

**REGULAMENTUL DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE AL EVENIMENTULUI  
SPORTIV "KIDS SPORT FESTIVAL-2019"**

**-DISCIPLINA BASCHET 5x5-**



**PROEDUS  
BUCUREȘTI 2019**

## CUPRINS

Punctul 1.....	Participarea la competiție
Punctul 2.....	Numarul jucatorilor
Punctul 3.....	Calificarea echipelor
Punctul 4.....	Procedura de schimbare a jucatorilor
Punctul 5.....	Accidentarea jucatorilor
Punctul 6.....	Echipamentul jucatorilor
Punctul 7.....	Durata partidelor de baschet
Punctul 8 .....	Starile mingi
Punctul 9.....	Repunerea mingii în joc, conform posesiei alternative:
Punctul 10.....	Controlul mingii
Punctul 11.....	Coș : Când este reușit și valoarea sa
Punctul 12.....	Sanctiuni aplicate jucatorilor
Punctul 13.....	Joc pierdut prin abandon
Punctul 14.....	Joc pierdut în condiții speciale
Punctul 15.....	Abateri
Punctul 16.....	Driblingul
Punctul 17.....	Regula pașilor
Punctul 18.....	Regula celor trei secunde
Punctul 19.....	Regula celor opt secunde
Punctul 20.....	Regula celor douăzeci și patru de secunde
Punctul 21.....	Minge întoarsă în terenul din spate al echipei
Punctul 22 .....	Greșeli
Punctul 23.....	Poziția regulamentară de apărare
Punctul 24 .....	Blocaj: Regulamentar și neregulamentar
Punctul 25 .....	Violența
Punctul 26.....	Premiile competiției

## REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETIȚIEI

### 1. Participarea la competiție

- Dreptul de înscriere în competiția derulată sub egida evenimentului Kids Sport Festival-2019”, îl au totii elevii unităților de învățământ gimnazial (clasele V - VIII) de pe raza Municipiului București, din învățământul de stat și particular.
- Pentru competiția anului 2019 se vor admite elevii claselor V - VIII din București, născuți după 1 ianuarie 2004.
- Pentru înscrierea echipelor este necesar completarea „Formularului de înscriere”, cuprinzând numele și prenumele jucătorilor, clasa, unitatea de învățământ, anul nașterii, copia certificatului de naștere, Codul Numeric Personal, precum și avizul medicului (semnătura și parafa medicului aplicate în dreptul fiecărui jucător, cu mențiunea “clinic sănătos - apt pentru efort fizic”), Formularului de înscriere, vizat de conducerea unității de învățământ cu mențiunea “certificăm exactitatea datelor înscrise”.
- Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de **18 octombrie 2019 ora 20.00** pe adresa de e-mail: [sportpmb@yahoo.com](mailto:sportpmb@yahoo.com)
- **Atentie!** Pentru a încuraja înscrierea a cât mai multe echipe la activitățile proiectului “Kids Sport Festival 2019”, se accepta înscrierea unitatilor scolare pe baza primei parti a formularului de înscriere, urmand ca la inceperea primului meci, cadrul didactic insotitor/coordonator sa prezinte formularul completat cu toate cerintele.

#### 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 2019-2020;
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 clinic sănătos apt pentru efortul fizic.

✓ **Atentie: nu este permisă adeverința medicală emisă pentru orele de educație fizică școlară.**

### 2. Numarul Jucatorilor

- Echipele vor avea în componența 10 jucători (5 titulari și 5 rezerve) plus profesorul/antrenorul echipei de baschet, care au trimis pe e-mail tabelul nominal cu datele personale de identificare, inclusiv data nașterii jucătorilor.
- **La fiecare joc vor putea fi înscriși în raportul de joc maxim 10 jucători indiferent dacă aceștia figurează sau nu ca legitimați la vreun club sportiv**
- Fiecare școală are dreptul să se înscrie cu o singură echipă în competiție.
- **Minimum necesar de echipe înscrise pentru a putea începe competiția este de 8.**
- Definitivarea și comunicarea de către școli a componenței echipelor de baschet, în vederea validării acestora de către organizatorii competiției, se va face până cel târziu la data de **18 octombrie 2019**.

### 3. Calificarea echipelor

- Kids Sport Festival la Baschet - Ediția 2019 se joacă în sistem eliminatorkiu, în baza tragerii la sorți efectuate de organizator, în prezența profesorilor/antrenorilor și a căpitanilor echipelor de elevi înscrise în competiție.
- La startul competiției participă toate echipele înscrise pe [sportpmb@yahoo.com](mailto:sportpmb@yahoo.com) și meciurile au caracter eliminatorkiu, fiecare echipă participantă jucând mai multe meciuri, în funcție de repartizarea pe tabloul inițial, potrivit numărului de echipe înscrise în competiție.
- Tragerea la sorți a meciurilor din cadrul competiției va avea loc pe data de **22 octombrie 2019**, în prezența oficialităților, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă. Locația va fi stabilită după perioada înscrierilor în funcție de nr de echipe înscrise și va fi publicată pe site-ul instituției [www.proedus.ro](http://www.proedus.ro)
- Jucătorii vor avea asupra lor, la toate jocurile, cartea de identitate și carnetul / legitimația de elev cu viza pe anul școlar 2019-2020, pe care sunt obligați să le prezinte la fiecare joc pe care-l dispută.
- Timpul de joc și departajarea echipelor la scor egal (vezi punctul 7)

#### **4.Procedura schimbarii jucatorilor**

- Înlocuire de jucător este o întrerupere a jocului solicitată de un înlocuitor, pentru a deveni jucător.

##### ***Regulă***

- echipă poate înlocui jucător(i) în timpul unei oportunități de înlocuire.
- 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
  - 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:
  - Echipa, este redusă mai puțini 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.
  - 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.

##### ***Procedura***

- 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 înlocuiri, 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.
  - solicitare de înlocuire poate fi anulată, numai înainte ca semnalul sonor al

scorerului să fi indicat această cerere.

- 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.
- Jucătorului înlocuit, îi este permis să meargă direct pe banca echipei sale, fără să mai raporteze acest fapt, nici arbitrului, nici scorerului.
- 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".
- 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.
- Dacă executantul aruncărilor libere, trebuie înlocuit pentru că:
  - ✓ *Este accidentat.*
  - ✓ *A comis a 5-a greșeală personală*
  - ✓ *A fost descalificat din joc*

## **5. Accidentarea jucătorilor**

### **Jucători: Accidentarea**

- În cazul accidentării unui (unor) jucător(i), arbitri pot opri jocul.
- 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.
- 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.
- 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.
- Un doctor, poate intra pe terenul de joc, fără permisiunea arbitrilor dacă, după părerea sa, jucătorul accidentat necesită îngrijiri medicale urgente.
- 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 scorerul să semnalizeze înlocuirea, acel jucător poate continua jocul.
- 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.

## **6. Echipamentul jucătorilor**

### ***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.
- 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.
- Echipele 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.
- Echipele 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.

### ***Alt echipament***

- 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.
- 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, antebrățe, 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.

### **Punctul 7. Durata partidelor de Baschet**

#### ***Timp de joc, scor egal:***

- Jocul se compune din 2 reprize, de câte zece (10) minute fiecare.
- Trebuie să existe intervale de joc de câte 5 (cinci) minute, între prima și a doua repriza.
  - ***Un interval de joc, începe:***
  - Când semnalul sonor al cronometrului de joc indică sfârșitul perioadei
    - ***Un interval de joc, se termină:***
    - La începutul celei de-a doua repriza de joc, când mingea părăsește mâna (mâinile) arbitrilor principal, la angajarea între doi..
    - Dacă scorul este egal, la sfârșitul timpului de joc al celei de-a doua repriza, departajarea se va face prin executarea unei serii de 3 aruncari la cos, alternativ de fiecare echipa;
    - Dacă scorul se mentine egal si dupa seria de aruncari, atunci se va trece la arucari succesive dupa regula „aruncare cos ratat” conform principiului primul gresit, primul eliminat.
      - ***Începutul și sfârșitul unei reprize sau a jocului***
      - Prima repriza a jocului, începe atunci când mingea părăsește mâna (mâinile) arbitrilor principal, la angajarea între doi.
      - Cealalta repriza, începe când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
      - Jocul nu poate începe dacă una dintre echipe, nu este pe terenul de joc cu cinci (5) jucători, gata să joace.
      - Pentru toate jocurile, echipele isi vor alege locul bancii de rezerva, terenul si mingea prin tragere la sorti în prezenta arbitrilor.
      - 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
      - Echipele trebuie să schimbe coșurile pentru a doua repriză.
      - Repriza/reprizele se va încheia, atunci când semnalul cronometrului de joc sună, indicând terminarea reprizei.
      - 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.

### **8. Stările mingii**

- ***Mingea poate fi, vie sau moartă***

○ **Mingea devine vie, când:**

- În timpul unei angajări între doi mingea părăsește mâna (mâinile) 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.

○ **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.
  - ✓ 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.

○ **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

infrafracțiune de la reguli, alta decât cea comisă de executantul aruncării libere.

- ✓ Un jucător comite o greșală 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 arbitru 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.
  - **Poziția unui jucător și a unui arbitru pe terenul de joc**
  - 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.

- 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.

- **Angajare între doi și posesia alternativă**

- Definiția angajării între doi
- 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.
- 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.

- **Procedura angajării între doi**

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.
2. Coechipierii, nu pot ocupa poziții vecine în jurul cercului, dacă un adversar dorește să se intercaleze între ei.
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.
4. Mingea trebuie atinsă cu mâna, cel puțin de unul dintre săritori, după ce aceasta, a ajuns în punctul cel mai înalt.
5. Nici unul dintre săritori nu trebuie să-și părăsească locul, înainte ca mingea să fie legal atinsă.
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.
7. Dacă mingea nu a fost atinsă de cel puțin unul dintre cei doi săritori, angajarea între doi va fi repetată.

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.

O încălcare a pct.. 1, 4, 5, 6 și 8 este o abatere.

- **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.

○ **Definiția posesiei alternative**

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.

**9.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.
- **Procedura aplicării posesiei alternative**
  - 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.
  - Echipa care nu obține controlul unei mingi vii în terenul de joc, după angajarea între doi, va avea dreptul la prima posesie alternativă.
  - 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.
  - 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.
  - 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.
- **greșeală comisă de oricare dintre echipe :**
- Înaintea începerii unei perioade, alta decât prima, sau
- În timpul unei repuneri în joc, conform posesiei alternative, nu cauzează echipei care avea dreptul de a repune mingea în joc, să piardă această posesie alternativă.

○ **Cum este jucată mingea**

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.

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 regulii anterioare constituie abatere.

**10.Controlul mingii**

### **Definiție**

- 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.

- Controlul echipei asupra mingii, continuă, când:
  - Un jucător al acelei echipe controlează o minge vie.
  - Mingea este pasată între coechipieri.

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.

### **Jucător în acțiune de aruncare la coș**

#### **Definiție**

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

#### **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.
    - 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.

### **11.Coș : Când este reușit și valoarea sa**

#### **Definiție**

- Un coș este reușit, când o minge vie intră în coș pe deasupra și rămâne înăuntru sau trece prin el.
- Mingea este considerată în coș chiar dacă numai o mică parte a ei este în interiorul inelului și sub nivelul părții superioare a acestuia.

#### **Regulă**

- 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.
  - 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.
  - Dacă un jucător înscrie, deliberat, în coșul propriu al echipei sale, aceasta este o abatere și coșul marcat nu contează.
  - Dacă un jucător face ca mingea să treacă, complet, prin coș, de jos în sus, aceasta este o abatere.
  - 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.

## **12. Sanctiuni aplicate jucătorilor**

### ***Sanctiune:***

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

### ***Minut de întrerupere***

#### ***Definiție***

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

#### ***Regulă***

- Fiecare minut de întrerupere trebuie să dureze un (1) minut.
- Un minut de întrerupere poate fi acordat în timpul unei oportunități de acordare a unui minut de întrerupere.

### ***Oportunitate pentru acordarea unui minut de întrerupere, începe când:***

- 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.

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

- 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.

#### ***Procedură***

- 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.

- Solicitarea pentru acordarea unui minut de întrerupere poate fi anulată, numai înainte ca scorerul să fi semnalizat sonor, o astfel de cerere.

#### **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.
- 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.

- 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:

- ***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.

### **13. Joc pierdut prin abandon**

#### ***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 să o facă, de la arbitru principal.

#### **Sanctiune**

- 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.

- 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).

- 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).

#### **14. Joc pierdut în condiții speciale**

##### ***Regulă***

- 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.

##### ***Sanctiuni***

- 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.

- 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.

#### **15. Abateri**

##### ***Definiție***

***O abatere este o încălcare a regulilor.***

##### ***Sanctiuni***

- 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.

- Jucător afară din joc și minge afară din joc

##### ***Definiție***

- 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:***

- 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.

##### ***Regulă***

- 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.
- 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.

## **16. Driblingul**

### ***Definiție***

- 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.
- 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.

### ***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***

- 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.

## **17. Regula pașilor**

### ***Definiție***

- 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.
  - 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.

### **Regulă**

**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.

**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 părăsească mâna (mâinile) jucătorului.

○ **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 (mâinile) jucătorului.

– La plecarea în dribling, piciorul pivot nu trebuie ridicat înainte ca, mingea să părăsească mâna (mâinile) 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 (mâinile) 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 (mâinile) jucătorului.

○ **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.

### **18. Regula celor trei secunde**

#### **Regulă**

- 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.

***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 (mâinile) 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.***

***Jucător strâns marcat***

***Definiție***

○ 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.

***Regulă***

○ Un jucător strâns marcat trebuie să paseze, să arunce la coș sau să dribleze, în cinci (5) secunde

### **19. Regula celor opt secunde**

***Regulă***

***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.

### **20. Regula celor douăzeci și patru de secunde**

***Regulă***

***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.
- 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

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

#### **Procedură**

Dacă jocul este oprit de un arbitru:

- Pentru o greșeală sau o abatere (cu excepția unei mingii 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, cronometrul 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, cronometrul 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.
- 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.

#### **21. Mingea întoarsă în terenul din spate al echipei**

##### **Definiție**

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.
- 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.

#### **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.

#### **Sancțiuni**

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

#### **Definiție**

##### **O aruncare la coș din acțiune sau o aruncare liberă :**

- Începe, atunci când mingea părăsește mâna (mâinile) 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.\

#### **Regulă**

○ **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.

○ **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.

##### **○ 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.

##### **○ 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.
- 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.

### **Sanctiuni**

- 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.

- 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.

- Dacă intereვენția 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.

## **22. Greșeli**

### **Definiție**

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

- 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.

**Contact:** Principii generale

### **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 fața 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.

### **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 sare 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.

- 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 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.

### **23. 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.

### ***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.

### ***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.

#### ***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 disqualificatoare.

#### **24. 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, cărui 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.

### **Fortărea**

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

### **Obstrucția**

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

Un jucător care încearcă să efectueze un blocaj, comite o obstrucție dacă contactul se produce când el este în mișcare și adversarul 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.

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 se sancționează forțarea cu mingea.

### ***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 înghiontirea 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 dribleză, 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.

***Jocul pe poziția pivotului***

Principiul verticalității (pricipiul 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.

**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.

***Ținerea***

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

***Împingerea***

Împingerea este contactul personal neregulamentar provocat cu orice parte a corpului, prin care un jucător, mișcă cu forță sau încearcă să miște un adversar care, are sau nu are controlul mingii.

***Greșeala personală***

**Definiție**

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.

**Sancțiuni**



O greșeală personală trebuie acordată și înscrisă împotriva jucătorului vinovat. 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 infrapecuniunii.
- 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. 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.

### **Dublă greșeală**

#### **Definiție**

O dublă greșeală, este o situație în care, doi adversari comit greșeli personale, unul împotriva celuilalt, aproximativ în același moment.

#### **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 aibă posesia mingii, mingea va fi acordată acestei echipe, pentru repunere în joc, din locul cel mai apropiat de cel al producerii infrapecuniunii.
- 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.

### **Greșeala antisportivă**

#### **Definiție**

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

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

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.

### **Sancțiuni**

O greșeală antisportivă va fi înscrisă în contul jucătorului vinovat.

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.

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

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.

### **Greșeala descalificatoare**

#### **Definiție**

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

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).

#### **Sancțiuni**

O greșeală descalificatoare va fi înregistrată împotriva celui vinovat.

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.

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.
  - Nu
  - 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.
  - Dacă numărul aruncărilor libere, care trebuie acordate, este după cum urmează:

#### Greșeala tehnică

#### **Norme de conduită**

- 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.
- Fiecare echipa va face tot posibilul pentru a-și asigura victoria, dar acest lucru trebuie făcut într-un spirit de sportivitate și fair play.
- Orice necooperare sau nerespectare, intenționată sau repetată, a spiritului și scopului acestei reguli, trebuie să fie considerată greșeală tehnică.
  - 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.
  - 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.

#### **25. Violenta**

- 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.
  - 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.
  - 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. 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.
    - Toate celelalte zone incluzând, intrările, ieșirile, coridoarele, vestiarele, etc., intră sub jurisdicția organizatorilor competiției și a forțelor de ordine publică.
    - 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.

#### **Definiție**

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

***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.
- Dacă antrenorul este descalificat conform Art.38.3.3, acea greșală tehnică trebuie să fie singura greșală care va fi sancționată și nu mai trebuie administrate sancțiuni suplimentare pentru descalificare.

***Sancțiuni***

***Dacă o greșală tehnică este comisă:***

- De un jucător, o greșală tehnică va fi înscrisă în contul său ca o greșală de jucător și trebuie numărată ca o greșală de echipă.
- De către persoanele autorizate să ia loc pe banca echipei, o greșală tehnică va fi înscrisă în contul antrenorului principal și nu se numără ca o greșală de echipă.

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.

***Incăierare***

***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.

#### **Regulă**

- 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.

- 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.

- 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.

#### **Sanctiuni**

- 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.

- Dacă persoane autorizate să 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.

- 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.

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

- 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).

#### **Cinci greșeli de jucător**

- 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.

- 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").

#### **Greșeli de echipă: Sancțiuni**

##### **Definiție**

- 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.

- Toate greșelile de echipă comise într-un interval de joc trebuie considerate ca fiind comise în următoarea perioadă sau perioadă de prelungire.
- Toate greșelile de echipă comise într-o perioadă de prelungire trebuie considerate ca fiind comise în a patra perioadă.

#### **Regulă**

- 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.
- 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.

#### **Situații speciale**

##### **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.

##### **Procedură**

- Toate greșelile trebuie înregistrate și toate sancțiunile identificate.
- Trebuie stabilită, ordinea în care s-au produs toate infracțiunile.
- 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.
- Dreptul la posesia mingii, ca parte a ultimei sancțiuni, va anula orice drepturi anterioare de posesie a mingii.
- 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.
- Toate sancțiunile rămase trebuie administrate în ordinea în care greșelile s-au produs
- 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 infracțiune,**

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.
- 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 infracțiuni.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici dreptul de posesie a mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.

#### **26. Premiile competiției**

Participanții la competițiile din cadrul evenimentului „Kids Sport Festival 2019,” vor fi premiați, conform prevederii art 19, capitolul V din Regulamentul de organizare și desfășurare evenimentului.

**\*Nota: Regulamentul este întocmit pe baza specificațiilor Regulamentului Federației Române de Baschet și a posibilităților de achiziție a bunurilor și serviciilor oferite de Primăria Municipiului București prin PROEDUS.**