

# KID'S SPORT FESTIVAL 2016

## CUPA ELEVILOR BUCURESTENI LA HANDBAL

București, 01 - 09 OCTOMBRIE 2016

### REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETIȚIEI

#### **1. Participarea la competiție**

- Dreptul de înscriere la Cupa Elevilor Bucureșteni, competiție derulată sub egida evenimentului KID'S SPORT FESTIVAL, îl au elevii unităților de învățământ gimnazial (clasele V - VIII) din Municipiul București, din învățământul de stat și particular.
- Pentru competiția anului 2016 se vor admite elevii claselor V - VIII din București, născuți după 1 ianuarie 2001.
- Pentru înscrierea echipelor este necesar tabelul nominal, cuprinzând numele și prenumele jucătorilor, clasa de școală, 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"), tabel vizat de conducerea unității de învățământ cu mențiunea "certificăm exactitatea datelor înscrise".
- Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de vineri 23 septembrie 2016 ora 22:00 pe adresa de e-mail: [sportpmb@yahoo.com](mailto:sportpmb@yahoo.com) și vor fi considerate înscrise echipele cu cei 12 jucători (7 titulari și 5 rezerve) plus profesorul/antrenorul echipei de handbal, care au trimis pe e-mail tabelul nominal cu datele personale de identificare, inclusiv data nașterii jucătorilor.
- **La fiecare joc vor putea fi înscrși în raportul de joc maxim 12 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.
- Definitivarea și comunicarea de către școli a componenței echipelor de handbal, în vederea validării acestora de către organizatorii competiției, se va face până cel târziu la data de 23 septembrie 2016.
- Kid's Sport Festival la Handbal - Ediția 2016 se joacă în sistem eliminatoriu, 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 eliminatoriu, 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 la Palatul Național al Copiilor (sala mare de festivități), în ziua de miercuri 28 septembrie 2016, ora 13.00, în prezența oficialităților, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă.

Pentru simplificare, prezentul regulament folosește forma masculina a cuvintelor atunci când face referire la jucători, oficiali, arbitri și alte persoane. Regulile se aplică totuși în mod egal, atât bărbaților cât și femeilor care participă la jocul de handbal, excepție făcând regula pentru mărimea mingii de joc (vezi Regula 3).

## **Cuprins**

### **Regulamentul de joc, Semnalizarile,**

### **Explicațiile și Regulamentul**

### **spațiului de schimb**

Cuvânt înainte

Regulile jocului

1 Terenul de joc

2 Timpul de joc, Semnalul de sfârșit și Time-out

3 Mingea

4 Echipa, Înlocuirile, Echipamentul

5 Portarul

6 Spațiul de poartă

7 Jucarea mingii, Jocul pasiv

8 Faulturile și comportarea nesportivă

9 Marcarea unui gol

10 Aruncarea de început

11 Aruncarea de la margine

12 Aruncarea de la poartă

13 Aruncarea liberă

14 Aruncarea de la 7-metri

15 Instrucțiuni generale pentru executarea

Aruncărilor (Aruncarea de început,

Aruncarea de la margine, Aruncarea de la

poartă, Aruncarea liberă, și Aruncarea de

la 7 metri)

16 Sancțiunile disciplinare

17 Arbitri

18 Cronometrul și scorerul

Codul semnalizarilor

Explicații la regulile de joc

Regulamentul spațiului de schimb

Ghid pentru Terenul de joc și Porti

### **Regulamentul de Joc**

### **Regula 1. Terenul de joc**

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

**1:2** In centrul fiecarei linii exterioare a portii se gaseste o poarta (vezi Figurile 2a si 2b). Portile trebuie sa fie solid ancorate de podea sau de peretii din spatele lor. Portile au la interior o inaltime de 2 metri si o latime de 3 metri.

Barele verticale ale portii sunt unite de o bara orizontala. Partea posterioara a barelor portii trebuie sa fie aliniata cu muchia posterioara a liniei de poarta. Barele verticale si bara transversala trebuie sa fie patrute in sectiune, cu laturile de 8 cm. Pe cele 3 laturi care sunt vizibile dinspre terenul de joc, barele trebuie vopsite in 2 culori contrastante, care sa fie diferite si de culorile din jurul portii.

Portile trebuie sa aiba o plasa, atasata in asa fel incat o minge o data intrata in poarta sa ramana acolo.

**1:3** Toate liniile terenului fac parte integranta din spatiile pe care le delimiteaza.

Liniile de poarta vor avea 8 cm latime intre barele portilor (vezi Figura 2a), in timp ce toate celelalte linii vor avea 5 cm latime.

Liniile dintre doua suprafete adiacente pot fi inlocuite cu culori diferite intre suprafete adiacente ale podelei.

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

a) o linie de 3 metri lungime direct in fata portii; aceasta linie este paralela cu linia de poarta si la 6 metri distanta de aceasta (masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei spatiului de poarta);

b) doua sferturi de cerc, fiecare cu o raza de 6 metri (masurata de la coltul interior posterior al stalpilor portii), care fac legatura intre linia de 3 metri lungime si linia exterioara a portii (vezi Figura 1 si 2a).

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

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

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

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

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

si in afara terenului de joc); (vezi Figurile 1 si 3).

**Nota:** Cerinte tehnice mai detaliate pentru terenul de joc si porti pot fi gasite in Ghidul pentru

Terenul de Joc si Porti

**Figura 1:** Terenul de joc

**Figura 2<sup>a</sup>**

**Figura 2 b**

**Figura 3:** Linia si spatiul de schimb

Masa pentru cronometrul si scorer si bancile pentru rezerve trebuie amplasate in asa fel incat scorerul / cronometrul sa poata vedea linia de schimb. Masa trebuie amplasata mai aproape de linia de schimb decat sunt bancile dar la cel putin 50 cm in afara liniei de schimb.

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

**Timpul de joc**

**2:1 Timpul normal de joc** pentru toate echipele cu jucatori de peste 16 ani este de 2 reprize a 30 minute. Pauza dintre reprize este in mod normal de 10 minute.

Timpul normal de joc pentru echipe de tineret este de 2 x 25 minute pentru grupa de varsta 12 – 16 ani si 2 x 20 minute pentru grupa de varsta 8-12 ani. In ambele cazuri pauza este, in mod normal, de 10 minute.

**2:2** Daca rezultatul este egal la sfarsitul timpului regulamentar de joc si daca trebuie desemnat un castigator, echipele vor juca prelungiri, dupa o pauza de 5 minute. Timpul prelungirilor este de 2 reprize a 5 minute cu o pauza de 1 minut intre cele 2 reprize.

Daca rezultatul este din nou egal la sfarsitul primei prelungiri se va juca inca o prelungire, dupa o pauza de 5 minute.

Aceasta prelungire este tot de 2 reprize a 5 minute fiecare, cu o pauza de 1 minut intre cele 2 reprize.

Daca rezultatul este tot nedecis, castigatorul trebuie stabilit in conformitate cu regulile stipulate in regulamentul competitiei respective. In cazul in care decizia este de a folosi departajarea prin aruncari de la 7m, ca modalitate de tie-break (stabilire rapida a invingatorului), vor fi respectate procedurile de mai jos.

**Comentariu:**

In cazul in care aruncarea de la 7 metri este folosita ca modalitate de tie-break (stabilire rapida a unui castigator), atunci la aceste aruncari pot participa jucatorii care nu sunt eliminati, descalificati sau eliminati definitiv, la sfarsitul timpului de joc. Fiecare echipa nominalizeaza 5 jucatori. Acesti jucatori executa cate o aruncare alternativ cu jucatorii echipei adverse. Echipele nu sunt obligate sa anunte ordinea in care jucatorii desemnati executa aruncarile. Portarii pot fi nominalizati printre executanti. Jucatorii pot participa atat ca aruncatori, cat si ca portari.

Arbitrii decid poarta la care se vor executa aruncarile. Prin tragere la sorti se va stabili echipa care va arunca prima sau ultima. Ordinea se inverseaza la seria a doua de aruncari, daca rezultatul este tot nedecis, dupa prima serie de cinci aruncari si aruncarile trebuie sa continue.

Pentru a doua serie de aruncari, fiecare echipa va nominaliza din nou 5 jucatori. Toti sau doar cativa dintre jucatorii nominalizati pot fi aceiasi cu cei din prima serie.

Nominalizarea a 5 jucatori va continua atata timp cat este necesar. Castigatoarea va fi declarata echipa care realizeaza o diferenta de un gol, dupa acelasi numar de aruncari cu

echipa adversa.

Jucatorii pot fi descalificati, si nu mai pot executa alte aruncari de la 7 metri, in caz de comportare nesportiva repetata sau comportare nesportiva grosolana (16:13). In cazul in care aceasta descalificare priveste un jucator care a fost nominalizat dar nu a executat inca aruncarea, echipa in cauza trebuie sa nominalizeze un alt jucator pentru a executa aruncarea.

### **Semnalul de sfarsit de joc**

**2:3** Timpul de joc incepe o data cu fluierul arbitrului pentru aruncarea de incepere. Timpul de joc se sfarseste o data cu semnalul automat, dat de cronometrul tablei de marcaj sau de cronometrul. Daca un astfel de semnal nu este dat, arbitrul fluiera pentru a arata ca timpul de joc s-a terminat (17:9).

### **Comentariu:**

Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru cu semnal automat de final, cronometrul va folosi un ceas de masa, sau un cronometru, si va semnaliza sfarsitul jocului cu un semnal de final (18:2, paragraful 2).

**2:4** Abaterile si comportarile nesportive petrecute inainte sau simultan cu semnalul de sfarsit (al primei reprize sau al jocului, deasemenea in prelungiri) trebuiesc sanctionate chiar daca aruncarea libera rezultata (conform regulii 13 :1) sau aruncarea de la 7 m nu poate fi executata pana la semnalul de sfarsit de joc.

Similar, aruncarea trebuie repetata, daca semnalul de final (de repriza sau de joc, deasemenea in prelungiri) se aude exact in momentul in care aruncarea libera sau de la 7m este in curs de executare sau mingea este deja in aer.

In ambele cazuri, arbitrii vor semnaliza sfarsitul jocului, numai dupa ce aruncarea libera sau de la 7m a fost executata (sau reexecutata) si rezultatul a fost stabilit.

**2:5** Pentru aruncarile libere executate (sau reexecutate) conform Regulii 2:4, se vor aplica restrictii speciale, in ceea ce priveste pozitia jucatorilor si inlocuirea lor. Ca o exceptie de la schimbarea normala de jucatori din Regula 4:4, numai echipa care va executa aruncarea are dreptul sa inlocuiasca un singur jucator. Nerespectarea acestei prevederi, va fi penalizata conform Regulii 4:5, paragraful 1.

In plus, toti jucatorii echipei care executa aruncarea trebuie sa fie positionati la cel putin 3 metri de locul de executie al aruncarii si in afara liniei de aruncare libera a adversarilor (13:7, 15:6; vezi deasemenea Explicatia 1).

Pozitionarea jucatorilor din aparare este stabilita de Regula 13:8.

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

**2:7** Daca arbitrii constata ca, cronometrul a semnalizat prea devreme sfarsitul jocului (al primei reprize sau al jocului, si in prelungiri), ei trebuie sa retina jucatorii pe teren pentru a se juca timpul de joc ramas.

Echipa care a fost in posesia mingii cand s-a auzit semnalul prematur de sfarsit al jocului va ramane in posesia mingii, atunci cand jocul va fi reluat. Daca mingea nu a fost in joc, jocul se va relua cu o aruncare corespunzatoare acelei situatii. Daca mingea a fost in joc, jocul se va relua cu o aruncare libera conform Regulii 13:4a-b. Daca prima repriza a jocului (sau a

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

### **Time-Out**

**2:8** Se acorda obligatoriu Time-out cand:

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

Time-out se acorda in mod normal si in alte situatii, in functie de circumstante (vezi Explicatia Nr. 2).

Abaterile comise in timpul unui time-out au aceleasi consecinte ca cele comise in timpul de joc (16:13, paragraful 1).

**2:9** In principiu, arbitrii decid momentul intreruperii jocului si reluarea lui, in raport cu time-out-ul. Intreruperea timpului de joc trebuie indicata cronometrorului prin trei sunete scurte ale fluierului si prin Semnalizarea Nr. 16.

In cazul unei intreruperi obligatorii a jocului prin time-out dictat de catre cronometror sau delegat (2:8b-c), cronometrorul este obligat sa opreasca imediat cronometrul, fara a astepta confirmarea arbitrilor.

Dupa time-out jocul se reia intotdeauna cu fluierul arbitrului (15:5b).

### **Comentariu:**

*Un semnal sonor dat de cronometror-delegat opreste efectiv jocul. Chiar daca arbitrii (sau jucatorii) nu realizeaza imediat ca jocul este intrerupt, orice actiune desfasurata dupa semnalul de intrerupere dat de la masa, este anulata. Aceasta inseamna ca marcarea unui gol, dupa semnalul de la masa va fi anulat. La fel, daca se acorda o aruncare (7m, aruncare libera, aruncare de incepere, aruncare de repunere sau o aruncare de la poarta), aceasta va fi anulata. Jocul va fi reluat din situatia in care se afla la momentul intreruperii lui, de catre decizia cronometrorului sau delegatului. (Trebuie sa se retina ca decizia tipica pentru o astfel de interventie este in cazul time-out-ului de echipa sau a schimbarii gresite).*

*Totusi, orice sanctiune disciplinara data de catre arbitri, in timpul scurs intre fluierul de la masa si momentul opririi jocului de catre arbitri, va fi valabila. Aceasta se va aplica indiferent de modul de incalcare al regulamentului si de severitatea sanctiunii.*

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

### **Regula 3. Mingea**

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

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

- 58-60 cm si 425-475 g (Marimea IHF 3) pentru echipele masculine si tineret masculin (peste 16 ani);
- 54-56 cm si 325-375 g (Marimea IHF 2) pentru echipele feminine, tineret feminin (peste 14 ani) si tineret masculin (12 - 16 ani);
- 50-52 cm si 290-330 g (Marimea IHF 1) pentru tineret feminin (8 - 14 ani) si tineret masculin (8 - 12 ani).

## **Comentariu:**

Cerintele tehnice pentru mingile ce trebuie folosite in toate jocurile internationale oficiale sunt cuprinse in IHF Ball Regulations (Regulile IHF pentru minge).

Marimea si greutatea mingilor folosite pentru Mini-Handball nu sunt reglementate de regulamentul de joc.

**3:3** La fiecare joc, trebuie sa fie disponibile minimum 2 mingii. Mingea de rezerva trebuie sa fie disponibila la masa cronometrului in timpul jocului. Mingile trebuie sa indeplineasca cerintele mentionate la Regulile 3:1-2.

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

## **Regula 4. Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul**

### **Echipa**

**4:1** O echipa este formata din pana la 14 jucatori.

Pe terenul de joc nu este permis sa se gaseasca mai mult de 7 jucatori dintr-o echipa in acelasi timp. Ceilalti jucatori (jucatorii ramasi) sunt jucatori de rezerva.

In orice moment al jocului, echipa trebuie sa aiba unul dintre jucatorii de pe teren desemnat ca portar. Un jucator care este recunoscut ca portar poate deveni jucator de camp in orice moment. In mod similar, un jucator de camp poate deveni portar in orice moment (vezi, totusi, Regulile 4:4 si 4:7).

La inceputul jocului o echipa trebuie sa aiba pe terenul de joc cel putin 5 jucatori. Numarul jucatorilor unei echipe poate creste pana la 14 oricand in timpul jocului, inclusiv al prelungirilor.

Jocul poate continua, chiar daca o echipa isi reduce efectivul la mai putin de 5 jucatori pe teren. Arbitrii trebuie sa hotarasca cand jocul trebuie intrerupt definitiv (17:12).

**4:2** In timpul jocului o echipa poate avea maximum 4 oficiali de echipa. Acesti oficiali de echipa nu pot fi inlocuiti in timpul jocului. Unul dintre oficiali trebuie desemnat ca "responsabil oficial de echipa." Numai acest oficial are permisiunea sa se adreseze cronometrului / scorerului si posibil arbitrilor (vezi, totusi, Explicatia nr. 3: "Time-out de echipa").

In general unui oficial de echipa nu i se permite sa intre pe teren in timpul jocului.

Incalcarea acestei reguli trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (vezi Regulile 8:4, 16:1c, 16:3d si 16:6a). Jocul este reluat cu aruncare libera pentru adversari (13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 9).

Responsabilul oficial de echipa trebuie sa se asigure ca, odata inceput jocul, nici o alta persoana, in afara oficialilor inregistrati (maximum 4) si a jucatorilor cu drept de participare la joc (vezi 4:3) nu este prezenta in spatiul de schimb. Nerespectarea acestei reguli va duce la sanctionarea progresiva a responsabilului oficial de echipa (16:1c, 16:3d, si 16:6a).

**4:3** Un jucator sau un oficial de echipa are drept de participare la joc daca este prezent la inceputul jocului si este inscris in raportul de joc. Jucatorii si oficialii care ajung la teren dupa inceperea jocului trebuie sa obtina dreptul de participare la joc de la cronometrul / scorer si trebuie inscrisi in raportul de joc.

Un jucator cu drept de participare la joc poate, in principiu, sa intre pe teren, peste propria linie de schimb, in orice moment (vezi, totusi, Regulile 4:4 si 4:6).

Responsabilul oficial de echipa, trebuie sa se asigure ca doar jucatorii cu drept de participare la joc intra in teren. Nerespectarea acestei reguli va fi sanctionata cu

comportare nesportiva a Responsabilului oficial de echipa (13 :1a-b, 16 :1c, 16 :3d si 16:6a; vezi Explicatia nr. 9).

### **Schimbarile (Inlocuirea) jucatorilor**

**4:4** Jucatorii de rezerva pot intra in joc, in orice moment si repetat, (vezi totusi Regula 4:5), fara a anunta cronometrul / scorerul, imediat ce jucatorii pe care ii inlocuiesc au parasit terenul (4:5).

Jucatorii vor parasi terenul de joc si vor intra pe terenul de joc peste propria linie de schimb (4:5). Aceste cerinte se aplica si la inlocuirea portarilor (vezi deasemenea 4:7 si 14:10).

Regulile de schimbare a jucatorilor se aplica si in timpul unui "time-out" (exceptie in timpul unui "time-out de echipa").

### **Comentariu:**

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

**4:5** O schimbare gresita trebuie penalizata cu o eliminare de 2 minute pentru jucatorul vinovat. Daca pentru schimbarea gresita sunt vinovati mai multi jucatori ai aceleiasi echipe in aceeasi situatie, numai primul jucator care a comis abaterea trebuie penalizat.

Jocul se reia cu o aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 9).

**4:6** Daca un jucator suplimentar intra pe teren, fara a face o schimbare, sau daca un jucator de rezerva intervine neregulamentar in joc din spatiul de schimb, acesta trebuie eliminat pe timp de 2 minute. De aceea efectivul echipei trebuie redus cu un jucator din teren pentru urmatoarele 2 minute (in afara de faptul ca jucatorul suplimentar trebuie sa paraseasca terenul de joc).

Daca un jucator eliminat pe 2 minute intra pe teren, in timpul celor 2 minute de eliminare, trebuie sanctionat cu o noua eliminare de 2 minute. Aceasta eliminare trebuie sa inceapa imediat, astfel ca efectivul echipei trebuie redus cu inca un jucator pentru diferenta de timp, ramasa neefectuata, de la prima eliminare.

In ambele cazuri jocul se reia cu aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 9).

### **Echipamentul**

**4:7** Toti jucatorii de camp ai unei echipe trebuie sa poarte echipament uniform.

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

**4:8** Jucatorii trebuie sa poarte pe echipament numere de minimum 20 cm inaltime pe spatele tricoului si de minimum 10 cm pe fata tricoului. Numerele folosite trebuie sa fie de la 1 la 20. Un jucator care este folosit ca portar si jucator de camp va avea obligatoriu acelasi numar in ambele situatii.



Culoarea numerelor trebuie sa contrasteze clar cu culoarea si designul tricoului.

**4:9** Jucatorii trebuie sa poarte pantofi de sport.

Nu se permite purtarea obiectelor care pot fi periculoase pentru jucatori. Acestea includ, de exemplu, casti de protectie pentru cap, masti pentru fata, bratari, ceasuri, inele, piercing-uri vizibile, medalioane sau lantisoare, cercei, ochelari fara banda de siguranta sau cu rama solida, sau orice alte obiecte care pot fi periculoase (17:3). Inelele plate, cerceii mici si piercing-uri vizibile, sunt permise numai acoperite si numai in conditiile in care nu creaza pericol pentru ceilalti jucatori. Benzile pentru cap se permit atata timp cat sunt confectionate din materiale elastice moi.

Jucatorii care nu respecta aceste cerinte nu vor putea lua parte la joc pana cand nu au corectat neregularitatile.

**4:10** Daca un jucator sangereaza sau are sange pe corp sau echipament, acesta trebuie sa paraseasca voluntar si imediat terenul (printr-o inlocuire normala de jucator), pentru a i se opri sangerarea, a i se acoperi rana si a i se curata corpul si echipamentul. Jucatorul nu trebuie sa revina pe teren pana nu a rezolvat problemele de mai sus.

Un jucator care nu urmeaza instructiunile arbitrilor in legatura cu acest aspect este considerat vinovat de comportare nesportiva (8:4, 16:1c si 16:3c).

**4:11** In cazul unei accidentari, arbitrii pot permite (prin Semnalizarile Nr.16 si 17), pentru 2 dintre persoanele care au drept de participare la joc (vezi 4:3) sa intre pe teren in timpul "time-out"-ului, cu scopul strict de a ajuta jucatorul accidentat din propria echipa.

Daca dupa intrarea in teren a celor 2 persoane, mai intra altele, acestea vor fi sanctionate ca intrate neregulamentar in teren, in cazul unui jucator conform Regulilor 4:6 si 16:3a, si in cazul unui oficial, conform Regulilor 4:2, 16:1c, 16:3d si 16:6a. O persoana careia I s-a permis sa intre pe teren, si care in loc sa ajute jucatorul accidentat, da indicatii propriilor jucatori, se apropie de jucatorii adversi sau arbitri, etc., va fi considerata vinovata de comportare nesportiva (16:1c, 16:3c-d si 16:6a).

### **Regula 5. Portarul**

Portarul **are dreptul**:

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

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

**5:3** Sa paraseasca spatiul de poarta, fara minge si sa participe la joc in campul de joc; cand procedeaza astfel, portarul trebuie sa respecte regulile care se aplica jucatorilor de camp, in campul de joc.

Se considera ca portarul a parasit spatiul de poarta, imediat ce orice parte a corpului sau atinge podeaua, in afara spatiului de poarta;

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

Portarul **nu are dreptul**:

**5:5** Sa puna in pericol adversarul in timpul actiunii de aparare (8:2, 8:5);

**5:6** Sa paraseasca spatiul de poarta avand mingea sub control; aceasta conduce la aruncare libera (conform 6:1,13:1a si 15:7, paragraful 3) daca arbitrul a fluierat executarea aruncarii de la poarta; in celelalte situatii se acorda simpla repetare a aruncarii de la poarta (15:7,

paragraful 2); vezi totusi, interpretarea avantajului la Regula 15:7, daca portarul a pierdut mingea in afara suprafetei de poarta, dupa ce a depasit linia de poarta cu mingea sub control.

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

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

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

**5:10** Sa atinga, cu laba piciorului sau cu orice parte a piciorului de la genunchi in jos, in spatiul de poarta, mingea care sta sau se rostogoleste pe sol in directia campului de joc (13:1a);

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

#### **Comentariu:**

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

#### **Regula 6. Spatiul de poarta**

**6:1** In spatiul de poarta are dreptul sa intre numai portarul (vezi, totusi, 6:3).

Se considera ca un jucator a patruns in spatiul de poarta, atunci cand atinge spatiul de poarta, inclusiv linia spatiului de poarta, cu orice parte a corpului.

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

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

b) aruncare libera, cand un jucator al echipei aflate in aparare intra in spatiul de poarta si isi creaza un avantaj prin aceasta, dar nu impiedica o sansa clara de gol (13:1b; vezi, totusi, 5:1);

c) aruncare de la 7 metri, cand un jucator al echipei aflate in aparare, intra in spatiul de poarta si astfel impiedica o sansa clara de gol (14:1a).

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

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

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

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

**6:5** *Daca mingea sta sau se rostogoleste pe sol, in spatiul de poarta, se considera a fi in posesia echipei portarului (vezi, totusi, situatiile speciale de la 6:7b-d). Portarul executa o aruncare de la poarta, conform Regulilor 6:4 si 12:1. Inainte de a fi ridicata de catre portar, mingea se considera "in joc" dar nu trebuie sa fie atinsa de nici un jucator de camp al ambelor echipe. O incalcare a acestei reguli de catre un coechipier al portarului, determina o aruncare libera pentru adversari (13:1a). Incalcare a acestei reguli de catre un jucator al echipei adverse portarului, determina o aruncare de la poarta (12:1). Este permisa atingerea mingii aflate in aer in spatiul de poarta.*

**6:6** Jocul continua (prin aruncare de la poarta, conform regulii 6:4-5) daca un jucator al

echipei aflate in aparare atinge mingea in timpul actiunii de aparare si mingea este prinsa de portar sau se opreste in spatiul de poarta.

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

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

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

### **Regula 7. Jucarea mingii, Jocul pasiv**

Jucarea mingii

#### ***Se permite:***

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

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

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

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

#### **Comentariu:**

Se considera ca s-a facut un singur pas, daca un picior este mutat dintr-un loc in altul, iar celalalt picior este tarat langa primul picior.

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

- a) sa bata mingea o data si sa se prinda din nou cu o mana sau cu amandoua;
- b) sa bata mingea repetat cu o mana (dribling), si apoi sa o prinda sau sa o ridice cu o mana sau cu amandoua;
- c) sa rostogoleasca mingea pe podea, in mod repetat, cu o mana, si apoi sa o prinda sau sa o ridice cu o mana sau cu ambele.

Imediat ce mingea a fost jucata astfel si este tinuta intr-o mana sau cu amandoua aceasta trebuie jucata in timp de maximum 3 secunde sau dupa nu mai mult de 3 pasi (13:1a).

Driblingul se considera inceput cand jucatorul atinge mingea cu orice parte a corpului si o dirijeaza spre podea.

Dupa ce mingea atinge un alt jucator sau poarta, jucatorul are voie s-o atinga sau s-o dribleze si s-o prinda din nou (vezi totusi 14:6).

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

**7:6** sa joace mingea in genunchi, sezand sau intins pe podea; aceasta inseamna ca se poate executa o aruncare (de ex. o aruncare libera) dintr-o astfel de pozitie, daca se respecta

Regula 15:1, incluzand cerinta ca jucatorul sa aiba o parte a unui picior (a labeli piciorului) in contact cu suprafata de joc.

***Nu se permite*** sa:

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

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

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

**7:10** Daca un jucator aflat in posesia mingii, paraseste cu unul sau cu ambele picioare terenul de joc (chiar daca mingea este in suprafata de joc), cu intentia de a ocoli un adversar, se va acorda aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a).

Daca un jucator al echipei aflate in posesia mingii se pozitioneaza in afara terenului de joc fara mingea, arbitrii vor indica jucatorului ca trebuie sa intre in teren. Daca jucatorul nu se conformeaza sau actiunea se repeta de aceeasi echipa se va acorda aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a), fara alta avertizare. Aceste actiuni nu vor fi insotite de sanctiuni disciplinare conform Regulilor 8 si 16.

**Jocul pasiv**

**7:11** Nu este permis sa se tina mingea in posesia echipei fara a efectua o actiune evidenta de a ataca sau a arunca la poarta .

Similar, nu este permis sa se intarzie repetat executarea aruncarilor de incepere, libere, de la margine, sau de la poarta, pentru propria echipa (vezi Explicatia 4) Acest lucru este privit ca joc pasiv care trebuie penalizat cu aruncare libera impotriva echipei care se afla in posesia mingii, daca aceasta tendinta nu dispare (13:1a).

Aruncarea libera se executa din locul in care se afla mingea, cand jocul a fost intrerupt.

**7:12** Cand se recunoaste o tendinta de joc pasiv, trebuie aratat semnalul de preavertizare (Semnalizarea Nr. 18). Acest lucru da posibilitatea echipei aflate in posesia mingii sa schimbe modul de atac, pentru a evita pierderea posesiei mingii. Daca modul de atac nu se schimba dupa semnalul de preavertizare, sau nu se arunca la poarta, atunci se dicteaza aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii (vezi Explicatia Nr. 4).

In anumite situatii arbitrul poate acorda aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii fara nici o presemnalizare, de exemplu cand un jucator intentionat nu foloseste o sansa clara de gol.

**Regula 8. Faulturile si Comportarea nesportiva**

***Se permite:***

**8:1 a)** sa se foloseasca bratele sau mainile pentru a bloca sau a castiga posesia mingii;

b) sa se foloseasca mana (palma) deschisa, din orice directie, pentru a indeparta mingea de adversar;

c) sa se foloseasca corpul pentru a bloca un adversar, chiar daca acesta nu este in posesia mingii;

d) sa aiba contact corporal cu un adversar, cand il intampina, cu bratele indoite, si sa mentina acest contact pentru a controla si urmari adversarul.

***Nu se permite:***

**8:2 a)** sa se smulga sau sa se loveasca mingea care se gaseste in mainile unui adversar;

b) sa se blocheze sau sa se impinga un adversar cu bratele, mainile sau picioarele;

c) sa se impiedice sau sa tina (de corp sau echipament), sa se impinga, sa fuga sau sa sara intr-un adversar;

d) sa se puna in pericol un adversar (cu sau fara mingea).

**8:3** Nerespectarea regulii 8.2, poate sa apara in timpul luptei pentru mingea; totusi, nerespectarea acestei reguli, trebuie sanctionata progresiv, atunci cand actiunea este in principal sau exclusiv indreptata impotriva adversarului si nu a mingii. Aceasta inseamna ca pe langa o aruncare libera sau o aruncare de la 7 metri este deasemenea nevoie si de o sanctiune disciplinara, incepand cu avertisment (16:1b), urmata de cresterea severitatii sanctiunilor, cum ar fi eliminarile (16:3b) si descalificarile (16:6f).

(Comportarile nesportive trebuie deasemenea sanctionate progresiv, conform 16:1c, 16:3c si 16:6f).

Cum s-a aratat la regula 16:3 Comentariu, arbitrii au dreptul sa determine ca o anumita nerespectare a regulamentului impune o eliminare directa de 2 minute, chiar daca jucatorul nu a fost avertizat in prealabil.

**8:4** Manifestarile fizice sau verbale care sunt incompatibile cu spiritul sportiv sunt considerate ca fiind comportari nesportive. (De exemplu, vezi Explicatia Nr.5). Aceasta se aplica atat jucatorilor cat si oficialilor de echipa, pe sau in afara terenului de joc. Sanctionarea progresiva se aplica deasemenea in caz de comportare nesportiva (16:1c, 16:3c-d si 16:6a).

**8:5** Un jucator care pune in pericol sanatatea unui adversar atunci cand il ataca, va fi descalificat (16:6b), in special daca:

a) loveste sau trage inapoi, din lateral sau din spate, bratul de aruncare al jucatorului care este in curs de a arunca sau a pasa mingea;

b) face orice actiune din care rezulta lovirea adversarului la cap sau la gat;

c) intentionat loveste corpul unui adversar cu piciorul sau genunchiul sau in orice alt mod; aceasta include si piedica;

d) impinge un adversar care alearga sau sare, sau il ataca in asa fel incat adversarul isi pierde controlul corporal; aceasta se aplica si cand portarul isi paraseste spatiul de poarta in timpul unui contraatac al adversarilor;

e) loveste un aparator in cap executand o aruncare libera direct la poarta, daca aparatorul nu s-a miscat; sau similar, loveste portarul in cap la o aruncare de la 7 metri, daca portarul nu s-a miscat.

#### **Comentariu:**

Chiar un fault cu un foarte mic impact fizic, poate fi foarte periculos si sa aiba potential consecinte foarte grave, daca momentul faultului este cand adversarul este lipsit de aparare sau luat pe nepregatite. Riscul jucatorului atacat trebuie sa conduca spre apropierea de o decizie de descalificare si nu aprecierea contactului corporal ca minor.

**8:6** Comportarea nesportiva grosolana a unui jucator sau oficial de echipa, pe sau in afara terenului de joc, (vezi Explicatia Nr. 6), va fi sanctionata cu descalificare (16:6c).

**8:7** Un jucator vinovat de violenta in timpul de joc va fi eliminat definitiv (16:9-11).

Violenta in afara timpului de joc (vezi 16:13) determina descalificarea (16:6d; 16:14b). Un oficial vinovat de violenta va fi descalificat (16:6e).

#### **Comentariu:**

Violenta este, in spiritul acestei reguli, definita ca un atac in forta si deliberat impotriva corpului unei alte persoane (jucator, arbitru, cronometror / scorer, oficiali de echipa, delegat, spectator etc.)

Cu alte cuvinte, nu este o actiune simpla, reflexa sau un rezultat al unor procedee neglijente si excesive. Scuriparea unei alte persoane este in mod specific considerata ca violenta.

**8:8** Incalcarea regulilor 8:2-7 determina o aruncare de la 7 metri pentru adversari (14:1), daca incalcare a produs, direct sau indirect, intreruperea unei sanse clare de gol pentru adversari.

In celelalte cazuri incalcare determina o aruncare libera pentru adversari (vezi Regulile 13:1a-b, dar vezi si 13:2 si 13:3).

### **Regula 9. Marcarea unui gol**

**9:1** Un gol este marcat cand intreaga circumferinta a mingii a trecut intreaga latime a liniei de poarta (vezi Figura 4), daca nu s-a produs nici o abatere de catre aruncator sau coechipieri inainte sau in timpul aruncarii. Arbitrul de poarta confirma cu 2 semnale scurte din fluier si cu Semnalizarea Nr. 12 ca golul a fost marcat.

Un gol trebuie acordat chiar daca s-a produs o abatere de la regulamentul de catre aparatori, dar totusi mingea intra in poarta.

Un gol nu poate fi acordat, daca unul dintre arbitrii sau cronometrul a intrerupt jocul inainte ca mingea sa intre in poarta.

Un gol trebuie acordat adversarilor daca un jucator inscrie un gol in proprie poarta, in afara cazului in care un portar executa aruncarea de la poarta (12:2, paragraful 2).

#### **Comentariu:**

Un gol va fi acordat, daca mingea este impiedicata sa intre in poarta de cineva sau ceva care nu participa la joc (spectatori etc.), si arbitrii sunt convinsi ca mingea, fara interventia respectiva, ar fi intrat in poarta.

**9:2** Un gol acordat nu mai poate fi anulat dupa fluierul pentru executarea aruncarii de incepere, dupa gol (vezi totusi Regula 2:9 Comentariu).

Arbitrii trebuie sa arate clar (fara aruncare de incepere) ca ei au acordat golul, daca semnalul de sfarsit al unei reprize suna imediat ce golul a fost in scris si inainte ca aruncarea de incepere sa poata fi executata.

#### **Comentariu:**

Un gol trebuie trecut pe tabela de marcaj imediat ce a fost acordat de arbitrii.

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

### **Figura 4: Marcarea unui gol**

### **Regula 10. Aruncarea de incepere**

**10:1** La inceputul jocului, aruncarea de incepere a jocului se executa de catre echipa care a castigat la aruncarea monedei si a ales sa aibe mingea in posesie. Adversarii au atunci dreptul sa-si aleaga terenul.

Alternativ, daca echipa care a castigat la aruncarea monedei alege terenul, atunci adversarii executa aruncarea de incepere.

Echipele schimba terenurile in a doua repriza. Aruncarea de incepere in cea de-a doua repriza va fi executata de catre echipa care nu a executat aceasta aruncare in prima repriza. Pentru fiecare dintre prelungiri se procedeaza din nou la alegeri (aruncarea monedei) si toate cele mentionate la Regula 10:1 se aplica si pentru prelungiri.

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

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

Coechipierii sai nu au voie sa treaca linia de centru inaintea semnalului fluierului (15:6).

**10:4** Pentru aruncarea de incepere de la inceputul fiecarei reprize (inclusiv al prelungirilor), toti jucatorii trebuie sa se gaseasca in propria jumătate de teren.

Totusi, pentru aruncarea de incepere de dupa marcarea unui gol, adversarii celui care executa aruncarea de incepere pot fi in ambele jumatati de teren.

In ambele cazuri, adversarii trebuie sa fie la cel putin 3 metri de executantul aruncarii (15:4, 15:9, Explicatia 5:2b).

### **Regula 11. Aruncarea de la margine**

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

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

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

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

**11:5** In timpul executarii aruncarii de la margine adversarii nu se pot apropia la mai putin de 3 metri de executant (15:4, 15:9, Explicatia 5:2b).

Totusi adversarii au dreptul sa stea imediat in afara liniei propriului spatiu de poarta, chiar daca distanta dintre ei si executant este mai mica de 3 metri.

### **Regula 12. Aruncarea de la poarta**

**12:1** Aruncarea de la poarta se acorda cand:

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

(ii) portarul are mingea sub control in suprafata de poarta (6:4-5);

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

sau

(iv) cand mingea trece peste linia exterioara a portii, dupa ce a fost atinsa ultima data de catre portar sau un jucator advers.

Aceasta inseamna ca in toate situatiile de mai sus mingea este considerata afara din joc, si jocul se va relua cu o aruncare de la poarta (13:3) daca apare o neregularitate dupa ce aruncarea de la poarta a fost acordata si inainte de executia ei.

**12:2** Aruncarea de la poarta se executa de catre portar, fara fluierul arbitrului (vezi, totusi, 15:5b), din spatiul de poarta peste linia spatiului de poarta.

Aruncarea de la poarta se considera executata cand mingea aruncata de catre portar traverseaza complet linia spatiului de poarta.

Jucatorii celeilalte echipe pot sta imediat in afara liniei spatiului de poarta, dar nu au voie sa atinga mingea, pana ce aceasta nu trece complet de linia spatiului de poarta (15:4, 15:9, Explicatia 5:2b).

### **Regula 13. Aruncarea libera**

#### **Decizia de aruncare libera**

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

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

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

**13:2** Arbitri trebuie sa permita continuarea jocului, abtinandu-se de a intrerupe jocul prematur pentru o decizie de aruncare libera.

Aceasta inseamna ca in conformitate cu Regula 13:1a, arbitri nu trebuie sa decida o aruncare libera daca echipa in aparare castiga posesia mingii imediat dupa o abatere comisa de echipa in atac.

Similar, conform Regulii 13:1b, arbitri nu trebuie sa intervina pana cand nu este clar ca echipa in atac a pierdut posesia mingii sau este in imposibilitate de a continua atacul datorita unei abateri comise de echipa in aparare.

Daca trebuie acordata o sanctiune disciplinara personala datorita abaterii comise, arbitri pot decide intreruperea imediata a jocului, daca aceasta nu provoaca un dezavantaj echipei care nu a comis abaterea. In caz contrar sanctiunea disciplinara trebuie amanata pana cand situatia existenta a trecut.

Regula 13:2 nu se aplica in caz de abateri de la regulile 4:2-3 sau 4:5-6, cand jocul va fi intrerupt imediat, in mod normal prin interventia cronometrorului.

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

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

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

b) daca nici o echipa nu a fost in posesia mingii, atunci echipa care a fost ultima in posesia mingii va fi in posesia mingii;

Legea avantajului conform 13:2 nu se aplica in situatiile mentionate la Regula 13:4.



**13:5** Daca se acorda o aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii, jucatorul care are mingea in momentul in care fluiera arbitrul, trebuie sa lase mingea sa cada sau sa o puna pe sol, in locul in care se gaseste (16:3e).

### **Executarea aruncarilor libere**

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

Urmatoarele situatii sunt exceptii de la regula:

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

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

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

Asa cum se indica in regula 7:10, aruncarea libera generata de jocul pasiv se executa din locul in care s-a gasit mingea in momentul in care jocul a fost intrerupt.

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

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

### **Comentariu:**

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

Toleranta explicata nu se aplica in cazul incalcarii Regulii 13:5, daca aceasta incalcare este sanctionata in conformitate cu Explicatia 5:3a. In astfel de cazuri, executia aruncarii trebuie facuta de la locul abaterii.

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

Arbitri trebuie sa corecteze pozitia atacantilor care se gasesc intre linia spatiului de poarta si linia de aruncare libera inaintea executarii aruncarii libere, daca pozitia incorecta are influenta asupra jocului (15:3, 15:6).

Aruncarea libera, in acest caz, trebuie executata dupa ce arbitrul fluiera (15:5b). Aceeasi procedura se aplica (Regula 15:7 paragraful 2) daca jucatorii echipei in atac patrund in suprafata restrictionata in timpul executiei aruncarii libere (inainte ca mingea sa paraseasca mana aruncatorului), daca executia aruncarii nu a fost precedata de

fluierul arbitrului.

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

**13:8** In timpul executarii unei aruncari libere, adversarii trebuie sa ramana la o distanta de cel putin 3 metri de executantul aruncarii. Ei au voie, totusi, sa stea la limita exterioara a liniei propriului spatiu de poarta daca aruncarea libera se executa de la linia de aruncare libera. Incercarea de impiedicare a executiei aruncarii libere se penalizeaza conform Regulii 15:9 si Explicatiei 5:2b.

#### **Regula 14. Aruncarea de la 7 metri**

##### **Acordarea aruncarii de la 7 metri**

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

- a) se intrerupe neregulamentar o sansa clara de gol, in orice loc pe terenul de joc, de catre un jucator sau oficial al echipei adverse;
- b) se aude un fluierat neautorizat in momentul unei sanse clare de gol;
- c) o sansa clara de gol a fost intrerupta de catre cineva care nu participa la joc, de ex. un spectator care intra in teren, sau oprirea jucatorului printr-un fluier (exceptie cand se aplica Comentariul de la Regula 9 :1) Prin analogie aceasta regula se aplica si in caz de forta majora, cum ar fi intreruperea curentului electric, jocul fiind intrerupt exact intr-o situatie clara de a marca .

Pentru definitia unei "sanse clare de gol" vezi Explicatia Nr.8.

**14:2** Daca jucatorul in atac ramane in deplin control al corpului si al mingii, chiar daca s-a produs o abatere mentionata la 14:1a, nu exista nici un motiv sa se acorde o aruncare de la 7 metri, chiar daca jucatorul nu fructifica sansa clara de gol.

Oridecateori o decizie de aruncare de la 7 metri apare ca posibila, arbitri trebuie sa se abtina sa intervina pana cand pot aprecia clar, daca aruncarea de la 7 metri este cu adevarat necesara si justificata. Daca atacantul reuseste sa marcheze un gol, cu toata abaterea savarsita de catre aparator, este clar ca nu mai este necesar sa se acorde o aruncare de la 7 metri. Daca insa devine evident ca jucatorul a pierdut cu adevarat controlul mingii sau al corpului, din cauza abaterii savarsite de catre aparator, si sansa clara de gol nu mai exista, atunci trebuie acordata aruncarea de la 7 metri.

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

##### **Executarea aruncarii de la 7 metri**

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

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

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

**14:7** In timpul executarii aruncarii de la 7 metri, coechipierii executantului trebuie sa ramana in afara liniei de aruncare libera, pana cand mingea a parasit mana executantului (15:3, 15:6). Daca nu procedeaza in acest fel se va acorda o aruncare libera impotriva echipei care trebuia sa execute aruncarea de la 7 metri (13.1a, 15:7 paragraful 3).

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

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

**14:10** Nu este permisa schimbarea portarului cand executantul aruncarii de la 7 metri este pregatit si se afla in pozitie corecta, cu mingea in mana. Orice incercare de efectuare a schimbarii, in aceasta situatie trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (8:4, 16:1c si 16:3c).

### **Regula 15. Instructiuni generale pentru executarea aruncarilor**

**(Aruncarea de incepere, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poarta, Aruncarea libera, si Aruncarea de la 7 metri)**

#### **Executantul**

**15:1** Inaintea executarii unei aruncari, jucatorul trebuie sa se pozitioneze corect pentru efectuarea acesteia. Mingea trebuie sa fie in mana jucatorului (15:6).

In timpul executiei, cu exceptia aruncarii de la poarta, jucatorul trebuie sa aiba o parte a piciorului in contact cu solul, pana cand mingea paraseste mana acestuia. Celalalt picior poate fi ridicat si asezat pe sol in mod repetat. (Vezi Regula 7:6). Jucatorul trebuie sa mentina pozitia corecta pana cand aruncarea a fost executata (15:7 paragrafele 2 si 3).

**15:2** O aruncare este considerata executata cand mingea paraseste mana jucatorului (vezi 12:2).

Jucatorul care a executat aruncarea nu are voie sa atinga mingea, daca aceasta nu a fost atinsa de un alt jucator sau de barele portii (15:7, 15:8) Vezi deasemenea restrictiile suplimentare de la regula 14:6.

Un gol poate fi inscris direct din orice fel de aruncare, exceptie facand golul marcat dintr-o aruncare de la poarta in propria poarta (ex. daca portarul scapa mingea aflata sub control in propria poarta).

#### **Coechipierii executantului**

**15:3** Coechipierii executantului aruncarii trebuie sa ocupe pozitiile regulamentare pentru respectiva aruncare (15:6).

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

#### **Jucatorii echipei in aparare**

**15:4** Jucatorii echipei din aparare, trebuie sa ocupe, pozitiile corecte si sa le mentina pana cand mingea paraseste mana executantului (15:9).

Pozitia incorecta a aparatorilor, la executarea aruncarii de incepere, de la margine sau libere, nu trebuie sa fie neaparat corectata de catre arbitri, daca atacantii nu sunt

dezavantajati executand aruncarea imediat. Daca exista un dezavantaj, atunci pozitia trebuie corectata.

### **Semnalul cu fluier de reluare a jocului**

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

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

b) in cazul aruncarii de la margine, aruncarii de la poarta sau a aruncarii libere:

- pentru reluarea jocului dupa time-out;

- pentru reluarea jocului cu aruncare libera conform Regulii

13:4;

- cand se intarzie executarea aruncarii;

- dupa corectarea pozitiei jucatorilor;

- dupa o avertizare verbala sau avertisment.

Arbitrul trebuie sa judece si sa simta jocul, iar pentru o mai buna clarificare, sa foloseasca fluierul, pentru reluarea jocului, si in alte situatii.

In principiu, arbitri nu vor da semnalul prin fluier de reluare a jocului, pana cand nu sunt respectate cerintele de pozitionare a jucatorilor, conform 15:1, 15:3, si 15:4. (Vezi totusi si 13:7 paragraful 2 si 15:4 paragraful 2). In situatia in care un arbitru da semnalul prin fluier de reluare a jocului, chiar daca unul sau mai multi jucatori nu sunt corect pozitionati, atunci acestia au libertatea de a interveni in joc.

Dupa semnalul prin fluier de reluare a jocului, executantul aruncarii, trebuie sa joace mingea in maximum 3 secunde.

### **Sanctiuni**

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

**15:7** Consecintele nerespectarii de catre executant sau coechipieri a prevederilor regulamentare (15:1-3), in timpul executarii unei aruncari, depind in principal daca executarea aruncarii a fost precedata de fluierul arbitrului pentru reluarea jocului.

In principiu, orice incalcare a regulilor in timpul executarii aruncarii, care n-a fost precedata de fluierul de reluare, presupune corectarea si executarea aruncarii dupa fluier. Totusi, conceptul de avantaj, conform 13:2 se va aplica si in aceste situatii. Daca echipa executantului aruncarii pierde imediat posesia mingii, dupa o executie in conditii neregulamentare, aruncarea se considera efectuata si jocul continua.

In principiu, orice nerespectare a regulamentului in timpul executarii unei aruncari dupa fluier, trebuie sanctionata. Aceasta se aplica, de exemplu, daca executantul efectueaza aruncarea din saritura, tine mingea mai mult de 3 secunde, sau isi modifica pozitia inainte ca mingea sa paraseasca mana sa. Se aplica si daca coechipierii executantului se deplaseaza in pozitii neregulamentare dupa fluier, dar inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului (10:3 paragraful 2). In asemenea cazuri, aruncarea initiala se anuleaza si adversarii vor beneficia de o aruncare libera (13:1a) din locul in care a avut loc abaterea (vezi, totusi, Regula 2:6). Avantajul sub Regula 13:2 trebuie aplicat, de ex. si in cazul in care echipa executantului aruncarii, pierde imediat mingea inainte ca arbitri sa aiba ocazia de a interveni iar jocul poate continua.

**15:8** In principiu, orice incalcare a regulamentului, legata de executarea aruncarii si urmand imediat acesteia trebuie sanctionata. Acest lucru se refera la nerespectarea

Regulii 15:2 paragraful 2, de ex. executantul aruncarii atinge mingea a doua oara, inainte ca aceasta sa atinga un alt jucator sau barele portii. Este situatia care ia forma driblingului, a reprinderii mingiei aflate in aer, sau ridicarea ei de pe sol, dupa ce a fost pusa sau scapata pe sol. Aceasta situatie se va sanctiona cu aruncare libera pentru adversari. Ca si in cazul 15:7 paragraful 3, se va aplica legea avantajului.

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

## **Regula 16. Sanctiunile disciplinare**

### **Avertismentul**

**16:1** Un *avertisment* poate fi acordat pentru:

a) faulturi si abateri similare impotriva unui adversar (5:5 si 8:2), care nu intra sub incidenta "sanctionarii progresive" in Regula 8:3;

Un *avertisment* **trebuie** acordat pentru:

b) faulturi care trebuie sanctionate progresiv (8:3);

c) comportare nesportiva a unui jucator sau oficial de echipa (8:4, Explicatia 5:1-2).

### **Comentariu:**

Un jucator nu poate primi decat un avertisment, iar o echipa nu trebuie sa primeasca mai mult de 3 avertismente; ulterior, sanctiunea trebuie sa fie cel putin eliminare de 2 minute; Un jucator care a fost deja sanctionat cu eliminare de 2 minute nu poate primi apoi un avertisment.

Oficialii unei echipe nu pot primi mai mult de un avertisment.

**16:2** Arbitrul va indica avertismentul jucatorului sau oficialului sanctionat si cronometrului / scorerului prin ridicarea cartonasului galben. (Semnalizarea Nr. 13).

### **Eliminarea**

**16:3** O eliminare (2 minute) **trebuie** acordata pentru:

a) o schimbare gresita, daca un jucator suplimentar intra in teren sau daca un jucator intervine neregulamentar in joc din spatiul de schimb (4:5-6);

b) faulturi repetate din categoria celor care trebuie sanctionate progresiv (vezi 8:3; 16:1 Comentariu);

c) comportari nesportive repetate ale unui jucator pe sau in afara terenului de joc (vezi 8:4; 16:1 comentariu);

d) comportare nesportiva a oricarui oficial al unei echipe, dupa ce oricare oficial al aceleiasi echipe a primit un avertisment conform Regulii 8:4 si 16:1c; vezi Regula 16:1 comentariu;

e) comportare nesportiva de asa maniera incat se acorda eliminare de 2 minute la fiecare ocazie (8:4, Explicatia 5:3); vezi Regula 16:3 comentariu;

f) ca o consecinta a descalificarii unui jucator sau oficial de echipa (16:8 paragraful 2; vezi totusi 16:14b);

g) comportare nesportiva a unui jucator, inainte ca jocul sa fie reluat, dupa ce tocmai a fost sanctionat cu o eliminare de 2 minute (16:12a).

### **Comentariu:**

Este indicat in punctele b), c) si d), ca eliminarea in aceste cazuri sa fie acordata, in general, pentru faulturi repetate sau comportari nesportive. Totusi, arbitri au dreptul sa stabileasca daca o anumita abatere necesita o eliminare imediata, chiar daca anterior jucatorul respectiv nu a fost avertizat, iar echipa nu primise inca 3 avertismente.

In mod similar, un oficial de echipa poate primi o eliminare chiar daca nici un oficial al echipei respective nu primise un avertisment. Nu este posibil ca oficialii unei echipe sa primeasca mai mult de o eliminare de 2 minute in total .

Cand s-a acordat o eliminare de 2 minute unui oficial de echipa conform regulii 16:3d, oficialului ii este permis sa ramana in zona de schimb a echipei sale si sa-si indeplineasca sarcinile in continuare; totusi, numarul jucatorilor din teren al echipei sale se va reduce cu unul pentru 2 minute.

**16:4** Dupa ce a acordat time-out, arbitrul va indica clar eliminarea jucatorului sau oficialului vinovat si cronometrului / scorerului prin semnalizarea cu mana ridicata si cu doua degete intinse (Semnalizarea Nr. 14).

**16:5** O eliminare se acorda totdeauna pentru 2 minute de joc; a treia eliminare pentru acelasi jucator conduce totdeauna la descalificare (16:6f).

Jucatorul eliminat nu are dreptul sa participe la joc in timpul eliminarii sale iar echipa nu are dreptul sa-l inlocuiasca pe teren.

Timpul de eliminare incepe cu semnalul prin fluier de reluare a jocului.

Daca o eliminare de 2 minute nu se efectueaza complet in prima repriza, diferenta de timp ramasa neefectuata se va efectua in repriza a doua. Aceeasi regula se aplica si in cazul timpului regulamentar de joc si al prelungirilor. O eliminare ramasa incomplet efectuata la sfarsitul prelungirilor determina ca jucatorul in cauza sa nu poata participa la tie-break, cum ar fi executarea aruncarilor de departajare, de la 7 metri, conform Comentariului de la Regula 2:2.

### **Descalificarea**

**16:6** O descalificare **trebuie** acordata pentru:

- a) comportare nesportiva a unui oficial de echipa dupa ce in prealabil au fost sanctionati cu avertisment si o eliminare de 2 minute conform Regulilor 8:4, 16:1c si 16:3d;
- b) faulturi care pun in pericol sanatatea adversarilor (8:5);
- c) comportari nesportive grosolane ale unui jucator sau oficial de echipa pe sau in afara terenului de joc (8:6, explicatia nr.6), si in cazuri de comportare nesportiva semnificativa sau repetata, in timpul aruncarilor de departajare de la 7 metri (2:2 comentariu si 16:13,);
- d) o violenta a unui jucator inainte de joc sau in timpul procedurii de tie-break (al aruncarilor de departajare de la 7 metri) (2:2 comentariu, 8:7 si 16:14b);
- e) o violenta a unui oficial de echipa (8:7);
- f) a treia eliminare a aceluiasi jucator (16:5).

**16:7** Dupa ce a acordat time-out, arbitrul va indica clar descalificarea jucatorului sau oficialului vinovat si cronometrului / scorerului prin ridicarea cartonasiului rosu (Semnalizarea Nr. 13).

**16:8** O descalificare a unui jucator sau oficial de echipa se face intotdeauna pentru timpul de joc ramas de jucat. Jucatorul sau oficialul trebuie sa paraseasca imediat terenul si spatiul de schimb. Dupa plecarea jucatorul sau oficialul nu are voie sa aibe nici un fel de contact cu echipa.

Descalificarea unui jucator sau a unui oficial de echipa, pe sau in afara terenului, in timpul de joc, atrage totdeauna o eliminare de 2 minute pentru echipa sa. Aceasta inseamna ca numarul jucatorilor de pe teren se va reduce cu unul (16:3f). Reducerea numarului de jucatori pe terenul de joc va dura 4 minute, daca jucatorul a fost descalificat in conditiile mentionate la Regula 16:12b-d.

O descalificare reduce numarul jucatorilor sau oficialilor, care sunt disponibili la echipa (exceptie ca la 16:14b). Echipa are totusi dreptul sa creasca numarul de jucatori pe teren dupa expirarea timpului de eliminare de 2 minute.

O descalificare se acorda, in principiu, numai pentru timpul ramas de jucat in jocul in care este acordata. Este privita ca o decizie a arbitrilor bazata pe observarea de catre ei a faptelor. Nu va exista nici o consecinta ulterioara jocului a descalificarii, cu exceptia cazului unei descalificari generata de o violenta (16:6d-e), sau a unei comportari nesportive grosolana a unui jucator sau oficial de echipa (16:6c) intrat in categoria a) d) sau g) in Explicatia Nr. 6. Aceste descalificari vor fi explicate in raportul de joc (17:10).

### **Eliminarea definitiva**

**16:9** O eliminare definitiva **trebuie** acordata:

cand un jucator este vinovat de o violenta (asa cum este definita in Regula 8:7) in timpul jocului (vezi Regula 16:13, paragraful 1 si Regula 2:6), pe, sau in afara terenului de joc.

**16:10** Dupa ce a acordat time-out, arbitrul va indica clar eliminarea definitiva jucatorului vinovat si cronometrului / scorerului prin incrucisarea bratelor deasupra capului (Semnalizarea Nr. 15).

**16:11** O eliminare definitiva se dicteaza intotdeauna pentru tot timpul ramas de jucat si echipa trebuie sa continue sa joace cu un jucator mai putin pe teren. Daca un jucator care a fost eliminat definitiv, a fost eliminat pentru 2 minute (sau abia a primit eliminarea) sau a produs o reducere cu 2 min. a echipei, conform Regulii 16:12, atunci o astfel de eliminare sau reducere se va cumula in eliminarea definitiva. Aceasta inseamna ca singura reducere numerica a echipei va fi data doar de eliminarea definitiva.

Jucatorul eliminat definitiv nu trebuie inlocuit si trebuie imediat sa paraseasca terenul si zona de schimb. Dupa plecare, jucatorul nu are voie sa aibe nici un contact cu echipa. O eliminare definitiva trebuie explicata de catre arbitrii in raportul de joc, autoritatilor interesate (17:10).

### **Mai multe abateri in aceeasi situatie**

**16:12** Daca un jucator sau un oficial al unei echipe se face vinovat de mai multe abateri comise simultan sau imediat consecutive, inainte ca jocul sa fie reluat, si aceste abateri necesita sanctiuni diferite, atunci, in principiu, se va dicta numai sanctiunea cea mai severa. Acesta este intotdeauna cazul in care una dintre abateri este violenta.

Sunt, totusi, urmatoarele exceptii specifice, cand in toate cazurile, echipa trebuie sa-si reduca efectivul de pe teren pentru 4 minute:

#### **Eliminare:**

a) daca un jucator care a fost sanctionat cu o eliminare de 2 minute se face vinovat de o comportare nesportiva inainte ca jocul sa fie reluat, atunci jucatorul este sanctionat cu o eliminare suplimentara de 2 minute (16:3g); "Daca eliminarea aditionala (suplimentara) este a treia pentru jucatorul respectiv, atunci acesta va fi descalificat";

b) daca un jucator care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare temporara) se face vinovat de o comportare nesportiva, inainte de reluarea jocului, atunci echipa este sanctionata cu o pedeapsa suplimentara, astfel ca reducerea efectivului va fi

pentru 4 minute (16:8, paragraful 2);

c) daca un jucator care tocmai a fost sanctionat cu eliminare pe timp de 2 minute se face vinovat de o comportare nesportiva grosolana, inainte de reluarea jocului, acesta va fi descalificat (16:6c); aceste sanctiuni combinate conduc la o reducere a efectivului pe timp de 4 minute (16:8, paragraful 2);

d) daca un jucator care tocmai a fost descalificat (direct sau datorita celei de-a treia eliminari temporare) se face vinovat de o comportare nesportiva grosolana, inainte de reluarea jocului, echipa sa va primi o noua sanctiune, astfel incat reducerea va fi pentru 4 minute (16:8, paragraful 2).

**16:13** Situatiile descrise in Regulile 16:1, 16:3, 16:6 si 16:9 se refera, in general la abateri savarsite in timpul de joc. In spiritul acestor reguli "timpul de joc" include si prelungirile si "time-out", toate pauzele si intreruperile si, in cazul regulii 16:6, deasemenea orice modalitati de "tie-break" (cum ar fi departajarea prin aruncari de la 7m).

In timpul acestor proceduri de "tie-break", arbitrii pot decide, ca sanctiunile legate de timp sunt lipsite de importanta, iar orice caz de comportare nesportiva semnificativa sau repetata trebuie sa conduca la descalificarea de la participarea la astfel de proceduri (2:2 Comentariu)

#### **Abateri in afara timpului de joc**

**16:14** Comportarile nesportive, comportarile nesportive grosolane sau violenta din partea unui jucator sau oficial in locul unde se joaca un meci, dar in afara terenului de joc, se sanctioneaza astfel:

#### **Inainte de joc:**

a) avertisment in caz de comportare nesportiva (16:1c);

b) descalificarea sportivului sau oficialului vinovat in caz de comportari nesportive repetate sau grosolane sau violenta, dar echipa are dreptul sa inceapa jocul cu 14 jucatori si 4 oficiali; Regula 16:8 paragraful 2 se aplica numai pentru abateri de la regulament in timpul jocului; respectiv, descalificarea nu va atrage si o eliminare de 2 min.

Aceste sanctiuni pentru abateri inainte de joc, pot fi acordate in orice moment al jocului, oricand o persoana vinovata este identificata ca participand la joc iar acest lucru nu a putut fi stabilit la momentul incidentului.

#### **Dupa joc:**

c) raport scris.

#### **Regula 17. Arbitrii**

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

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

**17:3** Inaintea jocului, arbitrii sunt responsabili de inspectia terenului de joc, a portilor si a mingilor de joc; arbitrii decid mingea de joc (Regulile 1 si 3.1).

Arbitrii supravegheaza ca cele doua echipe sa fie in echipament de joc corespunzator. Ei verifica raportul de joc si echipamentul jucatorilor. Ei se asigura ca in spatiul de schimb numarul jucatorilor si al oficialilor este in limitele regulamentului si stabilesc prezenta si identitatea "responsabilului oficial al echipei", pentru fiecare echipa. Orice neconcordante trebuie corectate (4.1-2 si 4.7-9).



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

**17:5** In principiu, tot jocul va fi arbitrat de aceeasi arbitri. Este responsabilitatea lor sa se asigure ca jocul se desfasoara in conformitate cu regulamentul de joc si ei trebuie sa sanctioneze orice abatere de la regulament (vezi, totusi, Regulile 13:2 si 14:2).

Daca unul dintre arbitrii nu poate termina jocul, celalalt arbitru va continua sa arbitreze singur. (Pentru competitii IHF si Continentale, aceasta situatie se trateaza in conformitate cu regulamentele competitiilor respective).

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

**17:7** Daca amandoi arbitrii fluiera pentru a sanctiona o abatere, sau mingea a parasit terenul, si cei doi arbitrii au pareri diferite in ceea ce priveste echipa care trebuie sa se afle in posesia mingii, atunci trebuie sa se aplice decizia comuna a arbitrilor, la care ajung dupa consultari.

Daca nu pot ajunge la o decizie comuna, va prevala opinia arbitrului de centru.

Un time-out este obligatoriu in acest caz.

Dupa consultari intre arbitrii, ei semnalizeaza clar ce au hotarat si jocul se reia cu fluierul arbitrului (2:8d, 15:5).

**17:8** Amandoi arbitrii sunt responsabili pentru notarea scorului. Arbitrii noteaza deasemenea avertismentele, eliminarile, descalificarile si eliminarile definitive.

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

**17:10** Arbitrii sunt responsabili pentru completarea corecta a raportului de joc, dupa joc. Eliminarile (16.11) si descalificarile de felul celor indicate la regula 16:8, paragraful 4, trebuie explicate in raportul de joc.

**17:11** Deciziile luate de arbitrii pe baza observarii faptelor de catre ei sau a judecatii lor **sunt finale**.

Se poate face apel numai impotriva deciziilor care nu sunt in conformitate cu regulamentul. In timpul jocului, numai "responsabilul oficial de echipa" are dreptul sa se adreseze arbitrilor.

**17:12** Arbitrii au dreptul sa suspende temporar sau permanent un joc.

Trebuie facute toate eforturile pentru continuarea jocului, inainte de a lua decizia de a suspenda permanent un joc.

**17:13** Echipamentul negru este destinat initial arbitrilor.

### **Regula 18. Cronometrul si Scorerul**

**18:1** In principiu, cronometrul are ca responsabilitate principala timpul de joc, "time-out"-urile si timpul de eliminare al jucatorilor eliminati.

Scorerul are ca responsabilitate principala listele echipelor, raportul de joc, intrarea jucatorilor care ajung dupa inceperea jocului si intrarea jucatorilor fara drept de participare la joc.

Alte sarcini, cum ar fi controlul numarului de jucatori si oficiali de echipa in spatiul de schimb, intrarea si iesirea jucatorilor de schimb sunt considerate responsabilitati comune.

In principiu numai cronometrul (si atunci cand este aplicabil, un delegat tehnic al

federatiei responsabile) trebuie sa intrerupa jocul, atunci cand este necesar.

Vezi deasemenea Explicatia Nr. 9 cu privire la procedurile corecte pentru interventia cronometrorului / scorerului cand isi indeplinesc responsabilitatile mentionate.

**18:2** Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru, atunci cronometrorul trebuie sa informeze "responsabilul oficial de echipa" al fiecarei echipe despre cat timp s-a jucat sau cat timp a mai ramas de jucat, in special dupa "time-out"-uri.

Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru cu semnal automat de sfarsit de joc, cronometrorul isi asuma responsabilitatea pentru a da semnalul de sfarsit la fiecare repriza (vezi Regula 2.3).

Daca tabela de marcaj nu poate afisa si timpii de eliminare (cel putin trei pentru fiecare echipa, in timpul jocurilor IHF), cronometrorul va afisa la masa cronometrorului timpul de expirare pentru fiecare eliminare, impreuna cu numarul jucatorului eliminat.

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat si paginat dupa versiunea in limba engleza

Codul semnalizarilor

Atunci cand se acorda o aruncare libera sau o aruncare de la margine, atunci arbitrii trebuie sa indice **imediat** directia in care trebuie sase execute aruncarea (semnalizarile 7 sau 9). Ulterior, atunci cand este aplicabil, se vor indica celelalte semnalizari necesare obligatorii, pentru a indica sanctiuni disciplinare (semnalizarile 13-15). Daca apare necesar sa se explice motivul pentru care a fost acordata o aruncare libera sau de la 7 metri, atunci unul dintre semnalizarile 1-6 si 11 pot fi aratate pentru informare. (Semnalizarea 11 trebuie totusi intotdeauna aratata in acele situatii in care o aruncare libera acordata pentru joc pasiv nu a fost precedata de semnalizarea 18.) Semnalizarile 12, 16 si 17 sunt obligatorii in acele situatii in care se aplica. Semnalizarile 8, 10 si 18 sunt folosite atunci cand se considera necesar de catre arbitrii.

**Lista semnalizarilor**

- 1. Depasirea spatiului de poarta**
- 2. Dublu dribling**
- 3. Pasi sau 3 secunde**
- 4. Agatari, imbratisari sau impingeri**
- 5. Lovire**
- 6. Fault in atac**
- 7. Aruncare de la margine - directia**
- 8. Aruncare de la poarta**
- 9. Aruncare libera - directia**
- 10. Pastrati distanta de 3 metri**
- 11. Joc pasiv**
- 12. Gol**
- 13. Avertisment (galben); descalificare (rosu)**
- 14. Eliminare (2 minute)**
- 15. Eliminare definitiva**
- 16. Time-out**
- 17. Permisune pentru 2 persoane (cu drept de participare la joc) sa intre pe teren in timpul time-out - ului**
- 18. Semnal de preavertizare pentru joc pasiv**

## Explicatii la Regulile de joc

### Cuprins

1. Executarea aruncarii libere dupa semnalul de final (2:4-6)
2. Time-out (2:8)
3. Time-out de echipa (2:10)
4. Jocul pasiv (7:10-11)
5. Comportarea nesportiva (8:4, 16:1d)
6. Comportarea nesportiva grosolana (serioasa) (8:6, 16:6d)
7. Aruncarea de incepere (10:3)
8. Definitia "sansei clare de gol" (14:1)
9. Intreruperea jocului de catre cronometror (18:1)

#### **1. Executarea aruncărilor libere după semnalul de final al jocului (2:4 – 6)**

În multe situatii, echipa care are posibilitatea de a executa o aruncare libera dupa expirarea timpului de joc, nu este cu adevarat interesata sa marcheze un gol, fie pentru că rezultatul jocului este deja stabilit, fie că locul aruncării este situat prea departe față de poarta echipei adverse. Cu toate că, tehnic, regulamentul prevede ca aruncarea libera sa fie executată, arbitrii trebuie să judece corect si sa considere aruncarea liberă ca executată, dacă un jucător, care se află în pozitia aproximativ corectă, lasă mingea să cadă, sau o înmânează arbitrului.

În acele cazuri în care este evident că echipa va încerca să marcheze un gol, arbitrii trebuie să încerce să stabilească un echilibru între acordarea acestei posibilități (chiar dacă este foarte redusă) si asigurarea ca aceasta situatie nu se va transforma într-un "teatru" frustrant si cu pierdere de timp. Aceasta înseamnă că arbitrii vor aranja jucătorii ambelor echipe în pozitii corecte, cât mai repede si ferm, pentru ca aruncarea liberă să poată fi executată fără întârziere. (Noile restrictii la Regula 2:5 privind pozitia jucatorilor si inlocuirile trebuie aplicate (4:5 si 13:7).

Arbitri trebuie să fie, în plus, foarte atenti la neregularitățile sanctionabile comise de ambele echipe. Neregularitățile repetate din partea echipei în apărare trebuiesc sanctionate (15:4, 15:9, 16:1.c, 16:3c). În plus, jucătorii echipei în atac gresesc deseori în timpul executiei, de exemplu dacă unul sau mai multi jucători depășesc linia de aruncare liberă după fluierul arbitrului, dar înainte ca mingea să fi părăsit mâna atacantului(13:7, paragraful 3), sau dacă executantul aruncării se miscă, sau sare, în timp ce execută aruncarea (15:1, 15:3). Este foarte important ca astfel de goluri, marcate în conditii neregulamentare, să nu fie acordate.

#### **2. Time – out (2:8)**

Exceptând situatiile descrise în regula 2:8, in care acordarea unui time – out este obligatorie, este de asteptat ca arbitrii să-si folosească capacitatea de decizie referitoare la necesitatea dictării time – out-ului si în alte situatii. Câteva situatii tipice la care nu este obligatorie acordarea unui time – out, dar la care, în conditii normale, se acordă, sunt:

- a) influente exterioare, de exemplu suprafata de joc trebuie stearsă;
- b) un jucător pare a fi accidentat;
- c) o echipă joacă intentionat pentru a trece timpul, de exemplu echipa întârzie executarea unor aruncări, sau un jucător indeparteaza mingea sau nu o eliberează la timp;
- d) mingea atinge tavanul sălii sau o instalatie fixă de deasupra suprafetei de joc (11:1)

si ricesc departe de locul de unde ar fi trebuit să se execute aruncarea de la margine, ceea ce ar duce la întâzieri neobisnuite.

La stabilirea necesității acordării unui time – out în aceste situații sau în altele, arbitrii trebuie să aibă în vedere, înainte de toate, dacă o întrerupere de joc fără time – out ar crea un dezavantaj pentru una dintre echipe. Dacă, de exemplu, o echipă conduce spre finalul jocului la o diferență clară de goluri, nu este necesar să se acorde un time- out pentru stergerea podelei. Similar dacă echipa care ar fi dezavantajată prin neacordarea unui time-out este aceea echipă care, dintr-un motiv oarecare, întârzie jocul sau încearcă să tragă de timp, atunci este clar ca nu este motiv pentru a se acorda time – out.

Un alt factor important este durata probabila a întreruperii. Durata unei întreruperi cauzate de o accidentare este, adesea, greu de apreciat, motiv pentru care este mai sigur să se acorde time –out. În schimb, arbitrii, nu trebuie să acorde prea repede un time – out, numai pentru faptul că mingea a părăsit suprafața de joc. În asemenea cazuri, de cele mai multe ori, mingea va fi returnată destul de repede, iar jocul va putea fi reluat. În caz contrar, arbitrii vor trebui să introducă rapid în joc mingea de rezervă (3:4), precis pentru a evita acordarea unui time – out.

„Time-out”-ul obligatoriu ce se acorda la executarea unei aruncari de la 7 metri a fost îndepărtat. Poate totuși să fie necesar să se acorde „time-out” bazat pe judecarea subiectivă în anumite ocazii, în concordanță cu principiile de mai sus. Acestea pot implica situații când una dintre echipe întârzie evident executarea, incluzând de ex. o schimbare a portarului sau a executantului.

### **3. Time – out-ul de echipă (2:10)**

Fiecare echipă are dreptul la un time – out de echipă de 1 minut pe repriză, în timpul regulamentar de joc (nu și în timpul prelungirilor).

O echipa care dorește să solicite un time – out de echipă, trebuie, printr-un oficial de echipa, să pună pe masa oficială, în dreptul cronometrului, un „carton verde” (este indicat ca acest carton verde să aibă dimensiunea de 15 x 20 cm și să aibă pe fiecare parte desenat un „ T ”).

O echipă poate să ceară time – out de echipă numai când este în posesia mingii (mingea este în joc, sau la o întrerupere a jocului). Presupunând că o echipă nu pierde posesia mingii înainte ca cronometrul să poată fluiera (în acest caz cartonasul verde se înapoiază echipei) time – out-ul de echipă va fi acordat imediat acelei echipe.

Cronometrul întrerupe jocul prin fluier și oprește cronometrul (2:9). Semnalizează cu mâinile time – out (Semnalizarea 16) și indică, cu bratul întins lateral echipa care a cerut time – out de echipă (dacă este cazul, datorită zgomotului sau a agitației, cronometrul se poate ridica în picioare). Cartonul verde se pune pe masă, în partea unde se află echipa care a solicitat time – out-ul de echipă și rămâne acolo în timpul „time – out”-ului de echipă. Arbitrii aprobă time – out de echipa, iar cronometrul porneste un cronometru prin care va controla durata „time-out”-ului de echipa. Scorerul înscrie în raportul de joc minutul în care a fost acordat time – out-ul de echipă în dreptul echipei care l-a solicitat.

În timpul time – out-ului de echipă, jucătorii și oficialii vor sta în dreptul propriului spațiu de schimb, fie în suprafața de joc, fie în spațiul de schimb. Arbitrii rămân la centrul terenului, dar unul dintre ei poate să meargă, pentru o scurtă perioadă de timp, până la masa cronometrului / scorerului pentru consultări.

Neregularitățile comise în timpul time – out-ului de echipă au aceleași consecințe ca și

neregularitățile comise pe parcursul timpul jocului. Nu are importanță dacă jucătorul în cauză se află pe suprafața de joc, sau în afara ei. Pentru o comportare nesportivă jucătorul poate fi eliminat conform regulilor 8:4 și 16:3.c.

După 50 de secunde cronometrul indică, printr-un semnal acustic, că jocul va fi reluat peste 10 secunde.

Echipele sunt obligate să reia jocul la expirarea time – out-ului de echipă. Jocul va fi reluat fie cu o aruncare corespunzătoare situației existente când time – out-ului de echipă a fost acordat, fie – dacă mingea era în joc – cu o aruncare liberă în favoarea echipei care a solicitat time – out-ul de echipă din locul în care se afla mingea în momentul întreruperii. Cronometrul porneste cronometrul în momentul în care arbitrul fluieră reluarea jocului.

#### **4. Jocul pasiv (7:11 – 7:12)**

Indicații generale

Aplicarea regulilor referitoare la jocul pasiv are drept scop prevenirea unui mod de joc neatractiv și trageri de timp intentionate. Aceasta cere ca arbitrii, în timpul jocului, să recunoască și să judece consecvent jocul pasiv.

Situații de joc pasiv pot apărea în toate fazele de atac ale unei echipe, de ex. Când mingea se joacă în propriul teren, în faza de construcție sau finalizare a atacului.

Pot apărea mai frecvent situații de joc pasiv, în următoarele cazuri :

- o echipă conduce la un scor strâns, spre finalul jocului;
- o echipă are un jucător eliminat;
- când apararea echipei adverse este superioară.

Presemnalizarea jocului pasiv

Presemnalizarea jocului pasiv ar trebui să fie făcută mai ales în următoarele situații:

1. Când schimbările de jucători se fac prea lent, sau plecare prea lentă în atac.

Semnele tipice sunt :

- jucătorii stau la mijlocul terenului așteptând terminarea schimbării jucătorilor;
- un jucător întârzie executarea unei aruncări libere (jucându-se cu mingea sau pretinzând că nu știe locul exact al executării aruncării), aruncare de începere (printr-o recuperare lentă a mingii de către portar, printr-o pasă neglijentă spre mijlocul terenului, sau o deplasare lentă cu mingea spre mijlocul terenului), aruncare de la poartă sau aruncare de la margine, după ce echipa a fost anterior avertizată pentru astfel de tactici de tragere de timp.

- un jucător sta pe loc și execută dribling;
  - jucarea mingii spre propria jumătate de teren, fără a fi presat de adversar;
2. În legătură cu o schimbare întârziată, după începerea fazei de construcție a atacului.

Semnele tipice sunt :

- toți jucătorii și-au ocupat posturile în atac;
- echipa începe faza de atac cu un joc pregătitor de pase;
- abia acum urmează un schimb de jucători ai acestei echipe

*Comentariu:*

Unei echipe care a încercat un contraatac rapid din propria jumătate de teren, dar care nu poate realiza o situație de a marca un gol, după ajungerea în jumătatea adversă de teren, trebuie să i se permită să facă schimbare rapidă de jucători, în această fază.

3. În timpul unei faze prea lungi de construire a atacului.

În principiu, unei echipe trebuie să i se permită o fază de construcție a atacului, cu un joc pregătitor de pase, înainte de a începe o fază de atac directă.

Semnele tipice pentru o fază de construcție prea lungă sunt:

- faza de atac nu conduce la o acțiune de atac directă;

*Comentariu:*

O acțiune de atac directă există în special atunci când echipa în atac folosește mijloace tactice astfel încât să castige un avantaj de spațiu, față de apărători, sau când crește ritmul de atac față de faza de construcție;

- jucătorii primesc mingea repetat stand pe loc sau îndepărtându-se de poartă;

- dribling repetat, pe loc;

- când se confruntă cu un adversar, jucătorul în posesia mingii se întoarce prematur, așteptând întreruperea jocului de către arbitrii, sau nu castiga un avantaj în spațiu față de apărător;

- acțiuni active de apărare: aceasta împiedică creșterea ritmului deoarece apărătorii blochează pasarea mingii și deplasarea atacanților.

- echipa în atac nu crește clar ritmul de atac în faza de finalizare față de faza de construcție.

4. După aratarea semnalului de presemnalizare

După presemnalizarea jocului pasiv, arbitrii trebuie să permită o fază de construcție de atac (arbitrii trebuie să cunoască ca juniorii și echipele de niveluri inferioare necesită un timp mai mare).

Dacă după această fază de construcție a atacului nu se observă nici o schimbare de ritm vizibilă și nu se observă o acțiune directă de atac, atunci arbitrii trebuie să considere că echipa în posesia mingii este vinovată de joc pasiv.

*Comentariu:*

Arbitrii trebuie să fie atenți să nu dicteze joc pasiv exact în timp ce echipa în posesia mingii încearcă să arunce la poartă sau se îndreaptă, spre poartă adversă.

Cum trebuie indicat semnalul de presemnalizare

Dacă unul dintre arbitrii (de centru sau de poartă) observă intenția de joc pasiv, ridică mâna (Semnalizarea 18). Celălalt arbitru trebuie să preia și el această semnalizare. (Arbitrii trebuie să dea semnalul de presemnalizare de joc pasiv cu bratul dinspre banca de rezerve). Aceasta se face pentru a indica faptul că echipa în posesia mingii nu încearcă să obțină o șansă de gol sau întârzie repetat reluarea jocului. Presemnalizarea este menținută până când: 1. atacul s-a sfârșit sau 2. presemnalizarea nu mai este valabilă (vezi mai jos).

Dacă echipa în posesia mingii nu face nici o încercare, vizibilă, de a arunca la poartă, unul dintre cei doi arbitrii va dicta joc pasiv și va acorda aruncare liberă pentru echipa adversă. Un atac, care începe când echipa intră în posesia mingii, este considerat încheiat atunci când echipa marchează un gol sau pierde posesia mingii.

Semnalul de preavertizare se arată, în mod normal, pe toată durata de desfășurare a atacului. Totuși, în timpul unui atac, există 2 situații când nu se mai consideră că este joc pasiv și presemnalizarea trebuie oprită imediat: 1. echipa în posesia mingii aruncă la poartă și mingea revine la această echipă respinsă de portar sau de barele portii (direct sau sub forma de aruncare de la margine) sau 2. un jucător sau oficial al echipei în apărare primește o sanctiune progresivă, conform Regulii 16 datorită unei abateri de la Regulament

sau a unei comportari nesportive. In aceste doua situatii echipei in posesia mingii trebuie sa i se permita o noua faza de constructie.

### **5. Comportare nesportivă ( 8:4, 16:1c, 16:3e )**

Pentru sanctionare, conform regulii 16, comportarile nesportive se impart in 3 categorii, pentru care se dau exemplele de mai jos:

5.1. Sanctiuni progresive, daca actiunea este repetata (16:1c);

5.2. Sanctiuni progresive, de la prima actiune (16:1c);

5.3. Actiuni specifice, sanctionate intotdeauna cu o eliminare de 2 minute (16:3e)

Urmatoarele situatii specifice sunt exemple atunci cand cele 3 categorii trebuie sa se aplice:

5.1. Cand aparatorii folosesc propriul spatiu de poarta, ca pozitie de baza in aparare (de ex. nu atunci cand este o reactie imediata, intr-o situatie izolata cand se confrunta cu un jucator intr-o situatie de gol);

5.2.

a) hartuirea unui adversar sau coechipier prin cuvinte sau gesturi de natura provocatoare; ex. specific: strigarea la un adversar care executa o aruncare de la 7 metri;

b) intarzierea executarii unei aruncari pentru echipa adversa, in mod tipic prin nerespectarea distantei de 3 metri, sau de ex. cand portarul nu da mingea executantului aruncarii de la 7 metri; (vezi totusi regulile 14:8, 14:9, 15:4 paragraful 2 si 15:5 paragraful 3);

c) prin actiuni false-simulare ("teatru") incercand sa induca in eroare arbitri in ceea ce priveste actiuni ale adversarilor (ex. pretinzand ca s-a comis un fault);

d) cand se blocheaza direct o aruncare sau o pasa prin folosirea labei piciorului sau a partii inferioare a piciorului (gambei); (o miscare reflexa, cum ar fi o indoire instinctiva a piciorului, cand vine mingea; sau blocarea mingii printr-o miscare normala a piciorului in timpul miscarii corpului spre adversar, nu trebuie sanctionate) vezi deasemenea Regula 7:8;

5.3.

a) cand s-a acordat o decizie impotriva echipei in posesia mingii si jucatorul cu mingea nu o lasa sa cada sau nu o pune imediat pe sol; similar daca mingea se afla deja pe sol iar jucatorul o indeparteaza de la locul respectiv;

b) interventia in joc a jucatorilor sau oficialilor aflati in spatiul de schimb, de ex. prin interventia din spatiul de schimb in terenul de joc sau prin retinerea mingii in spatiul de schimb cand aceasta a ajuns acolo.

### **6. Comportare nesportivă grosolană ( 8:6, 16:6c )**

Urmatoarele sunt exemple de actiuni care trebuie sa conduca la sanctiunea directa de descalificare, conform Regulii 16:6c. Prin analogie, alte actiuni pot fi considerate de arbitri, ca apartinand acestei categorii:

a) comportament insultator (prin vorbe, gestică, mimică si contact corporal) aduse unor alte persoane (arbitri, cronometror / scorer, observator, oficial, jucător, spectator s.a.m.d.) ;

b) aruncarea sau indepartarea mingii, intr-o maniera demonstrativa, după o decizie a arbitrilor;

c) daca portarul in mod demonstrativ refuza sa incerce sa apere o aruncare de la 7 metri;

d) ripostă, a unui jucător, după un fault comis asupra lui (loveste inapoi, reflex);

- e) aruncarea intentionată a mingii într-un jucător advers, în timpul unei întreruperi a jocului; (daca este facuta cu multa forta si de la o distanta foarte mica este mai potrivit sa fie considerata violenta);
- f) intreruperea unei sanse clare de gol prin interventia unui oficial de echipa sau a unui jucator suplimentar, care patrunde pe teren (4:2, 4:3, 4:6), sau de catre un oficial de echipa sau jucator, care intervine in terenul de joc din spatiul de schimb.
- g) daca in ultimele minute ale jocului, un jucator foloseste astfel de metode incat intra sub incidenta regulii 8:5 sau 8:6, numai pentru a impiedica adversarii sa aibe timp pentru a ajunge intr-o pozitie din care sa inscrie un gol decisiv (pentru a castiga sau a egala, sau sa obtina diferenta de goluri necesara) sau de a ajunge intr-o pozitie din care se poate acorda aruncare de la 7 metri;

### **7. Aruncarea de început ( 10:3 )**

Aceasta înseamnă că arbitrii nu trebuie să fie pedanți și să nu caute posibilități de a interveni sau chiar de a sancționa echipa care încearcă să execute aruncarea rapid.

De exemplu, arbitrii trebuie să evite ca notațiile pe care le fac, sau alte sarcini pe care le au, să îi împiedice să verifice, rapid, pozițiile jucătorilor. Arbitrul de centru trebuie să fie pregătit să fluiera executia aruncării imediat ce jucătorul a ocupat poziția corectă, presupunând ca poziția coechipierilor nu trebuie corectată.

În plus, arbitrii trebuie să aibă în vedere că coechipierii executantului aruncării au voie să depășească linia de centru imediat după fluier. (Aceasta este o *exceptie de la regula de bază* a executării aruncărilor).

Cu toate că regula prevede că executantul aruncării trebuie să stea cu piciorul pe linia de centru, până la o distanță de maximum 1,5 metri de o parte și de alta a mijlocului terenului, arbitrii nu trebuie să fie exagerat de exacti și să nu își facă griji pentru câțiva centimetri. Principalul lucru este a se evita nesportivitatea și nesiguranța pentru adversari, în ceea ce privește când și de unde s-a executat aruncarea de început.

În afară de aceasta, la majoritatea suprafețelor de joc mijlocul terenului nu este marcat, iar la alte suprafețe de joc linia de mijloc este întreruptă datorită reclamelor din centru. În asemenea cazuri atât executanții, cât și arbitrii trebuie să aprecieze poziția corectă, iar a persevera în exactitate ar fi nereal și neindicat.

### **8. Definiția unei "sanse clare de gol" ( 14:1 )**

În scopul regulii 14:1, există o "sansă clară de gol" atunci când :

- a) un jucător care are deja controlul mingii și al echilibrului sau corporal (este în plenitudinea forțelor) la linia spațiului de poartă al echipei adverse, are ocazia de a arunca la poartă, fără ca un adversar să aibe posibilitatea de a împiedica aruncarea prin mijloace regulamentare;
- b) un jucător care are controlul mingii și al echilibrului sau corporal (este în plenitudinea forțelor) aleargă, sau dribleză mingea, pe contraatac, singur spre portarul advers, fără ca un adversar să aibe posibilitatea de a se interpune în fața lui și să oprească contraatacul;
- c) un jucător se află în una din situațiile mai sus menționate a) sau b) cu excepția faptului că jucătorul nu se află încă în posesia mingii, dar este pregătit să primească mingea. Arbitrii trebuie să fie convinși că nici un adversar nu este în stare să împiedice primirea mingii prin mijloace regulamentare;



d) un portar si-a părăsit propriul spatiu de poartă, iar un jucător advers, care are controlul mingii si al echilibrului sau corporal (este în plenitudinea fortelor), are o sansă clară de a arunca nestingherit mingea în poarta goală. (Acest lucru este valabil si atunci când jucători din echipa adversă se află între jucătorul care vrea să arunce si poarta goală, dar în acest caz arbitrii trebuie să ia în considerare posibilitatea că acesti jucători să actioneze cu mijloace regulamentare).

### **9. Întreruperi ale timpului de joc de către cronometror ( 18:1 )**

Dacă un cronometror întrerupe jocul pentru schimbări gresite, sau intrări neregulamentare, conform regulilor 4:2 – 3, 5 – 6, jocul va fi reluat cu o aruncare liberă pentru echipa adversă, care se va executa, în mod normal, din locul unde s-a comis abaterea. Dacă, totusi, mingea se afla, în momentul întreruperii, într-o pozitie mai favorabilă pentru echipa care beneficiază de aruncarea liberă, atunci aruncarea liberă trebuie executată din acea pozitie (vezi regula 13:6, paragrafele 3 si 4).

În cazul unor asemenea neregularități cronometrorul trebuie să întrerupă imediat jocul, fără a lua în considerare regulile generale ale “ avantajului ”, conform regulilor 13:2 si 14:2. Dacă jocul a fost întrerupt datorită unor astfel de neregularități comise de echipa în apărare si, prin aceasta, a fost împiedicată o sansa clară de gol, trebuie să se dicteze aruncare de la 7 – m, conform Regulii 14:1 a.

În cazul altor tipuri de neregularități, care trebuiesc anuntate arbitrilor, cronometrorul trebuie să astepte până la prima întrerupere de joc. Dacă, totusi, cronometrorul intervine si întrerupe jocul, acest lucru nu duce la pierderea posesiei mingii. Jocul va fi reluat cu o aruncare liberă executată de echipa care s-a aflat în posesia mingii în momentul întreruperii.

Dacă, însă, întreruperea a fost cauzată de o neregularitate comisă de echipa în apărare si arbitrii sunt de părere că, datorită întreruperii pripite, a fost împiedicată o sansă clara de gol pentru echipa în atac, trebuie acordată aruncare de la 7 – m, conform regulii 14:1.b. Ca principiu general, neregularitățile observate si raportate de către cronometror / scorer (cu exceptia regulilor 4:2 – 3, 5 – 6) nu conduc la sanctiuni personale.

O decizie de acordare a unei aruncări de la 7 – m, conform regulii 14:1.a, după cum s-a explicat si în paragraful 2, de mai sus, este valabilă si în cazul în care un arbitru sau delegat tehnic (I.H.F., sau federatiei continentale sau nationale) întrerupe jocul datorită unei neregularități, care are ca urmare avertizarea verbala sau sanctionarea unui jucător, sau oficial, al echipei în apărare, comise în momentul în care echipa în atac are o sansa clară de gol.

### **Regulamentul Spatiului de schimb**

1. Spatiile de schimb se află, în afara liniei de margine, în stânga si dreapta prelungirii liniei de mijloc, până la capătul băncii de schimb corespunzătoare si dacă conditiile de spatiu o permit, si în spatele băncilor (Regulamentul de joc: Fig. 1).

Reglementările pentru evenimentele I.H.F. si ale federatiilor continentale stabilesc că băncile de schimb încep de la 3,5 metri de linia de mijloc. Aceasta este o recomandare valabilă pentru jocuri, la toate celelalte niveluri.

În fata băncilor de schimb, pe linia de margine, nu este voie să fie amplasate nici un fel de obiecte (pentru cel puțin 8 metri de la linia de mijloc).

2. În spatiul de schimb au dreptul să stea numai jucătorii si oficialii unei echipe, care sunt înscriși în raportul de joc (Regula 4:1 – 2).

În cazul în care este necesar un translator, acesta trebuie să ia loc în spatele băncii de

rezerve.

3. În spațiul de schimb, oficialii echipei trebuie să poarte echipament sportiv complet, sau îmbrăcăminte civilă.

4. Cronometrul și scorerul vor ajuta arbitrii la monitorizarea ocupanților spațiului de schimb înainte și în timpul jocului.

Dacă, înainte începerii jocului, există neregularități privitoare la regulile spațiului de schimb, jocul poate începe doar atunci când neregularitățile au fost înlăturate. Dacă aceste neregularități apar în timpul jocului, jocul nu poate fi continuat, după prima întrerupere, decât după ce neregularitățile au fost înlăturate.

5. Oficialii unei echipe au dreptul și îndatorirea de a-și conduce și îndruma echipa, chiar și în timpul jocului, într-o manieră corectă și în spirit sportiv, în limitele regulamentului. În principiu, ei trebuie să stea pe banca de rezerve a echipei.

Totusi oficialilor le este permis să se miste în spațiul de schimb, în special pentru :

- a conduce schimbarea jucătorilor;
- a da indicații tactice jucătorilor din teren și de pe banca de rezervă;
- a acorda îngrijiri medicale
- a solicita time – out de echipă;
- a comunica cu cronometrul / scorerul. Acest lucru este valabil numai pentru “responsabilul oficial de echipă” și numai în situații cu totul deosebite (vezi regula 4:2). Permișunea de a se deplasa este valabilă, de regulă, numai pentru un singur oficial pentru fiecare echipă. Oficialul echipei, care se deplasează, trebuie să respecte limitele spațiului de schimb – după cum a fost definită la punctul 1 de mai sus. Oficialul echipei nu trebuie să împiedice vizibilitatea cronometrului / scorerului.

În principiu, jucătorii aflați în spațiul de schimb trebuie să stea pe banca de rezerve.

Jucătorilor le este, totusi, **permis** să:

- să se încălzească fără minge în spatele băncii de schimb, dacă condițiile de spațiu o permit și nu deranjează desfășurarea jocului.

Oficialilor sau jucătorilor **nu le este permis** :

- să intervină sau să aducă ofense la adresa arbitrilor, delegaților, cronometrului / scorerului, jucătorilor, oficialilor unei echipe sau spectatorilor printr-un comportament provocator, protestatar sau prin orice alt fel de comportament nesportiv (limbaj, mimică sau gesturi);
- să părăsească spațiul de schimb în scopul influențării jocului;
- în timpul încălzirii să stea, sau să alerge, în lungul liniei de margine.

Este de așteptat ca în general, oficialii de echipă și jucătorii să rămână în spațiul de schimb al echipei lor. Dacă totuși un oficial de echipă părăsește spațiul de schimb pentru o altă poziție el își pierde dreptul de a conduce echipa și trebuie să se întoarcă în propriul spațiu de schimb pentru a-și recăstiga drepturile. Mai mult decât atât jucătorii și oficialii de echipă rămân sub jurisdicția arbitrilor în timpul jocului, și regulile de sancționare personală se aplică de asemenea și jucătorilor sau oficialilor care decid să părăsească terenul de joc și spațiul de schimb. De aceea comportările nesportive, comportările nesportive grosolane și violența trebuie sancționate la fel ca și când ar fi avut loc pe terenul de joc sau în spațiul de schimb.

6. În caz de nerespectare a regulamentului spațiului de schimb, arbitrii sunt obligați să procedeze conform regulilor 16:1c, 16:3c – d sau 16:6a,c (avertisment, eliminare, descalificare).

7. Dacă arbitrii nu au observat o încălcare a Regulamentului spatiului de schimb, acestia trebuie să fie informati de către cronometror / scorer la următoarea întrerupere a jocului.

Delegatul tehnic I.H.F., ai unor federatii continentale sau nationale, care au fost delegati la un anumit joc, au dreptul să atragă atentia arbitrilor (la următoarea întrerupere de joc), asupra unei posibile încălcări a Regulamentului, sau a nerespectării Regulamentului spatiului de schimb (cu exceptia cazurilor în care deciziile arbitrilor au fost luate în baza propriilor observari a faptelor).

În aceste cazuri, jocul va fi reluat cu o aruncare corespunzătoare situatiei de joc.

Totusi, dacă delegatul tehnic I.H.F., (continental sau national) consideră că este necesară o întrerupere imediată a jocului, datorită unor abateri ale unei echipe, jocul va fi reluat prin acordarea posesiei mingii echipei adverse (aruncare liberă sau, în caz de sansa clară de gol, aruncare de la 7 metri).

Jucătorul sau oficialul care a comis abaterea trebuie sanctionat de arbitri; Detaliile trebuie mentionate în raportul de joc.

8. Dacă arbitrii nu iau nici o masura în ceea ce privește încălcarea regulamentului spatiului de schimb, chiar după ce au fost attentionati asupra acestui fapt, atunci delegatul tehnic I.H.F., (continental sau national) trebuie să înainteze un raport la instanta competentă (de exemplu: comisia de disciplină). Această instanță va decide asupra evenimentelor petrecute în spatiul de schimb și asupra atitudinii arbitrilor.

### **Ghid pentru terenul de joc și porti**

a) Terenul de joc (Fig.1) este un dreptunghi de 40 x 20 m. El trebuie verificat prin măsurarea lungimii celor două diagonale. Lungimile diagonalelor masurate din muchia exterioară a coltului terenului, în muchia exterioară a coltului opus, trebuie să fie de 44,72 metri. Lungimea diagonalelor unei jumătăți de teren trebuie să fie de 28,28 metri, din muchia exterioară a fiecarui colt, în muchia exterioară opusă a liniei de mijloc.

Terenul de joc este prevazut cu marcaje, denumite "linii".

Latimea liniilor de poartă (între barele portii) este de 8 cm, ca și barele portii, toate celelalte linii având lățimea de 5 cm. Liniile care delimitează spatii de joc alăturate pot fi înlocuite prin culori diferite care delimitează suprafețe adiacente.

b) Spatiul de poartă din fata portilor constă dintr-un dreptunghi de 3 x 6 metri și două sferturi de cerc, de legatura, cu o rază de 6 metri. Spatiul de poarta se face prin trasarea – paralel cu linia de poartă și la o distanță de 6 metri de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei spatiului de poartă – a unei linii lungi de 3 metri. Această linie se continuă, pe ambele părți, cu doua sferturi de arc de cerc la care muchiile interioare-posterioare ale barelor respective constituie centrul de unde se măsoară raza de 6 metri. Linia și sferturile de cerc care delimitează spatiul de poarta sunt denumite "linia spatiului de poarta". Distanța dintre muchiile exterioare ale punctelor de intersectie dintre arcurile de cerc și linia exterioară a portii este, astfel, de 15 metri. (Fig. 5).

c) Linia întreruptă de aruncare liberă (linia de 9 – m) este paralelă și concentrică cu linia spatiului de poartă, dar la o distanță de 3 metri de aceasta. Segmentele ca și spatiile intermediare măsoară, fiecare, 15 cm. Segmentele vor fi decupate în unghi drept, și vor fi radiale. Măsurarea marcajelor curbe se face pe coarda exterioară a marcajelor (Fig. 5).

d) Linia de 7 – m este lungă de un metru și va fi trasată direct în fata portii, paralel cu poarta, la o distanță de 7 metri, masurata de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei de aruncare de la 7 –m (Fig. 5).

e) Linia de restricție a portarului (de la 4 – m) din fața porții are lungimea de 15 cm. Ea se trasează paralel cu linia de poartă, la o distanță de 4 metri, măsurată de la muchia posterioară a liniei porții la muchia anterioară a liniei de la 4 – m, ceea ce înseamnă că ambele linii se includ în distanța de 4 metri.

f) Terenul de joc ar trebui să fie înconjurat de un spațiu de siguranță de cel puțin 1 (un) metru de-a lungul liniilor de margine și de 2 (doi) metri în spatele liniilor de poartă.

g) Poarta (Fig. 2) este așezată la mijlocul fiecărei linii exterioare a porții. Portile trebuie să fie bine fixate de podea sau de perețele aflate în spatele lor. Ele măsurată în interiorul barelor 3 metri lățime și 2 metri înălțime. Barele porții trebuie să formeze un dreptunghi, la care diagonalele interioare trebuie să măsoare 360,5 cm (maximum 361 cm – minimum 360 cm, cu o diferență de maximum 0,5 cm la aceeași poartă). Muchia posterioară a barelor porții trebuie să se alinieze cu muchia posterioară a liniei de poartă (și a liniei de poartă exterioară) în așa fel încât barele porții vor fi cu 3 cm iese în afara liniei exterioare a porții.

Stâlpii porții și bara transversală, care îi unește, trebuie să fie confecționate din același material (de exemplu lemn, metale ușoare sau material sintetic) și de formă pătrată în secțiune de 8 cm, cu muchiile rotunjite cu o rază de  $4 \pm 1$  mm. Stâlpii porții și bara transversală trebuie vopsite, pe cele trei laturi vizibile dinspre terenul de joc, în două culori distincte și contrastante atât una cu cealaltă cât și cu culorile din jur. Amândouă portile, de pe același teren, trebuie să fie vopsite în aceleși culori.

Benzile colorate masoara la colțuri (îmbinarea stâlpilor laterali cu bara transversală), câte 28 cm în fiecare direcție. Toate celelalte benzi trebuie să aibe lungimea de 20 cm. Fiecare poartă va fi prevăzută cu o plasă, numită plasa porții, care trebuie să fie în așa fel fixată încât o minge aruncată în poartă să rămână acolo, sau să nu treacă prin plasă și să iasă afară. În caz că este necesar, se mai poate prinde, în poartă, în spatele liniei de poartă, o plasă suplimentară. Distanța dintre linia de poartă și această plasă suplimentară trebuie să fie de cca. 70 cm, dar nu mai puțin de 60 cm.

h) Adâncimea plasei porților ar trebui să fie, la partea superioară, 0,9 m în spatele liniei de poartă, iar la partea inferioară 1,1 m, cu o toleranță admisă de  $\pm 0,1$  m. Ochiurile plasei nu trebuie să fie mai mari decât  $10 \times 10$  cm. Plasa trebuie să fie prinsă de barele laterale și de bara transversală, cel puțin, la fiecare 20 cm.

Este permis ca plasa suplimentară să fie în așa fel legată de plasa porții încât să nu poată intra nici o minge între ele.

i) În spatele porții, la mijlocul liniei de poartă exterioară, la o distanță de cca. 1,5 m de poartă, trebuie montată o plasă de protecție verticală, de 9 – 14 m lungime și cu o înălțime de 5 m de la nivelul podelei.

j) La mijlocul spațiului de schimb, pe una dintre laturile terenului se afla masa cronometrului. Masa poate fi de maximum 4 metri lungime și trebuie amplasată la o înălțime de cca. 30 – 40 cm deasupra suprafeței de joc, pentru a asigura o vizibilitate bună.

k) Toate măsurătorile care nu au indicată nici o toleranță vor trebui să corespundă normelor ISO (International Standard Organization) 2768 – 1 / 1989.

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

## GHID PENTRU

### ANTRENORI / JUCĂTORI, ARBITRI ȘI DELEGAȚI / OFICIALI MASĂ REFERITOARE LA REGULAMENTUL 2005

**Arbitrii sunt obligați să citească toate cele 3 coloane. Delegații / oficialii de masă sunt de asemenea obligați să citească coloana pentru arbitri.**

1. Dacă un arbitru fluieră pentru că un atacant a calcat în spațiul de poartă al echipei adverse (sau atinge mingea aflată pe podea în spațiul de poartă) aceasta conduce la o **aruncare de la poartă** și nu la o aruncare liberă în favoarea echipei în apărare.

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
<p>Portarul trebuie să procedeze în mod contrar, ca până în prezent. Dacă mingea se află în spațiul de poartă, ea poate fi repusă în joc imediat. Dacă mingea iese din spațiul de poartă ea trebuie redată portarului în spațiul de poartă.</p> <p>Adversarilor le este permis să stea în imediata apropiere a liniei spațiului de poartă, în afara lui, dar nu au voie să împiedice mingea să depășească linia spațiului de poartă.</p>	<p>Sa arate semnalizarea "aruncare de la poartă" foarte clar, în așa fel încât să reamintească jucătorilor ambelor echipe despre această schimbare.</p> <p>Să supravegheze cu atenție acțiunile adversarilor, astfel ca aceștia să nu intervină la execuția rapidă a aruncării.</p>	<p>Dupa fluierul arbitrului, echipa portarului are posesia mingii, iar aceasta nu intra în joc înainte ca aruncarea de la poartă să fie executată.</p>

2. Dacă mingea atinge tavanul sălii (sau un obiect care este atârnat de tavan), rezultă o **aruncare de la margine**, și nu o aruncare liberă în favoarea adversarilor echipei care a atins ultima mingea. Aruncarea se va executa din cel mai apropiat loc, de la cea mai apropiată linie de margine de locul unde mingea a atins tavanul sălii.

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
<p>Se va executa o aruncare de la margine normală de la cea mai apropiată linie de margine din locul care pare a fi în linie cu locul unde mingea a atins tavanul sălii. Nu trebuie să se aștepte fluierul arbitrului.</p>	<p>Va indica semnalizarea pentru "aruncare de la margine" și va indica rapid linia de margine de unde se va executa aruncarea și locul aproximativ al execuției. Vă rugăm să rețineți că</p>	<p>Să fiți siguri și să rețineți care echipă trebuie să execute aruncarea de la margine, dacă aceasta acțiune s-a petrecut în momentul în care s-a solicitat un time – out de echipă.</p>

aprecierea exactă a  
locului de execuție  
este aproape  
imposibilă, așa încât  
trebuie să fiți flexibili,  
dar să nu greșiți și să  
creați un avantaj  
necuvenit.

3. Nu mai este obligatoriu să se dicteze time – out o dată cu dictarea unei aruncări de la 7 – m.. Decizia de a dicta time – out este la discreția arbitrilor, în concordanța cu criteriile normale de acordare a acestei decizii.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Dacă echipa dumneavoastră “se grăbește”, nu trebuie să așteptați ca arbitrii să dicteze time-out, ci să pregătiți aruncarea cât mai repede.

La fel, dacă doriți să evitați un time-out, încercați să nu trageți de timp.

Ca și până acum, înlocuirea portarului nu e permisă după ce executantul sete pregătit la linia de 7m să execute aruncarea.

#### **ARBITRI**

Înainte de a dicta un time-out, aveți în vedere atât scorul și timpul rămas de joc, cât și echipa care cauzează întârzierea reluării jocului. Schimbarea portarului sau o desemnare târzie a executantului aruncării de la 7m duce în mod normal la acordarea time-out-ului. Dacă nu sunteți siguri că se produce sau nu o întârziere, acordați time-out; aceasta nu este contrar regulamentului. Arbitrul de centru trebuie să arate semnalizarea de time-out către masă.

#### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Amintiți-vă **SĂ NU** opriți automat timpul de joc în momentul acordării unei aruncări de la 7m. Așteptați și fiți atent la o eventuală semnalizare de time-out din partea arbitrilor.

4. În regulamentul s-a introdus o atenționare că nu doar faulturile dure pot duce la o descalificare. Și o împingere ușoară poate fi foarte periculoasă dacă intervine într-un moment greșit, de exemplu atunci când jucătorul nu vede ce se întâmplă sau când acesta nu se poate apăra, în cazul unui contraatac sau când atacantul este în aer.

**ANTRENORI SI JUCATORI**

Dacă observați că jucătorul advers este într-o poziție vulnerabilă, renunțați la o împingere ori lovitură care ar duce la o accidentare. Chiar dacă sunteți disperati și simțiți că trebuie să acționați, vă rugăm să realizați efectul unuia asemenea împingeri sau lovituri asupra adversarului.

**ARBITRI**

Trebuie să renunțați la obișnuința de a observa doar faulturile dure; urmăriți deasemenea situațiile în care un fault marunt sau o împingere ușoară ori mascată poate fi primejdioasă pentru un jucător aflat într-o poziție vulnerabilă, cum ar fi atunci când jucătorul este în săritură ori pe contraatac. În aceste cazuri împingerea sau lovirea poate fi la fel de periculoasă. În aceste situații nu ezitați să arătați cartonașul **ROȘU**.

**DELEGATI SI OFICIALI MASA**

-

5. Atunci când o echipă are rezultatul necesar în ultimele minute ale jocului (conduce cu un gol, rezultat egal sau o diferență suficientă de goluri), poate fi tentată să folosească orice metode, indiferent cât de nesportive ar fi acestea, pentru a apăra rezultatul. Este vorba despre cazul în care adversarii sunt opriți să ajungă într-o situație clară de gol prin acțiuni de "sabotare". O descalificare pentru un asemenea fault va fi de acum trecută de către arbitrii într-un raport suplimentar, în așa fel încât federația respectivă să poată lua cele mai severe măsuri disciplinare după joc.

**ANTRENORI SI JUCATORI**

Având în vedere riscul unei suspendări, jucătorul trebuie să găsească o metodă mai puțin drastică care să împiedice adversarul să ajungă într-o situație clară de gol sau să dea o pasă unui jucător demarcat.

**ARBITRI**

Arbitrii trebuie să cunoască rezultatul și timpul de joc rămas. Deasemenea, dacă acordă o aruncare de la 7m pentru împiedicare unei șanse clare de gol, atunci decizia de

**DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Aceste situații adesea implică o mare atenție, fiind acordate multe time-out-uri pentru că fiecare secundă este prețioasă. Ar putea fi necesară atenționarea arbitrilor despre posibilitatea corectării timpului de joc în cazul în

descalificare trebuie privită ca o decizie normală în această situație.

care fluierul arbitrului nu a dus la oprirea timpului de joc.

1. Cu câțiva ani în urmă, regulamentul a fost schimbat modul de sancționare progresivă în timpul jocului, în afara terenului de joc (spre exemplu, se poate acorda 2min. unui jucător aflat pe banca de rezerve, sau unui oficial al echipei). La acel moment s-a trecut cu vederea diferențele în aplicarea sancțiunilor progresive din timpul jocului și din pauză sau din timpul altor întreruperi ale jocului. Până acum, se trecea direct de la cartonaș galben la descalificare. Această situație a fost corectată.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Jucătorii și antrenorii au fost obișnuiți cu ezitare din partea arbitrilor în a sancționa încălcările regulamentului petrecute în pauză, pentru că descalificarea ar fi fost singura alternativă. Protestele, sosirea întârziată pe teren pentru începerea reprizei a doua sau alte comportări nesportive vor duce de acum la o sancțiune de 2min.

#### **ARBITRI**

Scopul acestei clarificări este acela de a fi constanți în decizii, nu acela de a găsi noi oportunități pentru a sancționa. Cu toate acestea, sancțiunea de 2min poate fi sancțiunea corectă pentru situații care înainte nu erau pedepsite. Retineti, o descalificare în timpul pauzei duce acum la o reducere a efectivului echipei pe timp de 2 minute. Vă rugăm să informați oficialii de la masă despre sancțiunile acordate în timpul pauzei.

#### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

O sancțiune de 2min. acordată în timpul pauzei sau a altei întreruperi o să fie tratată în același fel ca și celelalte sancțiuni. Totuși, e important să ajutați arbitrii prin comunicare cu echipele, în așa fel încât jocul să se reia cu un număr corect de jucători pe teren.

2. O interpretare mai clară a fost introdusă pentru situațiile în care un jucător folosește piciorul pentru a opri sau devia mingea. Un jucător care în mod intenționat blochează o pasă sau o aruncare la poartă va fi sancționat progresiv; sancționarea progresiva nu va interveni în momentul când jucătorul, din reflex, strânge picioarele când un adversar încearcă să-i treacă mingea printre picioare sau când jucătorul se mișcă spre un adversar și mingea îl lovește în picior.



**ANTRENORI SI JUCATORI**

Jucătorii trebuie să se abțină de la a încerca în mod instinctiv să atingă mingea cu piciorul când mingea se îndreaptă spre el.

**ARBITRI**

Ca și până acum, nu este o încălcare a regulamentului atunci când mingea este aruncată spre piciorul unui adversar care nu-și mișcă piciorul.

**DELEGATI SI OFICIALI MASA**

-

3. Atunci când cronometrul (sau delegatul) oprește jocul cu un fluier, timpul oficial de joc trebuie oprit imediat, fără a se aștepta semnalizarea de time-out din partea arbitrilor. Motivul întreruperii nu contează. Toate deciziile arbitrilor după fluierul cronometrului nu vor fi valabile, excepție facând sancțiunile disciplinare. De exemplu, **un gol va fi anulat, chiar dacă aruncarea de începere a fost executată.**

**ANTRENORI SI JUCATORI**

Se întâmplă ca jocul să continue după intervenția cronometrului, dacă semnalul sonor nu este auzit de către arbitrii sau jucători. Aceasta poate duce la situații în care apărătorul crede că timpul de joc este oprit, iar atacantul continuă. Este deci important să se evite acțiuni desperade care ar putea duce la sancțiuni disciplinare, pentru ca acestea rămân valabile.

**ARBITRI**

Arbitrii trebuie să facă toate eforturile să audă semnalul sonor dat de oficialii de la masă, pentru ca jocul să poată fi oprit imediat. Motivul acestei opriri a timpului de joc trebuie descoperit, și trebuie luate sancțiunile disciplinare sau alte decizii, în funcție de motivul întreruperii. Împreună cu oficialii de la masă, arbitrii trebuie să decidă locul de unde se va relua jocul.

**DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Oficialii de la masă trebuie să-și impună un reflex de a combina fiecare fluier cu o mișcare pentru a opri timpul de joc. Este foarte important ca delegatul/cronometrul să observe imediat dacă jocul continuă din cauză că semnalul sonor nu a fost auzit. În acest caz sunt necesare acțiuni mai viguroase: acționarea sirenei sau un fluierat mai puternic, semnalizări cu mâinile, oficialul se ridică în picioare sau chiar intră pe terenul de joc.

4. Reglementări speciale au fost introduse pentru executarea aruncării libere după terminarea timpului de joc și o aruncare liberă directă este singura opțiune. Intenția este de a grăbi executarea și de a evita întârzierile care deveniseră iritante. Coechipierii executantului trebuie să stea la 3 metri și nu se mai pot aduna în jurul executantului. Echipa care execută aruncarea poate efectua o schimbare, dar echipa în apărare **nu mai are**

**voiesă efectueze nici o schimbare.** Arbitrii trebuie sa grăbească executantul să ajungă în poziția corectă și să arunce cât mai repede.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Executantul trebuie să se deplaseze către locul indicat, iar coechipierii lui să stea la distanța de 3 metri. Executantul trebuie să aștepte fluierul arbitrului. Alte întârzieri vor fi privite ca și comportări nesportive, excepție făcând schimbarea executantului. Apărătorii trebuie să stea la 3 metri distanță, și orice abatere va fi tratată ca și comportare nesportivă. Pentru că nu mai este permisă nici o schimbare echipei în apărare, nu mai este necesar să se aștepte ca echipa în apărare să fie gata pentru executare.

#### **ARBITRI**

Nu mai este nici un motiv pentru întârzieri. Echipa în atac trebuie să desemneze rapid un executant și orice schimbare trebuie făcută imediat. Fluierul pentru executarea aruncării trebuie să se audă imediat ce executantul se află în poziția corectă de aruncare. E foarte important să se verifice distanța la care sunt amplasați coechipierii executantului. Dacă intervin adversarii, aceștia trebuie sancționați. Dacă portarul pretinde că este accidentat, acesta trebuie să părăsească imediat terenul de joc și înlocuit. Orice altă schimbare este interzisă. Prima încercare de înlocuire duce la o reducere a numărului de jucători de pe teren, celelalte trebuie oprite.

#### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Delegatul și oficialii de la masă nu mai au sarcina de a supraveghea timpul de joc și trebuie să ajute arbitrii să impună restricțiile la schimbul de jucători. Trebuie reamintite echipelor noile reguli iar oficialii de la masă trebuie să urmărească ambele echipe și să anunțe arbitrilor orice încălcare a regulamentului pe care ei nu o pot împiedica. O metodă utilă este să noteze rapid numerele jucătorilor care sunt pe teren în momentul când a fost acordată aruncarea, pentru a nu lasă loc pentru alte discuții.

5. Este specificat în mod clar că **TOTI** jucătorii unei echipe care înlocuiesc portarul trebuie să aibă aceeași culoare a tricoului. Aceasta include o schimbare neprevăzută a portarului de către un jucător care este folosit în mod normal ca și jucător de câmp.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

#### **ARBITRI**

#### **DELEGATI SI OFICIALI**

Aceasta clarificare presupune o pregătire înaintea meciului. Aceasta include asigurarea că "vesta", sau tricoul special care este pregătit pentru jucătorul de câmp, are aceeași culoare ca și tricoul portarului. Dacă aveți vreun dubiu, consultați oficialii de la masă înaintea meciului.

Chiar dacă oficialii de la masă ar trebui să fie primii care descoperă vreo problemă, arbitrii trebuie să fie atenți în legătură cu această problemă. Dacă pe teren patrunde un jucător pe post de portar cu un echipament de culoare greșită, jocul trebuie oprit și jucătorul trebuie trimis pe bancă să se schimbe. Reluarea meciului se face printr-o aruncare liberă pentru adversari, dar nu se ia nici o sancțiune disciplinară. (Dacă un jucător pătrunde în teren pe post de portar, dar are aceeași culoare a tricoului ca și jucătorii de câmp, aceasta trebuie tratată ca și schimbare greșită și sancționată corespunzător)

## **MASA**

Delegatul/oficialii de la masă trebuie să ajute echipele și arbitrii pentru a preveni vreo problemă. Dacă un jucător se pregătește să înlocuiască portarul, această schimbare ar trebui prevenită dacă jucătorul nu are un tricou de culoare adecvată. Dacă jucătorul intră fără ca problema să fie descoperită, oficialii de la masă trebuie să oprească jocul imediat și să anunțe arbitrii.

6. Body-piercing-urile vizibile au fost în mod special menționate în regulament și trecute în aceeași categorie cu cerceii și inelele. Aceasta înseamnă că piercing-urile pot fi permise în cazul în care ele pot fi acoperite în așa fel încât să nu fie periculoase pentru alți jucători. Piercing-urile care nu sunt vizibile (sub tricou sau în gură) nu au fost specificate în regulament.

**ANTRENORI SI JUCATORI**

**ARBITRI**

**DELEGATI SI OFICIALI  
MASA**

Oficialii echipelor au responsabilitatea de a aminti jucatorilor despre pericolele la care se expun prin folosirea body-piercing-urilor in timpul jocului, și de a verifica jucătorii înainte de joc.

Se recomandă o verificare înaintea meciului (în timpul încălzirii), pentru ca numărul problemelor care apar în timpul jocului să fie minim. Dacă o asemenea problemă este descoperită în timpul jocului, jucătorul trebuie trimis pe bancă pentru a înlătura sau înlocui body-piercing-ul. Aceasta ar trebui în mod normal să se întâmple atunci când jocul este întrerupt.

Oficialii de la masă trebuie să ajute arbitrii cu observarea acestor probleme în timpul jocului.

7. Este încă permis, dar nu mai este necesar, să existe un căpitan de echipă, cum ar fi un jucător identificat printr-o banderolă și care sa fie necesar să participe la alegerea terenului si amingii înainte de joc. Chiar daca există un căpitan de echipă sau nu, orice jucător sau oficial al echipei poate participa la alegerea mingii și terenului.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Ca și până acum, responsabilului de echipă îi este permis să intre în contact cu arbitrii sau cu masa. Nu este greșit a avea un căpitan de echipă (oficial sau neoficial), doar că existența acestuia nu mai este obligatorie. O echipă poate avea nevoie de un căpitan pentru problemele interne, dar acesta nu are nici o sarcină în relația cu arbitrii sau masa.

#### **ARBITRI**

Procedurile pentru alegerea terenului și a mingii nu au fost schimbate. Arbitrii vor cere responsabililor celor două echipe câte un reprezentant și vor accepta decizia acestora.

#### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

-

8. În cazul în care un jucător care nu este trecut în raportul de joc și astfel nu are drept de participare la joc intră pe teren, rezultă o sancționare progresivă a responsabilului de echipă. Jucătorul este sancționat doar dacă intră pe teren prin comiterea unei schimbări greșite (al 8-lea jucător), sau dacă comite o infracțiune pe teren.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

#### **ARBITRI**

#### **DELEGATI SI OFICIALI**

Responsabilul de echipă trebuie să fie atent și să verifice raportul de joc, dacă jucătorul apare după ce raportul de joc a fost completat sau după începerea meciului.

Dacă oficialii de la masă intervin din cauză că un jucător care a intrat pe teren nu este trecut în raportul de joc, primul las este sancționarea progresivă a responsabilului de echipă, deci sancțiunea exactă depinde de alte posibile sancțiuni anterioare pentru responsabilul de echipă. Reluarea meciului se va face, în principiu, cu o aruncare liberă pentru echipa adversă (excepție facând cazul în care prin intervenția mesei a fost întreruptă o șansă clară de gol, caz în care se va acorda o aruncare de la 7m).

### **MASA**

Masa are un rol preventiv, în sensul în care apar după începerea meciului jucatori ai căror numere nu sunt trecute pe raportul de joc, sau dacă aceștia stau pe bancă sau se pregătesc să intre pe teren.

9. Responsabilul de echipă trebuie să se asigure că în zona de schimb se află doar jucătorii și oficialii de echipă trecuți în raportul de joc, după începerea jocului. Orice încălcare va duce la sancționarea progresivă a responsabilului de echipă.

### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Responsabilul de echipă (sau un alt coleg de-al său) trebuie să verifice persoanele care stau în spațiul de schimb în timpul jocului.

### **ARBITRI**

Vezi punctul anterior.

### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Delegatul și oficialii de la masă trebuie să verifice persoanele aflate în ambele spații de schimb înaintea meciului pentru a preveni orice probleme.

10. A fost specificat în mod clar că se sancționează ca și comportare nesportivă intrarea pe teren unui oficial al unei echipe (sau un alt jucător) cu permisiunea de a îngriji un jucător

accidentat, și care, în schimb, dă sfaturi celorlalți jucători, sau se apropie de arbitrii sau jucătorii echipei adverse.

<b>ANTRENORI SI JUCATORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGATI SI OFICIALI MASA</b>
Persoana care intră pe teren trebuie să ajute jucătorul accidentat. Această persoană poate fi tentată să se folosească de acest prilej ca să critice arbitrii sau adversarul care a fost implicat în incident, dar aceasta este strict interzis.	Atenția arbitrilor trebuie să fie pentru prevenirea acestor probleme, în situații în care emoțiile pot fi înțelese. Orice tendință către acțiuni interzise trebuie descurajată prin cuvinte și gesturi ferme. Doar dacă persoana în cauză ignoră mesajele și continuă în acțiunea sa, aceasta trebuie penalizată.	Rolul mesei este de a se asigura ca pe teren nu intră persoane suplimentare, și să anunțe arbitrii dacă totuși aceasta se întâmplă. Nu este necesar să se implice direct în incidentele de pe teren, excepție făcând cazul în care delegatul decide că arbitrii au nevoie de ajutor. Chiar și atunci, trebuie să se concentreze pe prevenirea problemelor.

11. a fost specificat în mod clar că dacă un jucător părăsește terenul de joc prin afara liniilor spațiului de schimb în scopuri inofensive și fără a-și crea vreun avantaj, aceasta nu trebuie tratată ca și comportare nesportivă sau ca schimbare greșită. De exemplu atunci când un jucător parasește terenul pentru a bea apă sau pentru a lua un prosop de pe bancă (sau din spatele porții), sau când un jucător a primit o eliminare de 2min și părăsește terenul prin afara liniilor spațiului de schimb.

<b>ANTRENORI SI JUCATORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGATI SI OFICIALI MASA</b>
Jucătorii ar trebui să încerce să evite părăsirea terenului când au nevoie de apă, prosop, etc, pentru că există riscul ca aceasta să fie interpretată ca și schimbare greșită.	Arbitrii nu trebuie să se concentreze asupra acestui tip de acțiuni inofensive. De exemplu, dacă un jucător eliminat părăsește terenul fără să protesteze, nu trebuie să fie alarmat pentru că jucătorul parasește terenul prin afara liniilor spațiului de schimb.	Oficialii de la masă trebuie să se concentreze asupra cazurilor reale de schimbare greșită. În mod similar, acțiunile inocente nu trebuie privite ca și comportări nescortive.

12. Sarcina arbitrilor de a supraveghea comportamentul echipelor începe din momentul sosirii la locul disputării meciului. Anumite tipuri de comportament care ar fi sancționate în timpul jocului, trebuie sancționate și dacă se întâmplă înaintea începerii meciului. Opțiunile arbitrilor sunt avertismentul sau descalificarea. Totuși, în asemenea cazuri, arbitrii nu pot fi întotdeauna siguri persoana în cauză participă la joc. În cazuri extreme, aceasta problema ar putea fi descoperită abia după începerea jocului. În acest caz, sancțiunea poate interveni în acel moment. O descalificare acordată „retroactiv” nu va duce la diminuarea efectivului echipei, pentru ca diminuarea nu s-ar fi produs în cazul în care descalificare ar fi fost acordată înainte de începerea meciului. Un avertisment pentru un incident petrecut înaintea jocului **nu** trebuie acordat după începerea meciului, dacă jucătorul sau oficialul a primit deja un cartonaș galben.

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
<p>Sfatul către jucătorii și oficialii echipelor este, evident, evitarea confruntărilor înainte de meci, crezând în mod greșit că această comportare va trece nesancționată.</p>	<p>Dacă arbitrii sunt implicați într-un incident înainte de meci, ei trebuie să stabilească înainte de începerea meciului dacă persoana cu care au intrat în conflict este un jucător sau oficial al uneia dintre echipe. Aceasta va face posibilă sancționarea persoanei respective înainte de începerea jocului. În cazul unei descalificări, echipa ar avea posibilitatea înlocuirii jucătorului respectiv.</p>	<p>Masa nu are un rol important în asemenea situații. Ei pot doar ajuta arbitrii la identificarea persoanei, dacă aceasta a fost descoperită după începerea jocului. Ei trebuie să se asigure ca regulile speciale sunt respectate: să nu se acorde un avertisment dacă jucătorul/oficialul a primit deja un cartonaș galben, și o descalificare nu va atrage după sine o reducere a efectivului echipei timp de 2min.</p>

13. Trebuie reținut faptul că Regula 15 a fost „remodelată” privind consecințele unor greșeli **înaintea** executării unei aruncări libere obișnuite, în timpul execuției unei aruncări libere care **nu** a fost precedată de fluierul de executare al arbitrilor și în timpul execuției unei aruncări libere care **a fost** precedată de fluierul de executare al arbitrilor. În ultimul caz, în general, rezultă o pierdere a posesiei mingii de către echipa executantă. În celelalte cazuri se corectează poziția și se repetă aruncarea.

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
-----------------------	---------	---------------------------

Fiți atenți la fluierul de executare a aruncării și nu vă asumați nici un risc în aceste situații. În afara aruncării de începere, fiți atenți la mișcarea dintremomentul fluierului și momentul în care mingea părăsește mâna executantului.

Înainte de a lua vreo decizie, amintiți-vă dacă ați fluierat sau nu. Dacă nu ați fluierat dar echipa pierde mingea în urma unei greșeli, lăsați jocul să continue.

-

14. S-a stabilit că un jucător care execută o aruncare de la 7 m are dreptul să stea la o distanță de maxim 1 metru în spatele liniei de 7m, probabil în încercarea de a evita să calce linia în timpul execuției. Aceasta nu afectează poziția celorlalți jucători.

#### ANTRENORI SI JUCATORI

Nu există margini laterale; executantul trebuie să rămână în spatele liniei de 1 metru lungime.

#### ARBITRI

Ca și până acum, fiți atenți la posibila săritură a jucătorului.

#### DELEGATI SI OFICIALI MASA

-

15. Regulile au stabilit clar ca executantul poate atinge din nou mingea după executarea unei aruncări de începere, aruncări de la margine, aruncare liberă sau aruncare de 7m, dacă mingea a atins bara porții adverse, chiar dacă mingea nu a fost atinsă de alt jucător. Acest comentariu a lipsit în cazul aruncării de la poartă. După chestionarea unor portari, această situație a fost clarificată în așa fel încât portarul poate atinge mingea fără a fi penalizat, în această situație mai puțin obișnuită în care mingea revine la portar din bara porții adverse, în urma unei aruncari de la poarta.

16. De-a lungul mai multor ani, 14 jucători au avut dreptul de a fi înscriși în raportul de joc în toate competițiile IHF, chiar dacă în regulament era trecut un număr de maxim 12 jucători trecuți în raportul de joc. Multe federații și-au folosit prerogativele pentru a face aceeași schimbare pentru competițiile lor interne. Pe bazele unor rezultate pozitive, regulamentul a fost modificat în acest sens, fiind acum trecut în regulament un număr de maxim 14 jucători înscriși în raportul de joc.

**Cu aceasta se încheie comentariile asupra schimbărilor de regulament care vor intra în vigoare din 1 august 2005. Totuși, există câteva schimbări care au fost introduse prin explicații la regulamentul de joc în perioada 2002 - 2004 și nu au fost incluse până acum în regulamentul de joc. Antrenorii/jucătorii, arbitrii și delegații/oficialii de masă trebuie să cunoască noile schimbări, dar câteva din acestea sunt comentate mai jos. În același fel, câteva din schimbările regulamentului produse în 2005 sunt doar schimbări textuale, și nu modificări ale regulilor de joc,**



**dar cateva din ele au ridicat deja semne de întrebare, și vor primi răspuns în ceea ce urmează.**

17. Începând cu 2001, când a fost redefinită aruncarea de poartă a fost modificată pentru a include și cazurile când portarul prinde mingea în propriul spațiu de poartă, a fost accentuat faptul ca mingea nu este considerată „în joc” atâta timp cât portarul ține mingea în propriul spațiu de poartă. Mingea se află în posesia echipei portarului, și nu-i este permis altui jucător să o atingă. Această ultimă propoziție este valabilă și în cazul în care mingea stă sau se rostogolește în spațiul de poartă. Totuși, în acest caz, mingea se consideră a fi „în joc”. În general, aceasta nu are o mare importanță practică. Totuși, are o mare importanță dacă echipa portarului comite o infracțiune exact în acel moment. Atunci când mingea nu se află „în joc”, meciul se reia cu o aruncare de la poartă, dar dacă mingea se află „în joc” infracțiunea comisă va duce la pierderea posesiei mingii, în general se va acorda o aruncare liberă pentru adversari.

<b>ANTRENORI SI JUCATORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGATI SI OFICIALI MASA</b>
-	Dacă se aude fluierul mesei pentru o schimbare greșită a echipei portarului, arbitrii trebuie să decidă dacă în momentul fluierului mingea se afla „în joc” sau nu, pentru a ști cum să reia jocul. Acest lucru este valabil și dacă arbitrul semnalizează fluieră din cauza unei comportări nesportive a unui coechipier al portarului.	Atunci când oficialii de la masă întrerup jocul, ei trebuie să ajute arbitrii, cunoscând exact poziția mingii (pe podea sau în mâinile portarului) în momentul fluierului.

18. Nu este o interpretare noua, dar a fost clarificat ce se întâmplă în cazul unei eliminări definitive în urma unei loviri, atunci când jucătorul primise deja o eliminare de 2min sau a cauzat o reducere a efectivului echipei sale cu un jucător timp de 2min. în aceste cazuri, eliminarea și reducerea efectivului echipei este „încorporată” în eliminarea definitivă, și echipa va juca restul timpului de joc cu un jucător mai puțin pe teren.

<b>ANTRENORI SI JUCATORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGATI SI OFICIALI MASA</b>
-	Arbitrii trebuie sa-și dea seama că efectul oricarei alte sancțiuni anterioare dispare.	Sancțiunile disciplinare anterioare rămân înscrise în raportul de joc, dar timpul de eliminare de pe tabelă

sau bilețelul cu timpul de eliminare al jucătorului trebuie schimbat, în așa fel încât să scrie „un jucător mai puțin pe teren pentru restul timpului de joc”.

19. A fost întotdeauna permis să joci mingea stând întins pe teren, în poziția „șezut” sau în genunchi. Totuși, cerința pentru executarea unei aruncări libere, „jucătorul trebuie să aibă o parte a piciorului în contact cu solul” a cauzat incertitudini în sensul în care o aruncare liberă ar putea fi executată de către un jucător întins, așezat sau care stă în genunchi pe sol. Răspunsul este că nu există în regulament nimic care să împiedice acest lucru, atata timp cât condiția din citat este îndeplinită. Aceasta este situația în care un jucător, în urma unui fault, este întins pe teren și are posibilitatea de a executa aruncarea liberă mai repede din acea poziție decât dacă s-ar ridica în picioare. Aceasta este în spiritul regulamentului.

**ANTRENORI SI JUCATORI**

Aceasta oportunitate ar trebui folosită doar atunci când jucătorul este deja întins pe sol. Dacă un jucător ar avea ideea de a executa o aruncare de la 7m întins pe podea, acesta va fi pedepsit pentru comportare nesportivă.

**ARBITRI**

Aceste faze se întâmplă în mod normal foarte repede, și arbitrii ar trebui să se asigure doar că jucătorul este plasat în locul în care s-a produs faultul, și că acel jucător menține contactul cu solul.

**DELEGATI SI OFICIALI MASA**

-

20. Trebuie să existe certitudinea că spectatorii nu pot interveni în joc cu fluier. La fel, o echipă nu trebuie penalizată de un caz de „forță majoră” (de exemplu o întrerupere de curent) într-un moment critic. În consecință, dacă jocul este întrerupt din una din aceste cauze externe sau să distrugă o șansă clară de gol, regula 14:1c a fost extinsă pentru a permite arbitrului să acorde o aruncare de la 7m.

Totuși, și în situațiile inverse se procedează la fel, adică dacă un apărător este păcălit de un fluier venit din exteriorul terenului, jocul trebuie oprit dacă urma o situație clară de gol care nu ar fi existat dacă jucătorul nu s-ar fi oprit. Atacantii și apărătorii trebuie tratați egal.

**ANTRENORI SI JUCATORI**

-

**ARBITRI**

Arbitrii trebuie să fie convingși de existența unei situații clare de gol, ținând cont de poziția tuturor jucătorilor. Dacă se aude un sunet din exteriorul

**DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Oficialii de la masă trebuie să ajute arbitrii cu observațiile proprii în cazurile când arbitrii nu au auzit clar semnalul care l-a

terenului, jucătorului trebuie să i se acorde avantajul de care ar fi beneficiat dacă nu s-ar fi oprit din mișcare.

făcut pe jucător să se oprească.

21. Oficialul unei echipe sau jucătorul poate părăsi spațiul de schimb înaintea terminării jocului, fără a cere nimănui permisiunea. Totuși, dacă ia loc între spectatori sau oriunde altundeva, nu înseamnă că acea persoană nu se află „sub controlul” arbitrilor. Orice comportare nesportivă poate fi sancționată. De asemenea, un oficial al unei echipe pierde dreptul de a-și conduce echipa în momentul când părăsește spațiul de schimb.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Oficialii și jucătorii unei echipe trebuie să evite părăsirea spațiului de schimb. Un jucător care nu mai poate participa la joc poate dori să stea în altă parte, dar orice comportare nesportivă la plecarea sa sau în noul loc în care va sta trebuie evitată.

#### **ARBITRI**

Arbitrii trebuie să se implice doar dacă o persoană care este un oficial al echipei încearcă să-și conducă echipa dintr-o poziție greșită sau dacă oficialul sau jucătorul se comportă nesportiv oriunde s-ar afla. În aceste cazuri, arbitrii pot chema persoana respectivă în spațiul de schimb pentru a fi penalizat.

#### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Delegatul și oficialii de la masă trebuie să încerce să vadă dacă cineva își schimbă poziția, pentru a ajuta arbitrii și de a-i anunța de comportanentele nesportive ale acestora. Dacă responsabilul acelei echipe nu poate rezolva această problemă, arbitrii trebuie informați.

22. Jucătorii nu pot folosi zona din jurul terenului pentru a câștiga avantaje tactice. Un jucător nu are voie să alerge în afara liniei de margine a terenului pentru a avea loc să treacă în dribling de un adversar aflat la linia de margine. Aceasta fază se termină cu acordarea unei aruncări libere împotriva echipei jucătorului care a depășit linia de margine. Un jucător nu poate sta în afara liniei de margine în așteptarea mingii, pentru a avea mai mult spațiu pentru a accelera. În acest caz jucătorului i se va spune să se întoarcă pe terenul de joc. Dacă acesta refuză sau repetă acest comportament, se va acorda aruncare liberă împotriva echipei lui.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Este o mare diferență între, pe de o parte, părăsirea „inofensivă” a terenului de joc (vezi pct. 16) sau imposibilitatea

#### **ARBITRI**

Trebuie făcută diferența între situațiile când jucătorul nu se poate opri fără să depășească linia de margine, și o depășire intenționată a

#### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

-

de a se opri pe loc, și, pe de altă parte, parăsirea spațiului de joc în mod intenționat. Fiți atenți la poziția față de linia de margine pentru a preveni eventualele probleme. Ascultați indicațiile arbitrilor.

liniei de margine sau așteptarea mingii în afara terenului de joc. În ultimul caz, folosiți semne energice cu mâna (sau avertizare verbală) ca să vă asigurați că jucătorul va vede și înțelege. Se pune accentul pe prevenire.

23. În ultimii ani au fost introduse unele clarificări privind folosirea presemnalizării jocului pasiv. Presemnalizarea trebuie arătată (chiar și după aruncări libere acordate echipei aflate în posesia mingii) până la încheierea atacului sau până cand presemnalizarea nu mai este valabilă. Presemnalizarea nu mai este valabilă în cazul unei sancțiuni progresive împotriva unui jucător sau oficial al echipei în apărare, sau dacă mingea atinge portarul sau barele porții adverse. În aceste cazuri, echipei aflate în posesia mingii i se acordă șansa reconstrucției unui atac.

S-a accentuat faptul că întârzierea unei aruncări libere obișnuite trebuie privită ca și joc pasiv. Aceasta se referă la întârzieri în executarea unei aruncări de începere, aruncări de la poartă sau a unei aruncări libere. Prima comportare de acest fel conduce la o atenționare din partea arbitrilor, dar următoarele comportări de acest fel vor duce direct la arătarea presemnalizării de joc pasiv. Excepție face cazul în care timpul de joc (sau rezultatul) este de așa natură încât, în loc de o atenționare sau arătare a presemnalizării de joc pasiv, este mai urgentă acordarea unui time-out.

#### **ANTRENORI SI JUCATORI**

Fiți atenți la presemnalizarea de joc pasiv în așa fel încât să o puteți folosi în avantajul vostru atât în apărare cât și în atac.

Să nu credeți că o aruncare de începere sau o aruncare liberă este o ocazie de a pierde timp fără nici un risc. O presemnalizare imediată de joc pasiv vă pune sub o mare presiune.

#### **ARBITRI**

Fiți atenți și reacționați prin lăsarea brațului jos în situațiile când presemnalizarea de joc pasiv nu mai este valabilă, și asigurați-vă că echipa primește o nouă șansă de a reconstrui atacul. Când vă pregătiți să fluierați după ce ați arătat presemnalizarea de joc pasiv, aveți grijă să alegeți momentul potrivit; nu fluierați aruncarea liberă exact când echipa aruncă, în cele din urmă, la poartă.... Amintiți-vă să acordați time-

#### **DELEGATI SI OFICIALI MASA**

Fiți pregătiți pentru tactica devenită comună de a cere un time-out de echipă atunci când se arată presemnalizarea pentru joc pasiv. Aveți în vedere faptul că acesta este timpul cel mai probabil pentru o aruncare la poartă prin surprindere, care se poate întâmpla chiar înainte primirii „cartonașului verde”. Fiți sigur cine are posesia mingii în momentul când fluierați.

out în loc de gesturi pentru  
grăbirea executării aruncării,  
sau în loc de  
presemnalizarea de joc  
pasiv, pentru o întârziere  
într-un moment în care  
fiecare secundă contează, în  
general la finalul unui meci  
echilibrat.