerea încheieturii mâinii și tragerea ei în jos</p>
<p>42</p> <p>ÎMPINGERA SAU FORȚAREA FĂRĂ MINGE</p>  <p>Imitarea împingerii</p>	<p>43</p> <p>FORȚAREA CU MINGEA</p>  <p>Cu pumnul închis se lovește palma deschisă</p>	<p>44</p> <p>GREȘEA ECHIPEI CARE CONTROLEAZĂ MINGEA</p>  <p>Brațul întins cu pumnul închis în direcția coșului echipei vinovate</p>	<p>45</p> <p>DUBLĂ GREȘEA</p>  <p>Forfecarea de două ori a brațelor cu pumnii închiși deasupra capului</p>
<p>46</p> <p>GREȘEA TEHNICĂ</p>  <p>Formarea literei T cu palmele deschise deasupra capului</p>	<p>47</p> <p>GREȘEA ANTISPORTIVĂ</p>  <p>Strângerea încheieturii mâinii deasupra capului</p>	<p>48</p> <p>GREȘEA DESCALIFICATOARE</p>  <p>Brațele întinse cu pumnii închiși deasupra capului</p>	

FAZA 3 – NUMĂRUL ARUNCĂRILOR LIBERE ACORDATE

<p>49</p> <p>O (1) ARUNCARE LIBERĂ</p>  <p>Degetul arătător ridicat</p>	<p>50</p> <p>DOUĂ (2) ARUNCĂRI LIBERE</p>  <p>Două degete ridicate</p>	<p>51</p> <p>TREI (3) ARUNCĂRI LIBERE</p>  <p>Trei degete ridicate</p>
---	--	---

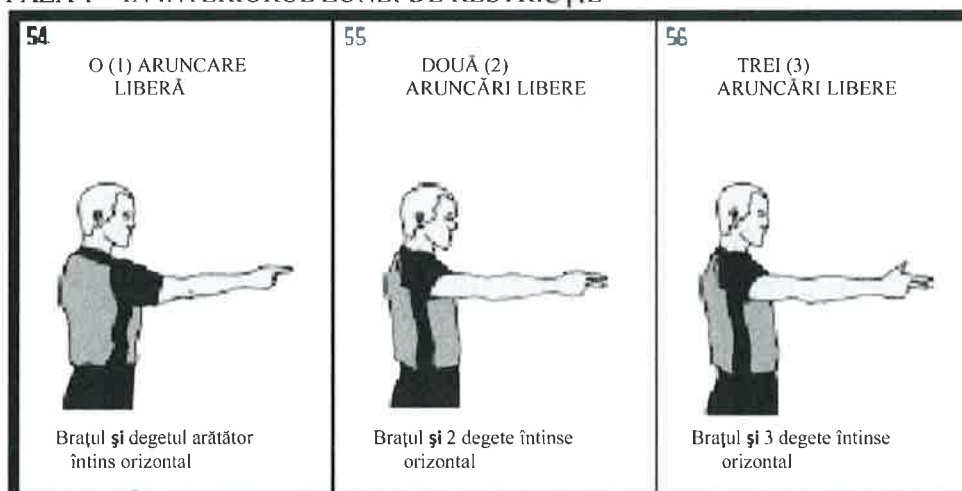
SAU

– DIRECȚIA JOCULUI

<p>52</p> <p>DUPĂ O GREȘEALĂ FĂRĂ ARUNCĂRI LIBERE</p>  <p>Brațul și degetul arătător întins paralel cu linia de tușă</p>	<p>53</p> <p>DUPĂ O GREȘEALĂ A ECHIPEI CARE CONTROLEAZĂ MINGEA</p>  <p>Brațul întins cu pumnul încihis paralel cu linia de tușă</p>
--	---

VI. ADMINISTRAREA ARUNCĂRILOR LIBERE (2 faze)

FAZA 1 – ÎN INTERIORUL ZONEI DE RESTRICȚIE



FAZA 2 - ÎN EXTERIORUL ZONEI DE RESTRICȚIE

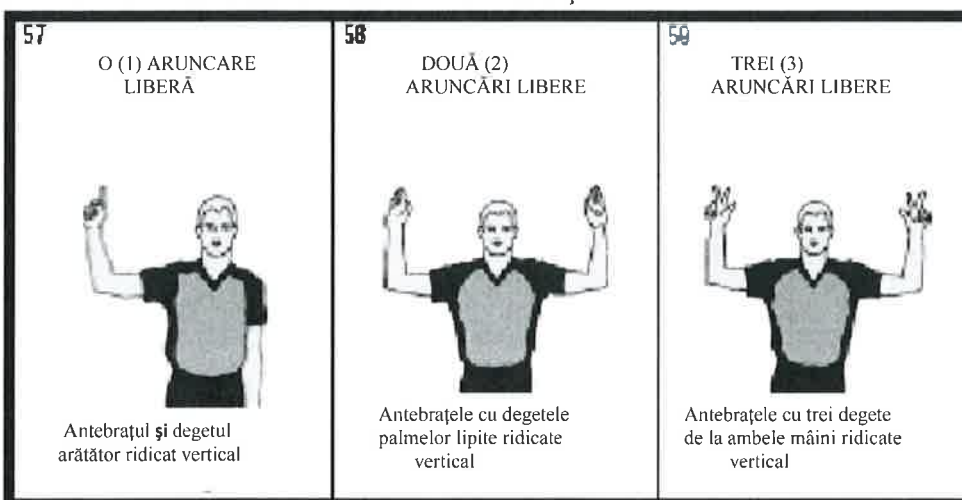


Diagrama 7

Semnalizările arbitrilor



B – FOAIA OFICIALĂ DE JOC



FEDERAȚIA INTERNAȚIONALĂ DE BASCHET
FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE BASCHET



FOAIA OFICIALĂ DE JOC

Echipe A _____

Echipe B _____

Competiția _____ Data _____ Ora _____ Arbitru principal _____ Joc nr. _____ Locul desfășurării _____ Arbitru 2 _____ Arbitru 3 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
<p>Echipe A</p> <p>Minute de întrerupere Greșeli de echipă</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> <td style="width: 20px;">6</td> <td style="width: 20px;">7</td> <td style="width: 20px;">8</td> <td style="width: 20px;">9</td> <td style="width: 20px;">10</td> <td style="width: 20px;">11</td> <td style="width: 20px;">12</td> <td style="width: 20px;">13</td> <td style="width: 20px;">14</td> <td style="width: 20px;">15</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Perioada ①</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> <td colspan="2">②</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> <td colspan="2">③</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> <td colspan="2">④</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Perioada ②</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> <td colspan="2">③</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> <td colspan="2">④</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> <td colspan="2">⑤</td> <td colspan="2">1 2 3 4</td> </tr> <tr> <td colspan="15">Perioade de prelungiri</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Licența nr.</th> <th style="width: 30%;">Numele jucătorilor</th> <th style="width: 5%;">No.</th> <th style="width: 5%;">1</th> <th style="width: 5%;">2</th> <th style="width: 5%;">3</th> <th style="width: 5%;">4</th> <th style="width: 5%;">5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td>4</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>5</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>6</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>7</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>8</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>9</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>10</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>11</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>12</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>13</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>14</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>15</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Antrenor principal _____ Antrenor secund _____</p>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Perioada ①		1 2 3 4		②		1 2 3 4		③		1 2 3 4		④		1 2 3 4		Perioada ②		1 2 3 4		③		1 2 3 4		④		1 2 3 4		⑤		1 2 3 4		Perioade de prelungiri															Licența nr.	Numele jucătorilor	No.	1	2	3	4	5			4								5								6								7								8								9								10								11								12								13								14								15						<p style="text-align: center;">EVOLUȚIA SCORULUI</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td> </td><td> </td><td>41</td><td>41</td><td> </td><td> </td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td> </td><td> </td><td>42</td><td>42</td><td> </td><td> </td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td> </td><td> </td><td>43</td><td>43</td><td> </td><td> </td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td> </td><td> </td><td>44</td><td>44</td><td> </td><td> </td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td> </td><td> </td><td>45</td><td>45</td><td> </td><td> </td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td> </td><td> </td><td>46</td><td>46</td><td> </td><td> </td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td> </td><td> </td><td>47</td><td>47</td><td> </td><td> </td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td> </td><td> </td><td>48</td><td>48</td><td> </td><td> </td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td> </td><td> </td><td>49</td><td>49</td><td> </td><td> </td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td> </td><td> </td><td>50</td><td>50</td><td> </td><td> </td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td> </td><td> </td><td>51</td><td>51</td><td> </td><td> </td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td> </td><td> </td><td>52</td><td>52</td><td> </td><td> </td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td> </td><td> </td><td>53</td><td>53</td><td> </td><td> </td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td> </td><td> </td><td>54</td><td>54</td><td> </td><td> </td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td> </td><td> </td><td>55</td><td>55</td><td> </td><td> </td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td> </td><td> </td><td>56</td><td>56</td><td> </td><td> </td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td> </td><td> </td><td>57</td><td>57</td><td> </td><td> </td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td> </td><td> </td><td>58</td><td>58</td><td> </td><td> </td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td> </td><td> </td><td>59</td><td>59</td><td> </td><td> </td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td> </td><td> </td><td>60</td><td>60</td><td> </td><td> </td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td> </td><td> </td><td>61</td><td>61</td><td> </td><td> </td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td> </td><td> </td><td>62</td><td>62</td><td> </td><td> </td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td> </td><td> </td><td>63</td><td>63</td><td> </td><td> </td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td> </td><td> </td><td>64</td><td>64</td><td> </td><td> </td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td> </td><td> </td><td>65</td><td>65</td><td> </td><td> </td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td> </td><td> </td><td>66</td><td>66</td><td> </td><td> </td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td> </td><td> </td><td>67</td><td>67</td><td> </td><td> </td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td> </td><td> </td><td>68</td><td>68</td><td> </td><td> </td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td> </td><td> </td><td>69</td><td>69</td><td> </td><td> </td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td> </td><td> </td><td>70</td><td>70</td><td> </td><td> </td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td> </td><td> </td><td>71</td><td>71</td><td> </td><td> </td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td> </td><td> </td><td>72</td><td>72</td><td> </td><td> </td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td> </td><td> </td><td>73</td><td>73</td><td> </td><td> </td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td> </td><td> </td><td>74</td><td>74</td><td> </td><td> </td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td> </td><td> </td><td>75</td><td>75</td><td> </td><td> </td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td> </td><td> </td><td>76</td><td>76</td><td> </td><td> </td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td> </td><td> </td><td>77</td><td>77</td><td> </td><td> </td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td> </td><td> </td><td>78</td><td>78</td><td> </td><td> </td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td> </td><td> </td><td>79</td><td>79</td><td> </td><td> </td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td> </td><td> </td><td>80</td><td>80</td><td> </td><td> </td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>			A		B		A		B		A		B				A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	1	1			41	41			81	81	121	121			2	2			42	42			82	82	122	122			3	3			43	43			83	83	123	123			4	4			44	44			84	84	124	124			5	5			45	45			85	85	125	125			6	6			46	46			86	86	126	126			7	7			47	47			87	87	127	127			8	8			48	48			88	88	128	128			9	9			49	49			89	89	129	129			10	10			50	50			90	90	130	130			11	11			51	51			91	91	131	131			12	12			52	52			92	92	132	132			13	13			53	53			93	93	133	133			14	14			54	54			94	94	134	134			15	15			55	55			95	95	135	135			16	16			56	56			96	96	136	136			17	17			57	57			97	97	137	137			18	18			58	58			98	98	138	138			19	19			59	59			99	99	139	139			20	20			60	60			100	100	140	140			21	21			61	61			101	101	141	141			22	22			62	62			102	102	142	142			23	23			63	63			103	103	143	143			24	24			64	64			104	104	144	144			25	25			65	65			105	105	145	145			26	26			66	66			106	106	146	146			27	27			67	67			107	107	147	147			28	28			68	68			108	108	148	148			29	29			69	69			109	109	149	149			30	30			70	70			110	110	150	150			31	31			71	71			111	111	151	151			32	32			72	72			112	112	152	152			33	33			73	73			113	113	153	153			34	34			74	74			114	114	154	154			35	35			75	75			115	115	155	155			36	36			76	76			116	116	156	156			37	37			77	77			117	117	157	157			38	38			78	78			118	118	158	158			39	39			79	79			119	119	159	159			40	40			80	80			120	120	160	160		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Perioada ①		1 2 3 4		②		1 2 3 4		③		1 2 3 4		④		1 2 3 4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Perioada ②		1 2 3 4		③		1 2 3 4		④		1 2 3 4		⑤		1 2 3 4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Perioade de prelungiri																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Licența nr.	Numele jucătorilor	No.	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
		4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
		A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
1	1			41	41			81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
2	2			42	42			82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
3	3			43	43			83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
4	4			44	44			84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
5	5			45	45			85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
6	6			46	46			86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
7	7			47	47			87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
8	8			48	48			88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
9	9			49	49			89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
10	10			50	50			90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
11	11			51	51			91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
12	12			52	52			92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
13	13			53	53			93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
14	14			54	54			94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
15	15			55	55			95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
16	16			56	56			96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
17	17			57	57			97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
18	18			58	58			98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
19	19			59	59			99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
20	20			60	60			100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
21	21			61	61			101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
22	22			62	62			102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
23	23			63	63			103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
24	24			64	64			104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
25	25			65	65			105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
26	26			66	66			106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
27	27			67	67			107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
28	28			68	68			108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
29	29			69	69			109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
30	30			70	70			110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
31	31			71	71			111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
32	32			72	72			112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
33	33			73	73			113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
34	34			74	74			114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
35	35			75	75			115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
36	36			76	76			116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
37	37			77	77			117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
38	38			78	78			118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
39	39			79	79			119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
40	40			80	80			120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Scorer _____ Ajutor scorer _____ Cronometror _____ Operator 24 secunde _____	Scoruri Perioada A _____ B _____ Perioada A _____ B _____ Perioada A _____ B _____ Perioada A _____ B _____ Perioade de prelungiri A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
Arbitru principal _____ Arbitru 1 _____ Arbitru 2 _____ Semnătura căpitanului în caz de protest _____	Scor final Echipe A _____ Echipe B _____ Numele echipei învingătoare _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		

- B.1 Foaia oficială de joc prezentată în Diagrama 8, este cea aprobată de Comisia Tehnică FIBA.
- B.2 Ea cuprinde un (1) original și trei (3) copii, fiecare având o culoare diferită a hârtiei. Originalul, pe hârtie albă este pentru FIBA. Prima copie pe hârtie albastră, este pentru organizatorul competiției, a doua copie, pe hârtie de culoare roz, este pentru echipa câștigătoare iar ultima, pe hârtie de culoare galbenă, este pentru echipa care a pierdut jocul.
Notă: 1. Este recomandat ca scorerul să folosească două (2) culori diferite de scris, una pentru prima și a treia perioadă, cealaltă pentru a doua și a patra perioadă.
2. Foaia de arbitraj poate fi pregătită și completată electronic.
- B.3 Cu cel puțin douăzeci (20) de minute înainte de ora programată de începere a jocului, scorerul trebuie să pregătească foaia oficială de joc, în următorul mod:
- B.3.1 El trebuie să înscrie numele celor două (2) echipe, în spațiul de sus al foii oficiale. Echipa "A" trebuie să fie întotdeauna echipa locală (gază), iar pentru turnee sau jocuri pe teren neutru, prima echipă menționată în program. Cealaltă echipă trebuie să fie echipa "B".
- B.3.2 El va înscrie, apoi:
- Numele competiției.
 - Numărul jocului.
 - Data, ora și locul de desfășurare.
 - Numele arbitrilor.



FEDERAȚIA INTERNAȚIONALĂ DE BASCHET
FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE BASCHET



FOAIA OFICIALĂ DE JOC

Echipa A: BC MAGIC'S Echipa B: STARS ALIANCE

Competiția SLM Data 30.02.2010 Ora 20 Arbitru principal MIHAI C.
Joc nr.5 Locul desfășurării BUCUREȘTI Arbitru 2 DAN P. Arbitru 3 IOAN V.

Diagrama 9 Partea de sus a foii oficiale de joc

- B.3.3 Apoi, el trebuie să înscrie numele membrilor fiecărei echipe, folosind lista cu membrii echipei, furnizată de antrenor sau reprezentantul acestuia. Echipa A va fi înscrisă în partea superioară a foii oficiale de joc, iar echipa B în partea inferioară.
- B.3.3.1 În prima coloană, scorerul va înscrie numărul (ultimele trei (3) cifre) licenței fiecărui jucător. Pentru turnee acest număr va fi trecut doar la primul joc.
- B.3.3.2 În a doua coloană, scorerul va înscrie numele și inițiala prenumelui fiecărui jucător, toate cu majuscule, alături de numărul corespunzător celui de pe **echipamentul fiecărui jucător. Căpitanul** echipei va fi indicat prin introducerea mențiunii (CAP) imediat după numele său.
- B.3.3.3 Dacă o echipă prezintă mai puțin de doisprezece (12) jucători, scorerul trebuie să traseze o linie prin spațiile pentru numărul licenței, nume, număr, etc. în culorile corespunzătoare numerelor jucătorilor absenți.
- B.3.4 La partea inferioară a secțiunii fiecărei echipe, scorerul va înscrie cu majuscule, numele și inițiala prenumelui, antrenorului principal și antrenorului secund.

- B.4 Cu cel puțin zece (10) minute înainte de ora programată de începere a jocului, ambii antrenori principali, trebuie:
- B.4.1 Să confirme că sunt de acord cu numele și numerele corespunzătoare membrilor echipei lor.
- B.4.2 Să confirme numele, antrenorului principal și al antrenorului secund.
- B.4.3 Să desemneze cei cinci (5) jucători care încep jocul, prin înscrierea semnului "x" în coloana de lângă numărul jucătorului.
- B.4.4 Să semneze foaia oficială de joc .
Antrenorul echipei A va fi primul care va furniza informațiile de mai sus.
- B.5 La începutul jocului, scorerul va încercui semnul "x" înscris în dreptul celor cinci (5) jucători ai fiecărei echipe, care au fost desemnați să înceapă jocul.
- B.6 În timpul jocului scorerul va înscrie câte un "x" (neîncercuit) în coloana "Jucător în", când un înlocuitor intră prima dată în joc devenind jucător.

Minute de întrerupere		Greșeli de echipă								
7	Perioada ①	X	X	X	X	②	X	X	X	X
6 4 10	Perioada ③	X	X	X	X	④	X	X	X	X
	Perioade de prelungiri									
Lic Nr.	Jucători	Nr.	Juc. în	1	2	3	4	5		
001	ALEXANDRU C.	4	X	P ₁						
002	ANTON C.	5	X	P ₁	P ₂	P ₃				
003	PETRESCU B.	6	X	P ₁	U ₁	P ₁	P ₁			
004	ROMAN D.	7	X	P ₁	P ₂					
010	STĂNESCU R.	8	X	P ₁	P ₁	U ₁				
012	MARIAN O. (CAP)	9	X	P ₁	P ₁					
014	FLORIAN B.	10								
015	CONSTANTIN V.	11	X	P ₁	P ₂					
		12								
021	POPA D.	13	X	P ₁	P ₁	P ₁	P ₁			
022	IONESCU O.	14	X	P ₁	P ₂	P ₁	P ₁	U ₁		
024	ROȘCA D.	15	X	P ₁	U ₁					
	Antrenor principal	NICOLAE D.							C B	
	Antrenor secund	RADU D.								

Diagrama 10 Echipele pe foaia oficială de joc

- B.7 Minute de întrerupere
- B.7.1 Minuturile de întrerupere acordate, trebuie înregistrate pe foaia oficială de joc, prin înscrierea minutului timpului de joc, al perioadei sau a perioadelor de prelungiri, în căsuțele destinate în acest sens, situate sub numele echipei.
- B.7.2 La sfârșitul fiecărei reprize și a perioadei de prelungiri, căsuțele neutilizate trebuie marcate cu 2 linii paralele orizontale.

- B.8 Greșeli**
- B.8.1** Greșelile jucătorilor pot fi personale, tehnice, antisportive sau descalificatoare și trebuie înregistrate în contul jucătorului vinovat.
- B.8.2** Greșelile comise de persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei, pot fi tehnice sau descalificatoare și trebuie înregistrate în contul antrenorului principal.
- B.8.3** Toate greșelile, trebuie să fie înregistrate, după cum urmează :
- B.8.3.1** O greșeală personală trebuie indicată prin înscrierea unui “P”.
- B.8.3.2** O greșeală tehnică împotriva unui jucător trebuie indicată prin înscrierea unui “T”.
- B.8.3.3** O greșeală tehnică împotriva antrenorului principal, urmare a propriului comportament nesportiv, trebuie indicată prin înscrierea unui “C”. O a doua greșeală tehnică similară, trebuie, de asemenea, indicată prin înscrierea unui “C”, urmat de un “D”, în spațiul imediat următor.
- B.8.3.4** O greșeală tehnică împotriva antrenorului principal, pentru oricare alt motiv, trebuie indicată prin înscrierea unui “B”.
- B.8.3.5** O greșeală antisportivă acordată unui jucător trebuie indicată prin înscrierea unui “U”. O a doua greșeală antisportivă comisă de același jucător, trebuie de asemenea indicată prin înscrierea unui “U”, urmat de câte un “D” în toate spațiile rămase libere.
- B.8.3.6** O greșeală descalificatoare trebuie indicată prin înscrierea unui “D”.
- B.8.3.7** Orice greșeală care implică executarea de aruncări libere, trebuie indicată prin adăugarea numărului corespunzător de aruncări libere (1,2 sau 3), alăturat literelor “P”, “T”, “C”, “B”, “U” sau “D”.
- B.8.3.8** Toate greșelile dictate împotriva ambelor echipe, în aceeași perioadă de timp oprit, care implică sancțiuni similare și se anulează, conform Art. 42 (Situatii speciale), trebuie indicate prin adăugarea unui “c” alături de “P”, “T”, “C”, “B”, “U” sau “D”.
- B.8.3.9** La sfârșitul fiecărei perioade, scorerul va trasa o linie îngroșată între spațiile care au fost folosite și cele care nu au fost folosite.
La sfârșitul jocului, scorerul va bara spațiile rămase nefolosite cu o linie orizontală îngroșată .
- B.8.3.10** Exemple pentru greșeli descalificatoare:

Greșelile descalificatoare dictate împotriva persoanelor autorizate să ia loc pe banca echipei, pentru părăsirea zonei băncii echipei (Art. 39) trebuie înregistrate, după cum este descris mai jos. În toate spațiile greșelilor persoanei descalificate, rămase libere, un “F” trebuie înscris.

Dacă, numai antrenorul principal este descalificat :

Antrenor principal	NICOLAE D.		D	F	F
Antrenor secund	RADU D.				

Dacă, numai antrenorul secund este descalificat :

Antrenor principal	NICOLAE D.		B		
Antrenor secund	RADU D.		F	F	F

Dacă, ambii antrenori, principal și secund, sunt descalificați:

Antrenor principal	NICOLAE D.		D	F	F
Antrenor secund	RADU D.		F	F	F

Dacă înlocuitorul are mai puțin de 4 (patru) greșeli, atunci un "F" trebuie înscris în toate spațiile rămase libere:

003	PETRESCU B.	6	X	P ₁	P ₂	F	F	F
-----	-------------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Dacă aceasta este a cincea greșeală a înlocuitorului, atunci un "F" trebuie înscris în spațiul corespunzător ultimei greșeli:

002	ANTON C.	5	X	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	F
-----	----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Dacă jucătorul a fost eliminat pentru că deja a comis cinci greșeli, atunci un "F" trebuie înscris în coloana de după ultima greșeală:

015	CONSTANTIN V.	11	X	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	F
-----	---------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

În plus, la exemplele jucătorilor Petrescu, Anton și Constantin, menționate mai sus sau dacă un însoțitor al echipei este descalificat, o greșeală tehnică "B" trebuie înscrisă în contul antrenorului principal:

Antrenor principal	NICOLAE D.		B	
Antrenor secund	RADU D.			

Notă: Greșelile tehnice și descalificatoare, acordate în conformitate cu Art. 39 nu se vor aduna la numărul greșelilor de echipă.

B.8.3.11 O greșeală descalificatoare acordată unui înlocuitor (neincluzând prevederile Art.39), trebuie înregistrată, după cum urmează:

001	ALEXANDRU C.	4	X	D			
-----	--------------	---	---	---	--	--	--

Și

Antrenor principal	NICOLAE D.		B	
Antrenor secund	RADU D.			

B.8.3.12 O greșeală descalificatoare acordată unui antrenor secund (neincluzând prevederile Art.39) trebuie înregistrată, după cum urmează:

Antrenor principal	NICOLAE D.		B	
Antrenor secund	RADU D.		D	

B.8.3.13 O greșeală descalificatoare acordată unui jucător eliminat, după a cincea sa greșeală, (neincluzând prevederile Art.39), trebuie înregistrată, după cum urmează:

015	CONSTANTIN V.	11	X	T ₁	P ₁	P ₂	P ₃	P ₄	D
-----	---------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Și

Antrenor principal	NICOLAE D.		B	
Antrenor secund	RADU D.			

B.9 Greșeli de echipă

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

B.9.2 De fiecare dată când, un jucător comite o greșeală personală, tehnică, antisportivă sau descalificatoare, scorerul trebuie să înregistreze această greșeală împotriva echipei acestui jucător, înscrind un "X" în spațiul desemnat următor.

- B.10 Evoluția scorului
- B.10.1 Scorerul trebuie să înregistreze evoluția cronologică a scorului prin însumarea punctelor marcate de fiecare echipă.
- B.10.2 Există patru (4) coloane pe foaia de joc pentru evidențierea scorului.
- B.10.3 Fiecare coloană este divizată, încă odată în patru coloane. Cele două (2) din stânga sunt pentru echipa "A" iar cele două (2) din dreapta sunt pentru echipa "B". Coloanele centrale, vecine, sunt pentru evidențierea scorului (160 puncte), pentru fiecare echipă.

Scorerul trebuie :

- În primul rând, să traseze o linie în diagonală (/) pentru orice coș valabil marcat din acțiune și un cerc plin (●) pentru orice aruncare liberă reușită, peste noul total al numărului de puncte acumulate, de echipa care tocmai a înscris.
 - Apoi, în spațiul liber, de pe aceeași parte a noului total al punctelor marcate (alături de ultima / sau ●) se înscrie numărul jucătorului care a marcat coșul din acțiune sau din aruncare liberă.
- B.11 Evoluția scorului : Instrucțiuni suplimentare
- B.11.1 Un coș de trei puncte reușit de un jucător, trebuie evidențiat, prin încercuirea numărului jucătorului.
- B.11.2 Un coș înscris accidental de un jucător, în coșul propriu echipei sale, trebuie înregistrat ca fiind înscris, de căpitanul echipei adverse, aflat pe terenul de joc.
- B.11.3 Punctele considerate reușite, atunci când mingea nu a intrat în coș (Art. 31 Intervenție neregulamentară pe traiectoria la mingea aruncată spre coș și interferență neregulamentară pe traiectoria mingii spre coș), trebuie înregistrate ca fiind înscrise de jucătorul care a aruncat mingea la coș.
- B.11.4 La sfârșitul fiecărei perioade, scorerul va înscrie un cerc îngroșat (), în jurul ultimului număr al punctelor marcate de fiecare echipă și o linie orizontală îngroșată sub acest număr al punctelor marcate și sub numărul fiecărui jucător care a marcat aceste ultime puncte.
- B.11.5 La începutul fiecărei perioade, scorerul va continua să țină evidența cronologică a punctelor marcate, de la momentul întreruperii.
- B.11.6 Oricând este posibil, scorerul trebuie să confrunte propria evidență a scorului cu cea de pe tabela de marcaj. Dacă este o discrepanță iar scorul său este corect, el trebuie să ia, imediat, măsuri pentru ca tabela de marcaj să fie corectată. Dacă este o îndoială sau una dintre echipe ridică o obiecție referitoare la corectare, el trebuie să informeze arbitrul principal, de îndată ce mingea devine moartă și cronometrul de joc oprit.

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

Diagrama 11

Evoluția
scorului



- B.12 Evoluția scorului : Bilanț
- B.12.1 La sfârșitul fiecărei perioade scorul trebuie să consemneze scorul acelei perioade, în secțiunea corespunzătoare din partea de jos a foii oficiale de joc.
- B.12.2 La sfârșitul jocului, scorerul trebuie să traseze două (2) linii orizontale îngroșate, sub numărul final al punctelor marcate de fiecare echipă și sub numărul jucătorilor care au marcat acele ultime puncte. El trebuie, de asemenea, să traseze o linie în diagonală spre marginea de jos a coloanei cu scopul de a bara cifrele și spațiile rămase libere, pentru fiecare echipă.
- B.12.3 La sfârșitul jocului scorerul trebuie să consemneze scorul final și numele echipei învingătoare.
- B.12.4 Apoi, scorerul își va înscrie numele său cu majuscule pe foaia oficială de joc, după ce acest lucru a fost făcut, pentru ajutorul scorerului, cronometrul și operatorul de douăzecișipatru (24) de secunde.
- B.12.5 Odată semnată de către arbitrul secund (arbitri secunzi), arbitrul principal trebuie să fie ultimul care va aproba și va semna foaia oficială de joc. Prin acest fapt se încheie administrarea și legătura oficialilor cu jocul.

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

Diagrama 12
Bilanț

Notă: Dacă unul din căpitanii echipelor (CAP) semnează foaia oficială de joc pe motiv de protest (folosind spațiul notat "Semnătura căpitanului în caz de protest"), atât oficialii jocului cât și arbitrul secund (arbitri secunzi), trebuie să rămână la dispoziția arbitrului principal, până când acesta le permite să plece.

Scorer	POPA A.	Scorul	Perioada	A	15	B	18
Ajutor scorer	DUMITRU I.	Perioada	A	19	B	10	
Cronometrul	BADEA M.	Perioada	A	26	B	19	
		Perioada	A	16	B	25	
Operator 24"	ROTAR D.	Perioade de prelungiri	A	1	B	1	
Arbitru principal	<i>M. J. J. J.</i>	Scor Final	Echipa A	76	Echipa B	72	
Arbitru 1	<i>V. H. H.</i>	Arbitru 2	<i>H. B. B.</i>				
Semnătura căpitanului în caz de protest		Numele echipei câștigătoare	BC MAGIC'S				

Diagrama 13 Partea de jos a foii oficiale de joc



C – PROCEDURA ÎN CAZ DE PROTEST

Dacă, în timpul unei competiții oficiale FIBA, o echipă crede că interesele sale au fost afectate în mod negativ de decizia unui arbitru (principal sau secunzi) sau de orice eveniment care a avut loc pe parcursul unui joc, aceasta trebuie să procedeze în modul următor:

- C.1 Imediat la sfârșitul jocului, căpitanul acestei echipe (CAP) trebuie să informeze arbitrul principal că echipa sa protestează împotriva rezultatului jocului și să semneze foaia oficială de joc în spațiul marcat "Semnătura căpitanului în caz de protest".

Pentru ca acest protest să fie valabil, este necesar ca reprezentantul oficial al federației naționale sau al clubului să înainteze o confirmare a acestui protest în scris. Acest lucru trebuie făcut în douăzeci (20) de minute, de la terminarea jocului.

Explicații detaliate nu sunt necesare. Este suficient să scrie: "Federația națională (sau clubul) X protestează împotriva rezultatului jocului dintre echipele X și Y". Apoi el trebuie să depună la reprezentantul FIBA sau la Președintele Comisiei Tehnice o sumă echivalentă cu 1500 CHF, ca garanție.

Federația națională a echipei sau clubul în cauză trebuie să transmită reprezentantului FIBA sau Președintelui Comisiei Tehnice conținutul complet al protestului său în o (1) oră de la terminarea jocului.

Dacă protestul este acceptat, garanția va fi returnată

- C.2 Arbitrul principal trebuie ca, într-o (1) oră de la terminarea jocului, să raporteze incidentul care a condus la întocmirea protestului, la reprezentantul FIBA sau la Președintele Comisiei Tehnice.

- C.3 Dacă federația națională a echipei sau clubul în cauză, sau cea a echipei adverse sau clubul advers, nu este de acord cu decizia Comisiei Tehnice, poate adresa un apel la Juriul de Apel.

Pentru ca apelul să fie valabil, acesta trebuie întocmit în scris, în douăzeci (20) de minute de la pronunțarea deciziei Comisiei Tehnice și va fi însoțit de depunerea unei sume echivalente cu US 500 \$, ca garanție.

Juriul de Apel va judeca apelul ca ultimă instanță și decizia sa este finală.

- C.4 Filme, imagini video sau orice echipament vizual, electronic, digital sau de alt fel, poate fi utilizat, numai pentru:

- A decide dacă ultima aruncare la coș din acțiune de la sfârșitul fiecărei perioade sau a oricărei perioade de prelungiri a fost lansată în timpul de joc și/sau dacă această aruncare la coș din acțiune contează pentru două (2) sau trei (3) puncte.
- A determina responsabilități în probleme de disciplină sau pentru scopuri educaționale (pregătire) după ce jocul s-a terminat.

D – CLASAMENTUL ECHIPELOR

D.1 Procedură

Echipele trebuie să fie clasate în funcție de victoriile – înfrângerile înregistrate, și anume, două (2) puncte pentru fiecare joc câștigat, un (1) punct pentru fiecare joc pierdut (inclusiv pentru cel pierdut în condiții speciale) și zero (0) puncte pentru jocurile pierdute prin neprezentare.

D.1.1 Dacă, în clasament, sunt două (2) echipe cu un număr egal de puncte, rezultatul (rezultatele) jocurilor dintre cele două (2) echipe implicate vor fi folosite pentru a determina locul.

D.1.2 Dacă punctele și coșaverajul din jocurile dintre cele două (2) echipe, sunt la fel clasamentul va fi determinat de coșaverajul tuturor jocurilor disputate în grupă de fiecare echipă.

D.1.3 Dacă, în clasament, sunt mai mult de două (2) echipe cu un număr egal de puncte, un clasament secund va fi stabilit, luând în considerare numai rezultatele jocurilor dintre echipele implicate.

D.1.4 Dacă în orice etapă a acestei proceduri numărul echipelor cu număr egal de puncte se reduce numai la două (2) echipe, procedura descrisă mai sus la D.1.1 și D.1.2. va fi aplicată.

D.1.5 Dacă în clasamentul secund, continuă să fie echipe cu un număr egal de puncte, coșaverajul va fi utilizat pentru a determina poziția în clasament, luând în considerare numai rezultatele jocurilor dintre echipele implicate.

D.1.6 Dacă continuă să fie mai mult de două (2) echipe cu același coșaveraj, poziția în clasament va fi determinată folosind coșaverajul din rezultatele tuturor jocurilor disputate în grupă.

D.1.7 Dacă în orice etapă a acestei proceduri numărul echipelor cu număr egal de puncte se reduce la o egalitate care încă implică mai mult de două (2) echipe, procedura descrisă mai sus, începând de la D.1.3, se repetă.

D.1.8 Întotdeauna, coșaverajul se va calcula prin împărțire.

D.2

Excepție

Dacă, numai trei (3) echipe iau parte la o competiție iar situația clasamentului nu poate fi stabilită, urmare a pașilor stabiliți mai sus (coșaverajul prin împărțire este identic), atunci numărul punctelor marcate va determina poziția în clasament.

Exemplu

Rezultatele jocurilor dintre A,B,CA vs. B82 – 75

A vs. C64 – 71

B vs. C91 – 84

Echipa JocuriVictorii Înfrângeri PunctePuncteCoșaveraj
disputatemarkate: primite

A2113146:1461,000

B2113166:1661,000

C2113155:1551,000

De aceea:

Locul 1 B – 166 puncte marcate

Locul 2 C – 155 puncte marcate

Locul 3 A – 146 puncte marcate

Dacă echipele sunt în continuare egale, după toți pașii menționați mai sus, o tragere la sorți va fi efectuată pentru stabilirea locurilor finale în clasament. Metoda pentru tragerea la sorți va fi stabilită de către comisar sau de către autoritatea competentă locală.

D.3 Exemple suplimentare de aplicare a regulii pentru stabilirea clasamentului:

D.3.1 Două (2) echipe – egalitate de puncte și numai un joc disputat între ele.

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Echipa câștigătoare a jocului dintre echipa A și echipa B va fi prima clasată iar echipa câștigătoare a jocului dintre echipa D și echipa E va fi clasată pe locul patru.

D.3.2 Două (2) echipe – egalitate de puncte și două (2) jocuri disputate între ele.

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Rezultate între A,B:

D.3.2.1 A, a câștigat ambele jocuri:

De aceea: Locul 1 A
Locul 2 B

D.3.2.2 Fiecare echipă a câștigat un joc:

A vs. B	90 – 82
B vs. A	69 – 62
Puncte marcate: primteA	152:151
B	151:152
Coșaveraj:A	1,0066
B	0,9934
De aceea:Locul 1	A
Locul 2	B

D.3.2.3 Fiecare echipă a câștigat un joc:

A vs. B 90 – 82
B vs. A 70 – 62

Cele două (2) echipe au aceeași diferență a punctelor marcate:primite (152:152) și același coșaveraj prin împărțire (1,000).



Locul în clasament va fi determinat folosind coșaverajul din rezultatele tuturor jocurilor disputate în grupă.

D.3.3 Mai mult de două (2) echipe – punctaj egal:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Rezultate între A,B,C:

A vs. B 82 – 75
A vs. C 77 – 80
B vs. C 88 – 77

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte	PuncteCoșaveraj marcate: primite
A	2	1	1	3	159:1551,0258
B	2	1	1	3	163:1591,0251
C	2	1	1	3	157:1650,9515

De aceea:

Locul 1 A
Locul 2 B
Locul 3 C

Dacă coșaverajul este același pentru cele trei (3) echipe, clasamentul final va fi determinat de rezultatele tuturor jocurilor disputate în grupă.

D.3.4 Mai mult de două (2) echipe – punctaj egal:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Un clasament secund va fi stabilit, luând în considerare numai rezultatele jocurilor disputate între echipele care se află la egalitate.

Sunt două posibilități:

Echipa	I.		II.	
	Victorii	Înfrângeri	Victorii	Înfrângeri
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2



În cazul I. Locul 1A

Locul pentru echipele B,C,D va fi determinat ca în exemplul D.3.3 de mai sus.

În cazul II. Clasarea echipelor A și B respectiv C și D se va determina ca în exemplul D.3.1 de mai sus.

O echipă care, fără un motiv real, nu reușește să se prezinte pentru un joc programat sau se retrage de pe terenul de joc înainte de sfârșitul jocului, va pierde jocul prin neprezentare și primește zero (0) puncte în clasament.

Dacă echipa pierde prin neprezentare pentru a doua oară, toate rezultatele jocurilor disputate de această echipă trebuie să fie anulate.



E – PAUZE TV (PENTRU TELEVIZIUNE)

E.1 Definiție

Forul organizator al competiției, poate decide pentru sine, dacă pauze TV vor fi acordate și dacă, acestea se acordă, care va fi durata lor (60,75,90,100 secunde).

E.2 Regulă

E.2.1 O (1) pauză TV, în fiecare perioadă este permisă, în plus față de minutele de întrerupere, normale. Pauzele TV, în timpul perioadelor de prelungiri nu sunt permise.

E.2.2 Primul minut de întrerupere solicitat de către o echipă sau prima pauză TV trebuie să fie de 60,75,90 sau 100 secunde, ca durată de timp.

E.2.3 Durata tuturor celorlalte minute de întrerupere sau pauze TV, dintr-o perioadă, trebuie să fie de 60 secunde.

E.2.4 Ambele echipe vor avea dreptul la două (2) minute de întrerupere pe parcursul primei reprize și la trei (3) minute de întrerupere pe parcursul reprizei a doua.

Acordarea acestor minute de întrerupere, poate fi solicitată în orice moment pe parcursul jocului, iar durata lor poate fi:

- 60,75,90,100 secunde, dacă se consideră a fi o pauză TV, acesta fiind primul din perioada de joc, sau
- Șasezeci (60) secunde, dacă nu se consideră a fi o pauză TV, acesta fiind solicitat de către oricare dintre echipe, după ce pauza TV a fost deja acordată.

E.3 Procedură

E.3.1 Teoretic, ar fi ideal dacă, pauza TV ar fi luată la cinci (5) minute rămase de joc dintr-o perioadă. Cu toate acestea, nu există nici o garanție că din punct de vedere practic, aceasta va fi situația de joc.

E.3.2 În cazul în care nici o echipă nu a solicitat un minut de întrerupere, înaintea ultimelor cinci (5) minute rămase de joc dintr-o perioadă, atunci o pauză TV va fi acordată, la prima oportunitate când mingea a devenit moartă și cronometrul de joc este oprit. Această pauză TV, nu va conta ca minut de întrerupere acordat, pentru nici o echipă.

E.3.3 Dacă, oricărei echipe, s-a acordat un minut de întrerupere, înaintea ultimelor cinci (5) minute rămase de joc dintr-o perioadă, acest minut de întrerupere va fi folosit ca pauză TV.

Acest minut de întrerupere va conta atât ca pauză TV cât și ca minut de întrerupere solicitat de către echipă.

E.3.4 Potrivit acestei proceduri, vom avea minimum un (1) minut de întrerupere (sau pauză TV) în fiecare perioadă a jocului și maxim șase (6) minute de întrerupere și pauze TV, în prima repriză, respectiv maxim opt (8) minute de întrerupere și pauze TV, în a doua repriză.

SFÂRȘITUL REGULILOR JOCULUI
ȘI A
PROCEDURILOR DE JOC.

INDEXUL REGULILOR JOCULUI

Abatere de pași	
definiție.....	28
Abateri	
definiție.....	27
Accidentare	
arbitru.....	51
jucător.....	13
Acțiuni de aruncare la coș	
definiție.....	19
greșeală asupra unui jucător în.....	39
Ajutorul scorerului	
atribuții.....	52
Alt echipament.....	12
Angajare între doi.....	17
Antrenor principal	
atribuții și competențe.....	13
descalificare.....	41,43
greșeală tehnică.....	43
lista echipei.....	13
membru al echipei.....	11
stând în picioare.....	14
Antrenor secund	
atribuții și competențe.....	13
foaia oficială de joc.....	14
stând în picioare.....	14
Apărare neregulamentară din spate.....	38
Apărarea	
la un jucător care controlează mingea.....	35
la un jucător care nu controlează mingea.....	36
Arbitru	
atribuții și competențe.....	51
decizii.....	51
definiție.....	50
echipamentul.....	50
poziția sa, pe terenul de joc.....	17
semnalizări	
abateri.....	56
administrarea aruncărilor libere.....	60
administrative.....	55
greșeli.....	57
punctaj: anulare/validare.....	55
referitoare la funcționarea cronometrelor.....	55
timpul și zonele în care pot lua decizii.....	51
Arbitru principal	
atribuții și competențe.....	50
definiție.....	50
Arbitru secund (arbitri secunzi)	
definiție.....	50
Aruncare de sus în jos.....	19

Aruncare la coș	
definiție.....	32
Aruncări libere.....	46
Bandaj transparent.....	12
Blocaj.....	36
Căpitanul	
antrenor principal.....	14
atribuții și competențe.....	13
îndeplinind funcția de antrenor principal.....	14
protest.....	13
Cei cinci jucători care încep jocul.....	13
Cercul central.....	6
Cinci greșeli a unui jucător.....	11,45
Cinci secunde	
jucător strâns marcat.....	29
repunerea mingii în joc.....	22
Clasamentul echipelor.....	69
Comisar	
definiție.....	50
raport.....	51
Comportament nesportiv	
raportul arbitrului principal.....	51
raportul comisarului.....	51
Conceptul avantaj/dezavantaj.....	51
Contact personal.....	34
Contact.....	34
Control slab al mingii.....	27
Controlul echipei asupra mingii	
definiție.....	19
Controlul jucătorului asupra mingii	
definiție.....	19
Controlul mingii.....	19
Coș	
când este marcat.....	20
mingea intră în coș pe dedesubt.....	20
mingea intră în propriul coș, accidental.....	20
mingea intră în propriul coș, în mod deliberat.....	20
valoare.....	20
Coșaveraj.....	69
Coșul	
adversarilor.....	5
mingea intră în coș pe dedesubt.....	20
mingea intră în propriul coș.....	20
mingea în interiorul coșului.....	20
propriu.....	5
schimbarea coșului pentru a doua repriză.....	16
Coșul adversarilor.....	5
Cronometror	
atribuții.....	53

Cronometrul de douăzeci și patru (24) secunde	
se declanșează din greșeală.....	31
resetat din greșeală.....	31
Cronometrul de joc	
operațiuni.....	53
Culoarea maieurilor.....	11
Culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere.....	6,47
Deciziile arbitrilor.....	51
Definiția jocului.....	5
Doctor.....	11
Douăzeci și patru (24) secunde.....	30
Drept de joc.....	11
Driblingul	
definiție.....	27
Dublă greșeală.....	39
Echipa locală.....	12
Echipa vizitatoare.....	12
Echipament	
arbitri, arbitrul principal și arbitrul secund (arbitri secunzi).....	50
jucător.....	11
oficialii de la masa scorerului.....	50
Echipament tehnic.....	10
Echipe.....	11
Elasticiere pentru protecția coapselor și a gambelor.....	12
Elasticiere pentru protecția umerilor și a brațelor.....	12
Erori corectabile.....	48
Executantul aruncărilor libere	
desemnare.....	14,46
restricții.....	46
Fizioterapist.....	11
Foia oficială de joc	
completare.....	62
procedură.....	62
verificare.....	50
Forțare.....	37
Forțarea jucătorului care driblează.....	35
Greșeala	
antisportivă.....	40
asupra jucătorului aflat în acțiune de aruncare la coș.....	39
cinci comise de un jucător.....	11,45
definiție.....	34
descalificatoare.....	40
descalificatoare a antrenorului principal.....	41,43
după încheierea timpului de joc.....	15
în timpul unei repuneri a mingii conform posesiei alternative.....	19
încăierare.....	43
la sfârșitul timpului de joc.....	15
personală.....	39
sanctiune.....	46
situația de a fi sancționată.....	45
situații speciale.....	45
tehnică a antrenorului.....	43



tehnică a jucătorului.....	42
violență.....	42
Greșeală antisportivă.....	40
Greșeală descalificatoare.....	40
Greșeală personală.....	45
Greșeli de echipă.....	32
Interferență neregulamentară pe traiectoria mingii spre coș.....	32
Interval de joc.....	53
atribuțiile cronometrului.....	15
definiție.....	15
Intervalul de la jumătatea timpului de joc.....	15
Intervenție neregulamentară la mingea aruncată spre coș.....	32
definiție.....	38
Împingerea.....	
În afara terenului de joc.....	27
minge.....	27
jucător.....	28
Înaintarea cu mingea.....	43
Încăierare.....	15
Începutul jocului.....	15
Începutul unei perioade.....	11
Îndreptătit să joace.....	
Înlocuitor.....	11,24
devine jucător.....	11
Însoțitorii echipei.....	5
Învingătoarea unui joc.....	
Jocul.....	15
începutul.....	5
învingătoarea.....	26
pierdut în condiții speciale.....	26
pierdut prin abandon.....	15
sfârșitul.....	15
timpul de joc.....	
Jocul de baschet.....	10
echipamentul tehnic.....	38
Jocul pe poziția pivotului.....	
Jucător.....	13
accidentat.....	36
care se află în aer.....	13
cinci care încep jocul.....	11,45
cinci greșeli.....	19
deține controlul mingii.....	11,24
devine înlocuitor.....	42
greșeală tehnică.....	19
în acțiune de aruncare la coș.....	11
îndreptătit să joace.....	24
înlocuire.....	11
număr de, pe terenul de joc.....	11
numerele pe maieuri.....	29
pe podea.....	



poziția sa, pe terenul de joc.....	17
purtând obiecte.....	12,50
strâns marcat.....	29
Jucător antrenor.....	14
Jucător eliminat	
definiție.....	11
Jucător care dribleză	
forțare de către.....	35
Jucător strâns marcat.....	29
Linia de centru.....	6
Linia de repunere a mingii	
definiție.....	8
Liniile care delimitează terenul.....	6
Liniile de fund.....	6
Liniile laterale.....	6
Liniile pentru aruncări libere.....	6
Lovirea mingii cu pumnul.....	19
Maieuri	
culoare.....	11
numere.....	11
Mâinile	
atingerea adversarului.....	38
folosirea neregulamentară.....	38
Manager.....	11
Masa scorerului.....	9
Membru al echipei	
definiție.....	11
Minge fixată între inel și panou.....	18
Minge moartă.....	16
Minge ținută.....	17
Minge vie.....	16
Mingea	
control.....	19
interferență neregulamentară cu traiectoria.....	32
intervenție neregulamentară asupra.....	32
intră în coș pe dedesubt.....	20
intră în propriul coș al echipei.....	20
în interiorul coșului.....	20
înaintarea cu.....	28
înțoarsă în terenul din spate.....	31
lovită cu pumnul.....	19
moartă.....	16
statutul.....	16
șutată.....	19
vie.....	16
Mingea de joc.....	50
Minut de întrerupere	
atribuțiile cronometrului.....	53
atribuțiile scorerului.....	52
definiție.....	22,23
oportunitate pentru.....	22

Mișcare continuă.....	20
Numere	
pe maieuri.....	11
Obiecte	
purtate de jucător.....	12,50
Obstrucția.....	37
Oficialii de la masa scorerului	
definiție.....	50
echipament.....	50
Operatorul cronometrului de douăzeci și patru (24) secunde	
atribuții.....	54
Oportunitate de înlocuire.....	24
Opt secunde.....	29
Patru greșeli de echipă.....	45
Pauze pentru TV (Televiziune).....	73
Perioadă	
definiție.....	15
începutul.....	15
sfârșitul.....	15
Perioadă de prelungiri	
definiție.....	15
intervale de joc.....	15
sfârșitul.....	15
Persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei.....	8
definiție.....	8
Picior pivot.....	28
Pivotare.....	28
Posesia alternativă.....	17
Poziția normală a jucătorului de baschet.....	34
Poziția regulamentară de apărare.....	35
Poziția unui arbitru pe terenul de joc.....	17
Poziția unui jucător pe terenul de joc.....	17
Principiul cilindrului	
definiție.....	34
Principiul verticalității.....	34
Protector pentru dinți.....	12
Protest	
procedură.....	68
raportul arbitrului principal.....	51
raportul comisarului.....	51
Reguli de comportament	
definiție.....	41
Repunerea mingii în joc	
definiție.....	21
cinci secunde.....	22
Sancțiunea pentru	
abatere la repunera mingii în joc.....	22
abateri la executarea aruncărilor libere.....	47
abateri.....	27
dublă greșeală.....	39



greșeala tehnică a unui antrenor.....	43
greșeala tehnică a unui jucător.....	43
greșeala tehnică pe parcursul unui interval de joc.....	43
greșeală antisportivă.....	40
greșeală descalificatoare.....	41
greșeală personală.....	39
interferență neregulamentară pe traiectoria mingii spre coș.....	33
încăierare.....	44
joc pierdut în condiții speciale.....	26
joc pierdut prin abandon.....	25
minge întoarsă în terenul din spate.....	32
Scaunele înlocuitorilor.....	9
Scor egal.....	15
Scorer	
atribuții.....	52
Semicercul în care nu se sancționează forțarea cu mingea.....	37
definiție.....	8
Semicercuri.....	6
Sfârșitul unei perioade.....	15
Sfârșitul unui joc	
competențele arbitrilor.....	50
definiție.....	15
video.....	51,68
Situația de a fi sancționată.....	45
Situația de sancționare pentru greșeli de echipă.....	45
Situație de angajare între doi.....	18
Situații speciale.....	45
Statistician.....	11
Șorturi supraelastice de protecție.....	12
Șorturi.....	11
Șosete.....	11
Șutarea mingii.....	19
Terenul de baschet	
dimensiuni.....	5
linii.....	5
Terenul de joc	
dimensiuni.....	5
linii.....	5
Terenul din față	
definiție.....	5
mingea este în.....	30
Terenul din spate	
minge întoarsă în.....	31
definiție.....	5
Timpul de joc.....	15
Totul dintr-o bucată.....	11
Translator.....	11
Trei secunde.....	29
Ținere.....	38
Unghiile de la degetele mâinilor.....	12
Utilizarea probei video.....	51, 68



Verticalitate	
definiție.....	34
poziția regulamentară de apărare.....	35
Violență.....	41
Voleibolare.....	19
Zona băncii echipei	
definiție.....	5
Zona coșului de trei puncte.....	6
Zona de restricție.....	6