

**Regulamentul de organizare și desfășurare al evenimentului sportiv**

**“ACADEMIA SPORTULUI – TROFEUL BUCUREȘTIULUI”**

**pentru elevii claselor IX – XII**

**-DISCIPLINA HANDBAL-**

**PROEDUS**

**BUCUREȘTI 2023**

## **CUPRINS**

**Punctul 1..... Participarea la competiție**

**Punctul 2.....Regulamentul oficial**

# REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETIȚIEI

## 1. Participarea la competiție

- Dreptul de înscriere la „ Trofeul Bucureștilui”, competiție derulată sub egida evenimentului Academia Sportului, îl au elevii unităților de învățământ liceal (clasele IX-XII) din Municipiul București, din învățământul de stat și particular.
- Pentru competiția anului 2023 se vor admite elevii claselor IX - XII din București, născuți după 1 ianuarie 2003.
- Pentru înscrierea echipelor este necesară completarea ”Formularului de înscriere”, cuprinzând numele și prenumele jucătorilor, CNP, data nașterii, clasa precum și avizul medicului (semnătura și parafa medicului aplicate în dreptul fiecărui jucător, cu mențiunea ”CLINIC SĂNĂTOS/APT PENTRU EFORT FIZIC”. Formularul de înscriere trebuie să fie vizat de conducerea unității de învățământ cu mențiunea ”certificăm exactitatea datelor înscrise”.
- *Unitățile de învățământ au obligația de respectare a principiului transparenței Regulamentului 2016/679, având astfel obligația de informare a reprezentanților legali/părinților minorilor înscriși în competiție despre prelucrarea datelor cu caracter personal efectuată. De asemenea unitățile de învățământ vor informa reprezentanții legali/părinții cu privire la prelucrarea datelor efectuată de către PROEDUS pentru organizarea și desfășurarea competiției prin transmiterea Anexei nr 7 la Regulamentul General către aceștia și informarea cu privire la publicarea acestuia în cadrul [www.proedus.ro](http://www.proedus.ro)*

Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data de 25 aprilie 2023 pe [www.proedus.ro](http://www.proedus.ro) 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 [www.proedus.ro](http://www.proedus.ro) tabelul nominal cu datele personale de identificare, inclusiv data nașterii jucătorilor.

- **La fiecare joc vor putea fi înscriși în raportul de joc maxim 12 jucători indiferent dacă aceștia figurează sau nu ca legitimați la vreun club sportiv.**
- **Unitățile de învățământ se pot înscrie cu un număr nelimitat de echipe pe fiecare disciplină, atâta timp cât elevii ECHIPEI 1 nu se regăsesc în ECHIPA 2. În cazul în care un elev se va regăsi pe lista ambelor echipe, ACESTEIA VOR FI DESCALIFICATE AUTOMAT din Competiție !**

- **În cazul în care o unitate de învățământ este înscrisă cu cel puțin 2 echipe la aceeași disciplină sportivă, există posibilitatea întâlnirii acestora în urma tragerii la sorți.**
- Definitivarea și comunicarea de către licee a componenței echipelor de handbal, în vederea validării acestora de către organizatorii competiției, se va face până cel târziu la data de 2 mai 2023
- „Academia Sportului – Trofeul Bucureștiului” cuprinde două faze:
  - 1) Faza preliminariilor competiției, la startul căreia participă toate echipele înscrise pe [www.proedus.ro](http://www.proedus.ro) și unde meciurile au caracter eliminativ, fiecare echipă participantă jucând 2 sau 3 meciuri de calificare pentru turneul final, în funcție de repartizarea pe tabloul inițial cu 64 / 128 de poziții la tragerea la sorți (sunt marcate 128 de poziții inițiale ce vor fi ocupate de echipele înscrise în competiție, din care după jocurile etapei 1 rezultă 64 de echipe, din care după jocurile etapei 2 rezultă 32 de echipe, din care după jocurile etapei 3 rezultă cele 16 echipe calificate la turneul final).
  - 2) Faza turneului final al competiției, la care se califică cele 16 echipe din cele 2 / 3 etape ale fazei preliminariilor. - Primele 2 echipe din cele 4 grupe participă la etapa sferturilor de finală. Începând din etapa sferturilor de finală meciurile sunt eliminatorii (sferturile de finală / semifinalele / finală).
    - Pentru a desemna echipa de pe locul III se va disputa și finala mică.
    - Tragerea la sorți a meciurilor din cadrul competiției va avea loc în ziua de 28 aprilie 2023 în prezența oficialităților, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă.
    - Jucătorii vor avea asupra lor la toate jocurile carnetul de elev cu viza pe anul școlar 2022-2023, pe care sunt obligați să îl prezinte la fiecare joc pe care îl dispută.
    - În cazul în care unul dintre jucători nu prezintă documentul solicitat, automat nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
    - Echipele care vor folosi jucători care nu au drept de joc vor fi eliminate automat din Academia Sportului – Trofeul Bucureștiului la disciplina Handbal și vor fi suspendate pe o perioadă de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.
    - Echipele ale căror galerii de suporteri vor provoca incidente în locațiile de desfășurare a meciurilor vor fi eliminate din competiție și vor fi suspendate pe o perioadă de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.

Pentru simplificare, prezentul regulament folosește forma masculină a cuvintelor atunci când face referire la jucători, oficiali, arbitrii 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, Semnalizările,**  
**Explicațiile și Regulamentul**  
**spatiului 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 semnalizărilor  
Explicații la regulile de joc  
Regulamentul spațiului de schimb  
Ghid pentru Terenul de joc și Porți

### **Regulamentul de Joc**

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

**1:1** Terenul de joc (vezi Figura 1) este un dreptunghi cu lungimea de 40 metri și lățimea de 20 metri, și se compune din 2 spații de poartă (vezi Regula 1:4 și Regula 6) și o zonă de joc. Liniile laturilor lungi sunt numite linii de margine iar liniile laturilor scurte sunt numite linii de poartă (între barele porții) sau liniile exterioare porții (de ambele părți ale porții). În jurul terenului de joc trebuie să existe o zonă de siguranță, cu o lățime de cel puțin 1 metru de-a lungul liniilor de margine și 2 metri în spatele liniilor exterioare porții. Caracteristicile terenului de joc nu trebuie modificate în timpul jocului astfel încât una dintre echipe să fie avantajată.

**1:2** În centrul fiecărei linii exterioare a porții se găsește o poartă (vezi Figurile 2a și 2b). Porțile trebuie să fie solid ancorate de podea sau de pereții din spatele lor. Porțile au la interior o înălțime de 2 metri și o lățime de 3 metri.

Barele verticale ale porții sunt unite de o bară orizontală. Partea posterioară a barelor porții trebuie să fie aliniată cu muchia posterioară a liniei de poartă. Barele verticale și bara transversală trebuie să fie pătrate în secțiune, cu laturile de 8 cm. Pe cele 3 laturi care sunt vizibile dinspre terenul de joc, barele trebuie vopsite în 2 culori contrastante, care să fie diferite și de culorile din jurul porții.

Portile trebuie să aiba o plasă, atașată în așa fel încât o minge o dată intrată în poartă să rămână acolo.

**1:3** Toate liniile terenului fac parte integrantă din spațiile pe care le delimitează.

Liniile de poartă vor avea 8 cm lățime între barele porților (vezi Figura 2a), în timp ce toate celelalte linii vor avea 5 cm lățime.

Liniile dintre două suprafețe adiacente pot fi înlocuite cu culori diferite între suprafețe adiacente ale podelei.

**1:4** În fața fiecărei porți este un spațiu de poartă (vezi Regula 6). Spațiul de poartă este delimitat de o linie a spațiului de poartă (linia de 6 metri), care este trasată astfel:

a) o linie de 3 metri lungime direct în fața porții; această linie este paralelă cu linia de poartă și la 6 metri distanță de aceasta (măsurată de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei spațiului de poartă);

b) două sferturi de cerc, fiecare cu o rază de 6 metri (măsurată de la colțul interior posterior al stâlpilor porții), care fac legătura între linia de 3 metri lungime și linia exterioară a porții (vezi Figura 1 și 2a).

**1:5** Linia de aruncare liberă (linia de 9 metri) este o linie întreruptă, trasată la 3 metri în afara liniei spațiului de poartă. Atât segmentele de linie cât și spațiile dintre ele măsoară 15 cm (vezi Figura 1).

**1:6** Linia de 7 metri este o linie lungă de 1 metru, marcată în fața porții. Este paralelă cu linia de poartă și aflată la 7 metri de aceasta (distanța măsurată de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei de 7 metri); (vezi Figura 1).

**1:7** Linia de restricție (limitare) a portarului (linia de 4 metri) este o linie cu lungimea de 15 cm, marcată în fața porții. Este paralelă cu linia de poartă și la 4 metri distanță de aceasta (măsurată de la muchia posterioară a liniei de poartă, la muchia anterioară a liniei de 4 metri); (vezi Figura 1).

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

**1:9** Linia de schimb (un segment din linia de margine) pentru fiecare echipă, se întinde de la linia de centru până la un punct aflat la o distanță de 4.5 metri de aceasta. Acest punct al liniei de schimb este marcat de o linie paralelă cu linia de centru și care se întinde pe o distanță de 15 cm în interiorul liniei de margine și 15 cm în afara liniei de margine (înăuntrul și în afara terenului de joc); (vezi Figurile 1 și 3).

**Nota:** Cerințe tehnice mai detaliate pentru terenul de joc și porți pot fi găsite în Ghidul pentru

Terenul de Joc și Porți

**Figura 1:** Terenul de joc

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

**Figura 2<sup>b</sup>**

**Figura 3:** Linia și spațiul de schimb

Masa pentru cronometrul și scorerul și băncile pentru rezerve trebuie amplasate în așa fel încât scorerul / cronometrul să poată vedea linia de schimb. Masa trebuie amplasată mai aproape de linia de schimb decât sunt băncile dar la cel puțin 50 cm în afara liniei de schimb.

**Regula 2. Timpul de joc, Semnalul de sfârșit al jocului și Time-Out**

**Timpul de joc**

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

Timpu normal de joc pentru echipe de tineret este de 2 x 25 minute pentru grupa de vârstă 12 – 16 ani și 2 x 20 minute pentru grupa de vârstă 8-12 ani. În ambele cazuri pauza este, în mod normal, de 10 minute.

**2:2** Dacă rezultatul este egal la sfârșitul timpului regulamentar de joc și dacă trebuie desemnat un câștigător, echipele vor juca prelungiri, după o pauză de 5 minute. Timpul prelungirilor este de 2 reprize a 5 minute cu o pauză de 1 minut între cele 2 reprize.

Dacă rezultatul este din nou egal la sfârșitul primei prelungiri se va juca încă o prelungire, după o pauză de 5 minute.

Această prelungire este tot de 2 reprize a 5 minute fiecare, cu o pauză de 1 minut între cele 2 reprize.

Dacă rezultatul este tot nedecis, câștigătorul trebuie stabilit în conformitate cu regulile stipulate în regulamentul competiției respective. În cazul în care decizia este de a folosi departajarea prin aruncări de la 7m, ca modalitate de tie-break (stabilire rapidă a învingătorului), vor fi respectate procedurile de mai jos.

#### **Comentariu:**

În cazul în care aruncarea de la 7 metri este folosită ca modalitate de tie-break (stabilire rapidă a unui câștigător), atunci la aceste aruncări pot participa jucătorii care nu sunt eliminați, descalificați sau eliminați definitiv, la sfârșitul timpului de joc. Fiecare echipă nominalizează 5 jucători. Acești jucători execută câte o aruncare alternativ cu jucătorii echipei adverse. Echipele nu sunt obligate să anunțe ordinea în care jucătorii desemnați execută aruncările. Portarii pot fi nominalizați printre executanți. Jucătorii pot participa atât ca aruncători, cât și ca portari.

Arbitrii decid poarta la care se vor executa aruncările. Prin tragere la sorți se va stabili echipa care va arunca prima sau ultima. Ordinea se inversează la seria a doua de aruncări, dacă rezultatul este tot nedecis, după prima serie de cinci aruncări și aruncările trebuie să continue.

Pentru a doua serie de aruncări, fiecare echipă va nominaliza din nou 5 jucători. Toți sau doar câțiva dintre jucătorii nominalizați pot fi aceiași cu cei din prima serie.

Nominalizarea a 5 jucători va continua atâta timp cât este necesar. Câștigătoare va fi declarată echipa care realizează o diferență de un gol, după același număr de aruncări cu echipa adversă.

Jucătorii pot fi descalificați și nu mai pot executa alte aruncări de la 7 metri, în caz de comportare nesportivă repetată sau comportare nesportivă grosolană (16:13). În cazul în care această descalificare privește un jucător care a fost nominalizat dar nu a executat încă aruncarea, echipa în cauză trebuie să nominalizeze un alt jucător pentru a executa aruncarea.

#### **Semnalul de sfârșit de joc**

**2:3** Timpul de joc începe o dată cu fluierul arbitrului pentru aruncarea de începere. Timpul de joc se sfârșește o dată cu semnalul automat, dat de cronometrul tablei de marcaj sau de cronometrul. Dacă un astfel de semnal nu este dat, arbitrul fluieră pentru a arăta că timpul de joc s-a terminat (17:9).

#### **Comentariu:**

Dacă nu există tabela de marcaj cu cronometru cu semnal automat de final, cronometrul va folosi un ceas de masă sau un cronometru și va semnaliza sfârșitul jocului cu un semnal de final (18:2, paragraful 2).

**2:4** Abaterile și comportările nesportive petrecute înainte sau simultan cu semnalul de sfârșit (al primei reprize sau al jocului, deasemenea în prelungiri) trebuie sancționate chiar dacă aruncarea liberă rezultată (conform regulii 13 :1) sau aruncarea de la 7 m nu poate fi executată până la semnalul de sfârșit de joc.

Similar, aruncarea trebuie repetată, dacă semnalul de final (de repriză sau de joc, deasemenea în prelungiri) se aude exact în momentul în care aruncarea liberă sau de la 7m este în curs de executare sau mingea este deja în aer.

În ambele cazuri, arbitrii vor semnaliza sfârșitul jocului, numai după ce aruncarea liberă sau de la 7m a fost executată (sau reexecutată) și rezultatul a fost stabilit.

**2:5** Pentru aruncările libere executate (sau reexecutate) conform Regulii 2:4, se vor aplica restricții speciale, în ceea ce privește poziția jucătorilor și înlocuirea lor. Ca o excepție de la schimbarea normală de jucători din Regula 4:4, numai echipa care va executa aruncarea are dreptul să înlocuiască un singur jucător. Nerespectarea acestei prevederi, va fi penalizată conform Regulii 4:5, paragraful 1.

În plus, toți jucătorii echipei care executa aruncarea trebuie să fie poziționați la cel puțin 3 metri de locul de execuție al aruncării și în afara liniei de aruncare liberă a adversarilor (13:7, 15:6; vezi deasemenea Explicatia 1).

Poziționarea jucătorilor din apărare este stabilită de Regula 13:8.

**2:6** Jucătorii și oficialii echipelor trebuie sancționați personal pentru abaterile sau comportările nesportive comise în timpul executării unei aruncări libere sau de la 7 metri, în circumstanțele descrise la Regula 2:4-5. O abatere comisă în timpul unei astfel de executări nu poate determina totuși o aruncare liberă în direcția opusă.

**2:7** Dacă arbitrii constată că, cronometrul a semnalizat prea devreme sfârșitul jocului (al primei reprize sau al jocului, și în prelungiri), ei trebuie să rețină jucătorii pe teren pentru a se juca timpul de joc rămas.

Echipa care a fost în posesia mingii când s-a auzit semnalul prematur de sfârșit al jocului va rămâne în posesia mingii, atunci când jocul va fi reluat. Dacă mingea nu a fost în joc, jocul se va relua cu o aruncare corespunzătoare acelei situații. Dacă mingea a fost în joc, jocul se reia cu o aruncare liberă conform Regulii 13:4a-b. Dacă prima repriza a jocului (sau a prelungirilor) se încheie prea târziu, a doua repriză a jocului (sau a prelungirilor) trebuie scurtată corespunzător. Dacă a doua repriză a jocului (sau a prelungirilor) se termină prea târziu, atunci arbitrii nu mai pot schimba nimic.

### **Time-Out**

**2:8** Se acordă obligatoriu Time-out când:

a) se dictează o eliminare de 2 minute, o descalificare sau o eliminare definitivă;

b) se acordă un time-out de echipă;

c) se aude fluierul cronometrului sau al Delegatului Tehnic;

d) sunt consultări între arbitrii în conformitate cu Regula 17:7.

Time-out se acordă în mod normal și în alte situații, în funcție de circumstanțe (vezi Explicația Nr. 2)

Abaterile comise în timpul unui time-out au aceleași consecințe ca cele comise în timpul de joc (16:13, paragraful 1).

**2:9** În principiu, arbitrii decid momentul întreruperii jocului și reluarea lui, în raport cu time-out-ul. Întreruperea timpului de joc trebuie indicată cronometrului prin trei sunete

scurte ale fluierului și prin Semnalizarea Nr. 16.

În cazul unei întreruperi obligatorii a jocului prin time-out dictat de către cronometrul sau delegat (2:8b-c), cronometrul este obligat să oprească imediat cronometrul, fără aștepta confirmarea arbitrilor.

După time-out jocul se reia întotdeauna cu fluierul arbitrilor (15:5b).

**Comentariu:**

*Un semnal sonor dat de cronometrul-delegat oprește efectiv jocul. Chiar dacă arbitrii (sau jucătorii) nu realizează imediat ca jocul este întrerupt, orice acțiune desfășurată după semnalul de întrerupere dat de la masă, este anulată. Aceasta înseamnă ca marcarea unui gol, după semnalul de la masă va fi anulat. La fel, dacă se acordă o aruncare (7m, aruncare liberă, aruncare de început, aruncare de repunere sau o aruncare de la poartă), aceasta va fi anulată. Jocul va fi reluat din situația în care se află la momentul întreruperii lui, de către decizia cronometrului sau delegatului. (Trebuie să se rețină că decizia tipică pentru o astfel de intervenție este în cazul time-out-ului de echipă sau a schimbării greșite).*

*Totuși, orice sancțiune disciplinară dată de către arbitri, în timpul scurs între fluierul de la masă și momentul opririi jocului de către arbitri, va fi valabilă. Aceasta se va aplica indiferent de modul de încălcare al regulamentului și de severitatea sancțiunii.*

**2:10** Fiecare echipă are dreptul să beneficieze de un time-out de echipă de 1 minut în fiecare repriză a timpului normal de joc, dar nu în prelungiri (Explicatia Nr. 3).

**Regula 3. Mingea**

**3:1** Mingea este confecționată din piele sau material sintetic. Mingea trebuie să fie sferică. Suprafața mingii nu trebuie să fie strălucitoare sau alunecoasă (17:3).

**3:2** Dimensiunile (circumferința și greutatea) mingiilor folosite la diferitele categorii de echipe sunt următoarele:

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

**Comentariu:**

Cerințele tehnice pentru mingiile ce trebuie folosite în toate jocurile internaționale oficiale sunt cuprinse în IHF Ball Regulations (Regulile IHF pentru minge).

Mărimea și greutatea mingiilor folosite pentru Mini-Handball nu sunt reglementate de regulamentul de joc.

**3:3** La fiecare joc, trebuie să fie disponibile minimum 2 mingii. Mingea de rezervă trebuie să fie disponibilă la masa cronometrului în timpul jocului. Mingiile trebuie să îndeplinească cerințele menționate la Regulile 3:1-2.

**3:4** Arbitrii decid când să folosească mingea de rezervă. În astfel de cazuri, arbitrii trebuie să pună în joc, imediat, mingea de rezervă pentru a reduce întreruperile și a evita time-out.

**Regula 4. Echipa, Schimbările de jucători, Echipamentul**

**Echipa**

**4:1** O echipă este formată din până la 14 jucători.

Pe terenul de joc nu este permis să se găsească mai mult de 7 jucători dintr-o echipă în același timp. Ceilalți jucători (jucătorii rămași) sunt jucători de rezervă.

În orice moment al jocului, echipa trebuie să aibă unul dintre jucătorii de pe teren

desemnat ca portar. Un jucător care este recunoscut ca portar poate deveni jucător de câmp în orice moment. În mod similar, un jucător de câmp poate deveni portar în orice moment (vezi, totuși, Regulile 4:4 și 4:7).

La începutul jocului o echipă trebuie să aibă pe terenul de joc cel puțin 5 jucători. Numărul jucătorilor unei echipe poate crește până la 14 oricând în timpul jocului, inclusiv al prelungirilor.

Jocul poate continua, chiar dacă o echipă își reduce efectivul la mai puțin de 5 jucători pe teren. Arbitrii trebuie să hotărască când jocul trebuie intrerupt definitiv (17:12).

**4:2** În timpul jocului o echipă poate avea maximum 4 oficiali de echipă. Acești oficiali de echipa nu pot fi înlocuiți în timpul jocului. Unul dintre oficiali trebuie desemnat ca “responsabil oficial de echipă.” Numai acest oficial are permisiunea să se adreseze cronometrului / scorerului și posibil arbitrilor (vezi, totuși, Explicatia nr. 3: “Time-out de echipă”).

În general unui oficial de echipă nu i se permite să intre pe teren în timpul jocului.

Încălcarea acestei reguli trebuie sancționată ca o comportare nesportivă (vezi Regulile 8:4, 16:1c, 16:3d și 16:6a). Jocul este reluat cu aruncare liberă pentru adversari (13:1a-b; vezi, totuși, Explicația Nr. 9).

Responsabilul oficial de echipă trebuie să se asigure că, odată început jocul, nici o alta persoană, în afara oficialilor înregistrați (maximum 4) și a jucătorilor cu drept de participare la joc (vezi 4:3) nu este prezentă în spațiul de schimb. Nerespectarea acestei reguli va duce la sancționarea progresivă a responsabilului oficial de echipă (16:1c, 16:3d, și 16:6a).

**4:3** Un jucător sau un oficial de echipă are drept de participare la joc dacă este prezent la începutul jocului și este înscris în raportul de joc. Jucătorii și oficialii care ajung la teren după începerea jocului trebuie să obțină dreptul de participare la joc de la cronometrul / scorer și trebuie înscrși în raportul de joc.

Un jucător cu drept de participare la joc poate, în principiu, să intre pe teren, peste propria linie de schimb, în orice moment (vezi, totuși, Regulile 4:4 și 4:6).

Responsabilul oficial de echipă, trebuie să se asigure ca doar jucătorii cu drept de participare la joc intră în teren. Nerespectarea acestei reguli va fi sancționată cu comportare nesportivă a Responsabilului oficial de echipă (13:1a-b, 16:1c, 16:3d și 16:6a; vezi Explicația nr. 9).

### ***Schimbările (Înlocuirea) jucătorilor***

**4:4** Jucătorii de rezervă pot intra în joc, în orice moment și repetat, (vezi totuși Regula 4:5), fără a anunța cronometrul / scorerul, imediat ce jucătorii pe care îi înlocuiesc au părăsit terenul (4:5).

Jucătorii vor părăsi terenul de joc și vor intra pe terenul de joc peste propria linie de schimb (4:5). Aceste cerințe se aplică și la înlocuirea portarilor (vezi deasemenea 4:7 și 14:10).

Regulile de schimbare a jucătorilor se aplică și în timpul unui “time-out” (excepție în timpul unui “time-out de echipă”).

### **Comentariu:**

Scopul conceptului de “linie de schimb” este de a asigura o schimbare de jucători corectă și ordonată. Conceptul nu este folosit ca motiv de sancționare în alte situații, în care jucătorul face un pas în afara liniei laterale sau de poartă, fără intenția de a-și crea un avantaj prin aceasta (ex.: să ia apa sau un prosop de pe bancă, chiar dincolo de linia de schimb, sau să

părăsească terenul într-o manieră sportivă, când a primit o eliminare și traversează linia de margine spre propria bancă chiar dincolo de linia de 15 cm). Folosirea neregulamentară și tactică a zonei din afara terenului este stipulată separat în Regula 7:10.

**4:5** O schimbare greșită trebuie penalizată cu o eliminare de 2 minute pentru jucătorul vinovat. Dacă pentru schimbarea greșită sunt vinovați mai mulți jucători ai aceleiași echipe în aceeași situație, numai primul jucător care a comis abaterea trebuie penalizat. Jocul se reia cu o aruncare liberă pentru echipa adversă (13:1a-b; vezi, totuși, Explicația Nr. 9).

**4:6** Dacă un jucător suplimentar intră pe teren, fără a face o schimbare, sau dacă un jucător de rezervă intervine neregulamentară în joc din spațiul de schimb, acesta trebuie eliminat timp de 2 minute. De aceea efectivul echipei trebuie redus cu un jucător din teren pentru următoarele 2 minute (în afară de faptul că jucătorul suplimentar trebuie să părăsească terenul de joc).

Dacă un jucător eliminat pe 2 minute intra pe teren, în timpul celor 2 minute de eliminare, trebuie sancționat cu o nouă eliminare de 2 minute. Această eliminare trebuie să înceapă imediat, astfel ca efectivul echipei trebuie redus cu încă un jucător pentru diferența de timp, rămasă neefectuată, de la prima eliminare.

În ambele cazuri jocul se reia cu aruncare liberă pentru echipa adversă (13:1a-b; vezi, totuși, Explicația Nr. 9).

### **Echipamentul**

**4:7** Toți jucătorii de câmp ai unei echipe trebuie să poarte echipament uniform. Combinațiile de culori și designul echipamentului celor 2 echipe trebuie să fie clar diferit. Toți jucătorii folosiți de o echipă ca portari vor avea obligatoriu aceeași culoare a echipamentului, dar diferită de a jucătorilor de câmp ai ambelor echipe și a portarilor echipei adverse (17:3).

**4:8** Jucătorii trebuie să poarte pe echipament numere de minimum 20 cm înălțime pe spatele tricoului și de minimum 10 cm pe fața tricoului. Numerele folosite trebuie să fie de la 1 la 20. Un jucător care este folosit ca portar și jucător de câmp va avea obligatoriu același număr în ambele situații.

Culoarea numerelor trebuie să contrasteze clar cu culoarea și designul tricoului.

**4:9** Jucătorii trebuie să poarte pantofi de sport.

Nu se permite purtarea obiectelor care pot fi periculoase pentru jucători. Acestea includ, de exemplu, caști de protecție pentru cap, măști pentru față, brățări, ceasuri, inele, piercing-uri vizibile, medaloane sau lăncișoare, cercei, ochelari fără bandă de siguranță sau cu ramă solidă, sau orice alte obiecte care pot fi periculoase (17:3). Inelele plate, cerceii mici și piercieng-uri vizibile, sunt permise numai acoperite și numai în condițiile în care nu creează pericol pentru ceilalți jucători. Benzile pentru cap se permit atâta timp cât sunt confecționate din materiale elastice moi.

Jucătorii care nu respectă aceste cerințe nu vor putea lua parte la joc până când nu au corectat neregularitățile.

**4:10** Dacă un jucător sângerează sau are sânge pe corp sau echipament, acesta trebuie să părăsească voluntar și imediat terenul (printr-o înlocuire normală de jucător), pentru a i se opri sângerarea, a i se acoperi rana și a i se curăța corpul și echipamentul. Jucătorul nu trebuie să revină pe teren până nu a rezolvat problemele de mai sus.

Un jucător care nu urmează instrucțiunile arbitrilor în legătură cu acest aspect este considerat vinovat de comportare nesportivă (8:4, 16:1c și 16:3c).

**4:11** În cazul unei accidentări, arbitrii pot permite (prin Semnalizarile Nr.16 și 17), pentru 2 dintre persoanele care au drept de participare la joc (vezi 4:3) să intre pe teren în timpul "time-out"-ului, cu scopul strict de a ajuta jucătorul accidentat din propria echipă.

Dacă după intrarea în teren a celor 2 persoane, mai intră altele, acestea vor fi sancționate ca intrate neregulamentar în teren, în cazul unui jucător conform Regulilor 4:6 și 16:3a, și în cazul unui oficial, conform Regulilor 4:2, 16:1c, 16:3d și 16:6a. O persoană care și-a permis să intre pe teren, și care în loc să ajute jucătorul accidentat, dă indicații propriilor jucători, se apropie de jucătorii adversi sau arbitri, etc., va fi considerată vinovată de comportare nesportivă (16:1c, 16:3c-d și 16:6a).

### **Regula 5. Portarul**

Portarul **are dreptul**:

**5:1** Să atingă mingea cu orice parte a corpului, în timpul acțiunii de apărare, în interiorul spațiului de poartă;

**5:2** Să se deplaseze cu mingea, în spațiul de poartă, fără să se supună restricțiilor aplicate jucătorilor de câmp (Regulile 7:2-4, 7:7); portarul nu are totuși dreptul să întârzie executarea aruncării de la poartă (Regulile 6:4-5, 12:2 și 15:5b);

**5:3** Să părăsească spațiul de poartă, fără minge și să participe la joc în câmpul de joc; când procedează astfel, portarul trebuie să respecte regulile care se aplică jucătorilor de câmp, în câmpul de joc.

Se consideră că portarul a părăsit spațiul de poartă, imediat ce orice parte a corpului sau atingea podeaua, în afara spațiului de poartă;

**5:4** Să părăsească spațiul de poartă cu mingea și să o joace în continuare în câmpul de joc, dacă nu a avut mingea sub control.

Portarul **nu are dreptul**:

**5:5** Să pună în pericol adversarul în timpul acțiunii de apărare (8:2, 8:5);

**5:6** Să părăsească spațiul de poartă având mingea sub control; aceasta conduce la aruncare liberă (conform 6:1,13:1a și 15:7, paragraful 3) dacă arbitrul a fluierat executarea aruncării de la poartă; în celelalte situații se acordă simpla repetare a aruncării de la poartă (15:7, paragraful 2); vezi totuși, interpretarea avantajului la Regula 15:7, dacă portarul a pierdut mingea în afara suprafeței de poartă, după ce a depășit linia de poartă cu mingea sub control.

**5:7** Să atingă mingea care stă sau se rostogolește pe sol, în afara spațiului de poartă, atunci când el se găsește în spațiul de poartă (6:1, 13:1a);

**5:8** Să aducă mingea în spațiul de poartă, când aceasta stă sau se rostogolește pe sol, în câmpul de joc (6:1, 13:1a);

**5:9** Să revină în spațiul de poartă, cu mingea sub control (6:1, 13:1a);

**5:10** Să atingă, cu laba piciorului sau cu orice parte a piciorului de la genunchi în jos, în spațiul de poartă, mingea care stă sau se rostogolește pe sol în direcția câmpului de joc (13:1a);

**5:11** Să depășească linia de limitare a portarului (linia de la 4 metri) sau prelungirea ei imaginată, în ambele părți, înainte ca mingea să părăsească mâna adversarului care execută aruncarea de la 7 metri (14:9).

## **Comentariu:**

Atâta timp cât portarul ține un picior pe sol, pe sau în spatele liniei de limitare (linia de 4 metri), are voie să depășească, în aer, linia, cu celalalt picior sau cu orice parte a corpului.

### **Regula 6. Spațiul de poartă**

**6:1** În spațiul de poartă are dreptul să intre numai portarul (vezi, totuși, 6:3).

Se consideră că un jucător a pătruns în spațiul de poartă, atunci când atinge spațiul de poartă, inclusiv linia spațiului de poartă, cu orice parte a corpului.

**6:2** Dacă un jucător de câmp pătrunde în spațiul de poartă, deciziile vor fi:

- a) aruncare de la poartă, când un jucător al echipei aflate în atac, intră în spațiul de poartă cu mingea sub control sau intră fără minge, dar își creează prin aceasta un avantaj (12:1);
- b) aruncare liberă, când un jucător al echipei aflate în apărare intră în spațiul de poartă și își creează un avantaj prin aceasta, dar nu împiedică o șansă clară de gol (13:1b; vezi, totuși, 5:1);
- c) aruncare de la 7 metri, când un jucător al echipei aflate în apărare, intră în spațiul de poartă și astfel împiedică o șansă clară de gol (14:1a).

**6:3** Pătrunderea în spațiul de poartă nu se sancționează când:

- a) un jucător intră în spațiul de poartă după ce a jucat mingea atâta timp cât acest lucru nu creează un dezavantaj pentru adversari;
- b) un jucător intră în spațiul de poartă fără minge și nu castigă un avantaj din aceasta;

**6:4** Mingea este considerată "afară din joc" când portarul o are sub control, în spațiul de poartă (12:1). Mingea trebuie repusă în joc printr-o aruncare de la poartă (12:2).

**6:5** *Dacă mingea stă sau se rostogolește pe sol, în spațiul de poartă, se consideră a fi în posesia echipei portarului (vezi, totuși, situațiile speciale de la 6:7b-d). Portarul execută o aruncare de la poartă, conform Regulilor 6:4 și 12:1. Înainte de a fi ridicată de către portar, mingea se consideră "în joc" dar nu trebuie să fie atinsă de nici un jucător de câmp al ambelor echipe. O încălcare a acestei reguli de către un coechipier al portarului, determină o aruncare liberă pentru adversari (13:1a). Încălcarea acestei reguli de către un jucător al echipei adverse portarului, determină o aruncare de la poartă (12:1). Este permisă atingerea mingii aflate în aer în spațiul de poartă.*

**6:6** Jocul continuă (prin aruncare de la poartă, conform regulii 6:4-5) dacă un jucător al echipei aflate în apărare atinge mingea în timpul acțiunii de apărare și mingea este prinsă de portar sau se oprește în spațiul de poartă.

**6:7** Dacă un jucător joacă mingea spre propriul spațiu de poartă, deciziile vor fi după cum urmează:

- a) gol, dacă mingea intră în poartă;
- b) aruncare liberă, dacă mingea se oprește în spațiul de poartă, sau dacă portarul atinge mingea și aceasta nu intră în poartă (13:1a-b);
- c) aruncare de la margine, dacă mingea trece peste linia de poartă, în afara porții (11:1);
- d) jocul continuă, dacă mingea traversează spațiul de poartă și ajunge înapoi în câmpul de joc, fără a fi atinsă de portar.

**6:8** O minge care revine din spațiul de poartă în câmpul de joc, rămâne în joc.

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

Jucarea mingii

**Se permite:**

**7:1** aruncarea, prinderea, oprirea, împingerea sau lovirea mingii, prin folosirea mâinilor (deschise sau închise), bratelor, capului, toracelui, coapselor și genunchilor;

**7:2** ținerea mingii pentru maximum 3 secunde, chiar când jucătorul este întins pe sol (13:1a);

**7:3** să se facă maximum 3 pași cu mingea (13:1a); un pas se consideră făcut când:

a) un jucător care stă cu ambele picioare pe sol, ridică un picior și-l pune înapoi pe sol, sau mișcă un picior dintr-un loc în altul;

b) un jucător atinge solul numai cu un picior, prinde mingea și atinge solul cu celălalt picior;

c) un jucător, după o săritură, atinge solul numai cu un picior, apoi sare pe același picior sau atinge solul cu celălalt picior;

d) un jucător, după un salt, atinge solul simultan cu ambele picioare, și apoi ridică un picior și-l pune înapoi pe sol sau mișcă un picior dintr-un loc în altul.

**Comentariu:**

Se considera că s-a făcut un singur pas, dacă un picior este mutat dintr-un loc în altul, iar celălalt picior este târât lângă primul picior.

**7:4** În timp ce se stă pe loc sau se aleargă:

a) să bată mingea o dată și să se prindă din nou cu o mână sau cu amândouă;

b) să bată mingea repetat cu o mână (dribling), și apoi să o prindă sau să o ridice cu o mână sau cu amândouă;

c) să rostogolească mingea pe podea, în mod repetat, cu o mână, și apoi să o prindă sau să o ridice cu o mână sau cu ambele.

Imediat ce mingea a fost jucată astfel și este ținută într-o mână sau cu amandouă aceasta trebuie jucată în timp de maximum 3 secunde sau după nu mai mult de 3 pași (13:1a).

Driblingul se consideră început când jucătorul atinge mingea cu orice parte a corpului și o dirijează spre podea.

După ce mingea atinge un alt jucător sau poarta, jucătorul are voie s-o atingă sau s-o dribleze și s-o prindă din nou (vezi totuși 14:6).

**7:5** să se treacă mingea dintr-o mână în cealaltă.

**7:6** să joace mingea în genunchi, șezând sau întins pe podea; aceasta înseamnă ca se poate executa o aruncare (de ex. o aruncare liberă) dintr-o astfel de poziție, dacă se respectă Regula 15:1, incluzând cerința ca jucătorul să aibă o parte a unui picior (a labeli piciorului) în contact cu suprafața de joc.

**Nu se permite** sa:

**7:7** să atingă mingea mai mult decât o singură dată, dacă aceasta nu a atins între timp podeaua, alt jucător, sau poarta (13:1a), după ce mingea a fost sub control; totuși, atingerea mingii de mai multe ori nu se penalizează, dacă jucătorul o "bâlbâie" sau o scapă de sub control în încercarea de a o prinde sau a o opri.

**7:8** să atingă mingea cu orice parte a piciorului de la genunchi în jos, cu excepția cazului când mingea a fost aruncată în jucător de către un adversar (13:1a-b);

**7:9** Jocul continuă dacă mingea atinge arbitrul pe terenul de joc.

**7:10** Dacă un jucător aflat în posesia mingii, părăsește cu unul sau cu ambele picioare terenul de joc (chiar dacă mingea este în suprafața de joc), cu intenția de a ocoli un adversar, se va acorda aruncare liberă pentru echipa adversă (13:1a).

Dacă un jucător al echipei aflate în posesia mingii se poziționează în afara terenului de joc

fără minge, arbitrii vor indica jucătorului că trebuie să intre în teren. Dacă jucătorul nu se conformează sau acțiunea se repetă de aceeași echipă se va acorda aruncare liberă pentru echipa adversă (13:1a), fără altă avertizare. Aceste acțiuni nu vor fi însoțite de sancțiuni disciplinare conform Regulilor 8 și 16.

### **Jocul pasiv**

**7:11** Nu este permis să se țină mingea în posesia echipei fără a efectua o acțiune evidentă de a ataca sau a arunca la poartă .

Similar, nu este permis să se întârzie repetat executarea aruncărilor de începere, libere, de la margine, sau de la poartă, pentru propria echipă (vezi Explicatia 4) Acest lucru este privit ca joc pasiv care trebuie penalizat cu aruncare liberă împotriva echipei care se află în posesia mingii, dacă această tendință nu dispăre (13:1a).

Aruncarea liberă se execută din locul în care se află mingea, când jocul a fost întrerupt.

**7:12** Când se recunoaște o tendință de joc pasiv, trebuie arătat semnalul de preavertizare (Semnalizarea Nr. 18). Acest lucru dă posibilitatea echipei aflată în posesia mingii să schimbe modul de atac, pentru a evita pierderea posesiei mingii. Dacă modul de atac nu se schimbă după semnalul de preavertizare, sau nu se aruncă la poartă, atunci se dictează aruncare liberă împotriva echipei aflate în posesia mingii (vezi Explicatia Nr. 4).

În anumite situații arbitrul poate acorda aruncare liberă împotriva echipei aflate în posesia mingii fără nici o presemnalizare, de exemplu când un jucător intenționat nu folosește o șansă clară de gol.

### **Regula 8. Faulturile si Comportarea nesportivă**

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

**8:1 a)** să se folosească brațele sau mâinile pentru a bloca sau a câștiga posesia mingii;

b) să se folosească mâna (palma) deschisă, din orice direcție, pentru a îndepărta mingea de adversar;

c) să se folosească corpul pentru a bloca un adversar, chiar dacă acesta nu este în posesia mingii;

d) să aibă contact corporal cu un adversar, când îl întâmpină, cu brațele îndoite, și să mențină acest contact pentru a controla și urmări adversarul.

#### ***Nu se permite:***

**8:2 a)** să se smulgă sau să se lovească mingea care se găsește în mâinile unui adversar;

b) să se blocheze sau să se împingă un adversar cu brațele, mâinile sau picioarele;

c) să se împiedice sau să țină (de corp sau echipament), să se împingă, să fugă sau să sară într-un adversar;

d) să se pună în pericol un adversar (cu sau fără minge).

**8:3** Nerespectarea regulii 8.2, poate să apară în timpul luptei pentru minge; totuși, nerespectarea acestei reguli, trebuie sancționată progresiv, atunci când acțiunea este în principal sau exclusiv îndreptată împotriva adversarului și nu a mingii. Aceasta înseamnă că pe lângă o aruncare liberă sau o aruncare de la 7 metri este deasemenea nevoie și de o sancțiune disciplinară, începând cu avertisment (16:1b), urmată de creșterea severității sancțiunilor, cum ar fi eliminările (16:3b) și descalificările (16:6f).

(Comportările nesportive trebuie deasemenea sancționate progresiv, conform 16:1c, 16:3c și 16:6f).

Cum s-a arătat la regula 16:3 Comentariu, arbitrii au dreptul să determine ca o anumită nerespectare a regulamentului impune o eliminare directă de 2 minute, chiar dacă jucătorul nu a fost avertizat în prealabil.

**8:4** Manifestările fizice sau verbale care sunt incompatibile cu spiritul sportiv sunt considerate ca fiind comportări nesportive. (De exemplu, vezi Explicatia Nr.5). Aceasta se aplică atât jucătorilor cât și oficialilor de echipă, pe sau în afara terenului de joc. Sancționarea progresivă se aplică deasemenea în caz de comportare nesportivă (16:1c, 16:3c-d și 16:6a).

**8:5** Un jucător care pune în pericol sănătatea unui adversar atunci când îl ataca, va fi descalificat (16:6b), în special dacă:

- a) lovește sau trage înapoi, din lateral sau din spate, brațul de aruncare al jucătorului care este în curs de a arunca sau a pasă mingea;
- b) face orice acțiune din care rezultă lovirea adversarului la cap sau la gât;
- c) intenționat lovește corpul unui adversar cu piciorul sau genunchiul sau în orice alt mod; aceasta include și piedică;
- d) împinge un adversar care aleargă sau sare, sau îl atacă în așa fel încât adversarul își pierde controlul corporal; aceasta se aplică și când portarul își părăsește spațiul de poartă în timpul unui contraatac al adversarilor;
- e) lovește un aparator în cap executând o aruncare liberă direct la poartă, dacă aparatorul nu s-a mișcat; sau similar, lovește portarul în cap la o aruncare de la 7 metri, dacă portarul nu s-a mișcat.

**Comentariu:**

Chiar un fault cu un foarte mic impact fizic, poate fi foarte periculos și să aiba consecințe foarte grave, dacă momentul faultului este când adversarul este lipsit de apărare sau luat pe nepregătite. Riscul jucătorului atacat trebuie să conducă spre apropierea de o decizie de descalificare și nu aprecierea contactului corporal ca minor.

**8:6** Comportarea nesportivă, grosolană a unui jucător sau oficial de echipă, pe sau în afara terenului de joc, (vezi Explicatia Nr. 6), va fi sancționată cu descalificare (16:6c).

**8:7** Un jucător vinovat de violență în timpul de joc va fi eliminat definitiv (16:9-11).

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

**Comentariu:**

Violența este, în spiritul acestei reguli, definită ca un atac în forță și deliberat împotriva corpului unei alte persoane (jucător, arbitru, cronometror / scorer, oficiali de echipă, delegat, spectator etc.)

Cu alte cuvinte, nu este o acțiune simplă, reflexă sau un rezultat al unor procedee neglijente și excesive. Scuierea unei alte persoane este în mod specific considerată ca violență.

**8:8** Încălcarea regulilor 8:2-7 determină o aruncare de la 7 metri pentru adversari (14:1), dacă încălcarea a produs, direct sau indirect, întreruperea unei șanse clare de gol pentru adversari.

În celelalte cazuri încălcarea determină o aruncare liberă pentru adversari (vezi Regurile 13:1a-b, dar vezi și 13:2 și 13:3).

**Regula 9. Marcarea unui gol**

**9:1** Un gol este marcat când întreaga circumferință a mingii a trecut întreaga lățime a liniei de poartă (vezi Figura 4), dacă nu s-a produs nici o abatere de către aruncător sau coechipieri înainte sau în timpul aruncării. Arbitrul de poartă confirmă cu 2 semnale scurte din fluier și cu Semnalizarea Nr. 12 ca golul a fost marcat.

Un gol trebuie acordat chiar dacă s-a produs o abatere de la regulamentul de către apărători, dar totuși mingea intră în poartă.

Un gol nu poate fi acordat, dacă unul dintre arbitrii sau cronometrul a întrerupt jocul înainte ca mingea să intre în poartă.

Un gol trebuie acordat adversarilor dacă un jucător înscrie un gol în proprie poartă, în afara cazului în care un portar execută aruncarea de la poartă (12:2, paragraful 2).

#### **Comentariu:**

Un gol va fi acordat, dacă mingea este împiedicată să intre în poartă de cineva sau ceva care nu participa la joc (spectatori etc.), și arbitrii sunt convinși că mingea, fără intervenția respectivă, ar fi intrat în poartă.

**9:2** Un gol acordat nu mai poate fi anulat după fluietul pentru executarea aruncării de început, după gol (vezi totuși Regula 2:9 Comentariu).

Arbitrii trebuie să arate clar (fără aruncare de început) că ei au acordat golul, dacă semnalul de sfârșit al unei reprize sună imediat ce golul a fost înscris și înainte ca aruncarea de început să poată fi executată.

#### **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 decât adversarul este câștigătoare. Un joc este egal dacă amândouă echipele au marcat același număr de goluri sau nu s-au marcat goluri deloc (vezi Regula 2:2).

**Figura 4:** Marcarea unui gol

#### **Regula 10. Aruncarea de început**

**10:1** La începutul jocului, aruncarea de început a jocului se execută de către echipa care a câștigat la aruncarea monedei și a ales să aibă mingea în posesie. Adversarii au atunci dreptul să-și aleagă terenul.

Alternativ, dacă echipa care a câștigat la aruncarea monedei alege terenul, atunci adversarii execută aruncarea de început.

Echipele schimbă terenurile în a doua repriză. Aruncarea de început în cea de-a doua repriză va fi executată de către echipa care nu a executat această aruncare în prima repriză. Pentru fiecare dintre prelungiri se procedează din nou la alegeri (aruncarea monedei) și toate cele menționate la Regula 10:1 se aplică și pentru prelungiri.

**10:2** După înscrierea unui gol, jocul se reia cu o aruncare de început executată de către echipa care a primit golul (vezi, totuși, Regula 9:2, paragraful 2).

**10:3** Aruncarea de început se execută în orice direcție, de la centrul terenului (cu o toleranță laterală de aproximativ 1,5 metri). Aruncarea este precedată de un semnal sonor dat prin fluier, și trebuie executată în timp de 3 secunde (13:1a, 15:7 paragraful 3).

Jucătorul care execută aruncarea de început trebuie să se poziționeze cu cel puțin un picior pe linia de centru, iar celălalt picior pe linie sau înapoia liniei (15:6), și să rămână în această poziție până când mingea a părăsit mâna sa (13:1a, 15:7 paragraful 3) (vezi deasemenea Explicatia 7).

Cochipierii și nu au voie să treacă linia de centru înaintea semnalului fluierului (15:6).

**10:4** Pentru aruncarea de început de la începutul fiecărei reprize (inclusiv al prelungirilor), toți jucătorii trebuie să se gasească în propria jumătate de teren.

Totuși, pentru aruncarea de început de după marcarea unui gol, adversarii celui care execută aruncarea de început pot fi în ambele jumătăți de teren.

În ambele cazuri, adversarii trebuie să fie la cel puțin 3 metri de executantul aruncării (15:4, 15:9, Explicatia 5:2b).

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

**11:1** O aruncare de la margine se acordă când mingea a trecut în totalitate linia de margine, sau când un jucător de câmp al echipei în apărare a fost ultimul care a atins mingea înainte ca aceasta să iasă în afara terenului peste linia exterioară a propriei porți. Se acordă deasemenea când mingea atinge tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

**11:2** Aruncarea de la margine se execută fără semnalul prin fluier dat de arbitrii (vezi, totuși, 15:5b), de către adversarii echipei al cărui jucător a atins mingea, înaintea ieșirii acesteia din teren sau înainte ca mingea să atingă tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

**11:3** Aruncarea de la margine se execută din locul de unde mingea a traversat linia de margine sau dacă mingea a ieșit peste linia exterioară a porții, de la intersecția liniei de margine cu linia exterioară a porții de aceeași parte. Pentru aruncare de la margine după 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 față de punctul unde mingea a atins tavanul sau un alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

**11:4** Executantul trebuie să țină piciorul pe linia de margine (15:6) și să rămână în poziție corectă până când mingea i-a parasit mana (15:7 paragrafele 2 și 3, 13:1a). Nu este limitată poziționarea celuilalt picior.

**11:5** În timpul executării aruncării de la margine, adversarii nu se pot apropia la mai puțin de 3 metri de executant (15:4, 15:9, Explicatia 5:2b).

Totuși adversarii au dreptul să stea imediat în afara liniei propriului spațiu de poartă, chiar dacă distanța dintre ei și executant este mai mică de 3 metri.

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

**12:1** Aruncarea de la poartă se acordă când:

(i) un jucător al echipei adverse pătrunde în suprafața de poartă nerespectând Regula 6:2a;

(ii) portarul are mingea sub control în suprafața de poartă (6:4-5);

(iii) un jucător al echipei adverse atinge mingea care stă sau se rostogolește pe podea în suprafața de poartă (6:5)

sau

(iv) când mingea trece peste linia exterioară a porții, după ce a fost atinsă ultima dată de către portar sau un jucător advers.

Aceasta înseamnă că în toate situațiile de mai sus mingea este considerată afară din joc, și jocul se va relua cu o aruncare de la poartă (13:3) dacă apare o neregularitate după ce aruncarea de la poartă a fost acordată și înainte de execuția ei.

**12:2** Aruncarea de la poartă se execută de către portar, fără fluierul arbitrului (vezi, totuși, 15:5b), din spațiul de poartă peste linia spațiului de poartă.

Aruncarea de la poartă se consideră executată când mingea aruncată de către portar traversează complet linia spațiului de poartă.

Jucătorii celeilalte echipe pot sta imediat în afara liniei spațiului de poartă, dar nu au voie să atingă mingea, până ce aceasta nu trece complet de linia spațiului de poartă (15:4, 15:9, Explicatia 5:2b).

## **Regula 13. Aruncarea liberă**

### **Decizia de aruncare liberă**

**13:1** În principiu, arbitrii întrerup jocul și îl reiau cu o aruncare liberă pentru adversari când:

a) echipa în 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 adversă comite o abatere care determină pierderea posesiei mingii de către echipa în posesia mingii (vezi Regulile 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:8).

**13:2** Arbitri trebuie să permită continuarea jocului, abținându-se de a întrerupe jocul prematur pentru o decizie de aruncare liberă.

Aceasta înseamnă că în conformitate cu Regula 13:1a, arbitri nu trebuie să decidă o aruncare liberă dacă echipa în apărare caștigă posesia mingii imediat după o abatere comisă de echipa în atac.

Similar, conform Regulii 13:1b, arbitri nu trebuie să intervină până când nu este clar că echipa în atac a pierdut posesia mingii sau este în imposibilitate de a continua atacul datorită unei abateri comise de echipa în apărare.

Dacă trebuie acordată o sanctiune disciplinară personală datorită abaterii comise, arbitri pot decide întreruperea imediată a jocului, dacă aceasta nu provoacă un dezavantaj echipei care nu a comis abaterea. În caz contrar sanctiunea disciplinară trebuie amânată până când situația existentă a trecut.

Regula 13:2 nu se aplică în caz de abateri de la regulile 4:2-3 sau 4:5-6, când jocul va fi întrerupt imediat, în mod normal prin intervenția cronometrului.

**13:3** Dacă o abatere care în mod normal se sancționează cu aruncare liberă, conform Regulii 13:1a-b are loc când mingea nu este în joc, jocul se va relua cu o aruncare corespunzătoare cauzei care a dus la întreruperea sa.

**13:4** Suplimentar față de situațiile indicate la Regula 13:1a-b, o aruncare liberă se va acorda și pentru reluarea jocului în anumite situații când jocul este întrerupt (exemplu, când mingea este în joc), chiar dacă nu s-a petrecut nici o abatere de la regulamentul de joc:

a) echipa care a fost în posesia mingii atunci când s-a produs întreruperea, va rămâne în posesia mingii;

b) dacă nici o echipă nu a fost în posesia mingii, atunci echipa care a fost ultima în posesia mingii va fi în posesia mingii;

Legea avantajului conform 13:2 nu se aplică în situațiile menționate la Regula 13:4.

**13:5** Dacă se acordă o aruncare liberă împotriva echipei aflate în posesia mingii, jucătorul care are mingea în momentul în care fluiera arbitrul, trebuie să lase mingea să cadă sau să o pună pe sol, în locul în care se găsește (16:3e).

### **Executarea aruncărilor libere**

**13:6** Aruncarea liberă se execută, în mod normal, fără semnalul sonor al fluierului arbitrului (vezi, totuși, 15:5b) și, în principiu, din locul în care s-a comis abaterea.

Urmatoarele situații sunt excepții de la regulă:

- În situația descrisă la regulile 13:4 a-b, aruncarea liberă se execută, după ce arbitrul a fluierat, în principiu, din locul unde s-a găsit mingea în momentul întreruperii.

Dacă un arbitru sau delegatul tehnic (de la IHF sau al federației continentale / naționale) întrerupe jocul din cauza unei abateri a unui jucător sau oficial al echipei din apărare, și aceasta are ca rezultat o atenționare verbală sau o sancțiune personală, atunci aruncarea liberă trebuie executată din locul în care s-a găsit mingea când jocul a fost întrerupt, dacă este mai avantajos pentru echipa care execută aruncarea decât locul în care s-a produs abaterea.

Aceeași excepție, ca în paragraful anterior, se aplică și dacă cronometrul întrerupe jocul datorită unei abateri conform regulilor 4:2-3 sau 4:5-6.

Așa cum se indică în regula 7:10, aruncarea liberă generată de jocul pasiv se execută din locul în care s-a găsit mingea în momentul în care jocul a fost întrerupt.

În contradicție cu principiile de bază și procedurile menționate în paragrafele anterioare, o aruncare liberă nu se poate executa niciodată din interiorul propriului spațiului de poartă sau din spațiul delimitat de linia spațiului de poartă și linia de aruncare liberă a adversarului.

În orice situație în care trebuie executată o aruncare liberă din locurile menționate, locul executării aruncării trebuie mutat în cel mai apropiat loc aflat imediat în afara zonei interzise.

### **Comentariu:**

Dacă locul exact din care trebuie executată aruncarea liberă, este la linia de aruncare liberă a echipei în apărare, executarea aruncării trebuie să se facă exact din locul comiterii abaterii. Totuși, cu cât locul abaterilor este mai departe de linia de aruncare liberă a echipei în apărare, cu atât toleranța pentru locul din care se execută aruncarea liberă este mai mare. Această toleranță crește până la 3 metri, în cazul aruncării libere executate de la limita propriului spațiu de poartă.

Toleranța explicată nu se aplică în cazul încălcării Reguli 13:5, dacă această încălcare este sancționată în conformitate cu Explicația 5:3a. În astfel de cazuri, execuția aruncării trebuie făcută de la locul abaterii.

**13:7** Jucătorii echipei care urmează să execute aruncarea nu trebuie să atingă sau să depășească linia de aruncare liberă a echipei adverse, înainte de executarea aruncării. Vezi deasemenea restricțiile speciale din Regula 2:5.

Arbitri trebuie să corecteze poziția atacanților care se găsesc între linia spațiului de poartă și linia de aruncare liberă înaintea executării aruncării libere, dacă poziția incorectă are influența asupra jocului (15:3, 15:6).

Aruncarea liberă, în acest caz, trebuie executată după ce arbitrul fluieră (15:5b). Aceeași procedură se aplică (Regula 15:7 paragraful 2) dacă jucătorii echipei în atac pătrund în suprafața restricționată în timpul execuției aruncării libere (înainte ca mingea să părăsească mâna aruncătorului), dacă execuția aruncării nu a fost precedată de fluierul arbitrului.

În cazul în care execuția aruncării a fost autorizată cu fluier, dacă jucătorii echipei în atac ating sau depășesc linia de aruncare liberă, înainte ca mingea să părăsească mâna executantului, se va acorda o aruncare liberă echipei în apărare (13:1a, 15: 7 paragraful 3).

**13:8** În timpul executării unei aruncări libere, adversarii trebuie să rămână la o distanță de cel puțin 3 metri de executantul aruncării. Ei au voie, totuși, să stea la limita exterioară a liniei propriului spațiu de poartă dacă aruncarea liberă se execută de la linia de aruncare liberă. Încercarea de împiedicare a execuției aruncării libere se penalizează conform Reguli 15:9 și Explicației 5:2b.

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

#### **Acordarea aruncării de la 7 metri**

**14:1** O aruncare de la 7 metri se acordă când:

- a) se întrerupe neregulamentar o șansă clară de gol, în orice loc pe terenul de joc, de către un jucător sau oficial al echipei adverse;
- b) se aude un fluierat neautorizat în momentul unei șanse clare de gol;
- c) o șansă clară de gol a fost întreruptă de către cineva care nu participă la joc, de ex. un spectator care intră în teren, sau oprirea jucătorului printr-un fluier (excepție când se

aplică Comentariul de la Regula 9 :1) Prin analogie această regulă se aplica și în caz de forță majoră, cum ar fi întreruperea curentului electric, jocul fiind întrerupt exact într-o situație clară de a marca .

Pentru definiția unei “șanse clare de gol” vezi Explicația Nr.8.

**14:2** Dacă jucătorul în atac rămâne în deplin control al corpului și al mingii, chiar dacă s-a produs o abatere menționată la 14:1a, nu există nici un motiv să se acorde o aruncare de la 7 metri, chiar dacă jucătorul nu fructifică șansa clară de gol.

Ori de câte ori o decizie de aruncare de la 7 metri apare ca posibilă, arbitri trebuie să se abțină să intervină până când pot aprecia clar, dacă aruncarea de la 7 metri este cu adevărat necesară și justificată. Dacă atacantul reușește să marcheze un gol, cu toată abaterea săvârșită de către apărător, este clar că nu mai este necesar să se acorde o aruncare de la 7 metri. Dacă însă devine evident că jucătorul a pierdut cu adevărat controlul mingii sau al corpului, din cauza abaterii săvârșite de către apărător, și șansa clară de gol nu mai există, atunci trebuie acordată aruncarea de la 7 metri.

**14:3** În momentul acordării unei aruncări de la 7 metri, arbitri pot acorda time-out, dar numai dacă este o întârziere importantă a jocului, de ex. datorită înlocuirii portarului sau aruncătorului și decizia de time-out va fi luată în acord cu principiile și criteriile Explicației 2.

#### **Executarea aruncării de la 7 metri**

**14:4** Aruncarea de la 7 metri trebuie executată ca o aruncare spre poartă, în timp de 3 secunde după semnalul prin fluier al arbitrului (13:1a, 15:7 paragraful 3).

**14:5** Jucătorul care execută aruncarea de la 7 metri trebuie să se poziționeze în spatele liniei de 7 metri dar nu mai departe de un metru de aceasta (15:1, 15:6). După fluierul arbitrului, aruncătorul trebuie să nu atingă sau să depășească linia de 7 metri, înainte ca mingea să părăsească mâna sa (13.1a, 15:7 paragraful 3).

**14:6** După executarea aruncării, mingea nu poate fi atinsă din nou de către executant sau coechipierii acestuia decât dacă a atins adversarii sau barele porții (13.1a, 15:7 paragraful 3).

**14:7** În timpul executării aruncării de la 7 metri, coechipierii executantului trebuie să rămână în afara liniei de aruncare liberă, până când mingea a părăsit mâna executantului (15:3, 15:6). Dacă nu procedează în acest fel se va acorda o aruncare liberă era împotriva echipei care trebuia să execute aruncarea de la 7 metri (13.1a, 15:7 paragraful 3).

**14:8** În timpul executării aruncării de la 7 metri, adversarii executantului trebuie să rămână în afara liniei de aruncare liberă, și la cel puțin 3 metri de linia de 7 metri, până când mingea a părăsit mâna executantului. Dacă nu procedează în acest fel se va repeta aruncarea de la 7 metri, dacă nu a fost marcat un gol, dar nu se va acorda nici un fel de sancțiune disciplinară.

**14:9** Aruncarea de la 7 metri, va fi repetată, dacă portarul a depășit linia de limitare de la 4 metri (1:7, 5:11), înainte ca mingea să părăsească mâna executantului aruncării și dacă nu s-a marcat un gol. Deasemeni, nu se va acorda nici un fel de sancțiune disciplinară împotriva portarului.

**14:10** Nu este permisă schimbarea portarului când executantul aruncării de la 7 metri este pregătit și se află în poziție corectă, cu mingea în mână. Orice încercare de efectuare a schimbării, în această situație trebuie sancționată ca o comportare nesportivă (8:4, 16:1c și 16:3c).

## **Regula 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)**

### **Executantul**

**15:1** Înaintea executării unei aruncări, jucătorul trebuie să se poziționeze corect pentru efectuarea acesteia. Mingea trebuie să fie în mâna jucătorului (15:6).

În timpul execuției, cu excepția aruncării de la poartă, jucătorul trebuie să aibă o parte a piciorului în contact cu solul, până când mingea părăsește mâna acestuia. Celălalt picior poate fi ridicat și așezat pe sol în mod repetat. (Vezi Regula 7:6). Jucătorul trebuie să mențină poziția corectă până când aruncarea a fost executată (15:7 paragrafele 2 și 3).

**15:2** O aruncare este considerată executată când mingea părăsește mâna jucătorului (vezi 12:2).

Jucătorul care a executat aruncarea nu are voie să atingă mingea, dacă aceasta nu a fost atinsă de un alt jucător sau de barele porții (15:7, 15:8) Vezi deasemenea restricțiile suplimentare de la regula 14:6.

Un gol poate fi înscris direct din orice fel de aruncare, excepție făcând golul marcat dintr-o aruncare de la poartă în propria poartă (ex. dacă portarul scapă mingea aflată sub control în propria poartă).

### **Coechipierii executantului**

**15:3** Coechipierii executantului aruncării trebuie să ocupe pozițiile regulamentare pentru respectivă aruncare (15:6).

Jucătorii trebuie să rămână în poziția corectă până când mingea a părăsit mâna executantului, excepție fiind Regula 10:3 paragraful 2. Mingea nu trebuie să fie atinsă de un coechipier sau înmănată unui coechipier în timpul execuției (15:7 paragraful 2 și 3).

### **Jucătorii echipei în apărare**

**15:4** Jucătorii echipei din apărare, trebuie să ocupe, pozițiile corecte și să le mențină până când mingea părăsește mâna executantului (15:9).

Poziția incorectă a apărătorilor, la executarea aruncării de început, de la margine sau libere, nu trebuie să fie neapărat corectată de către arbitri, dacă atacanții nu sunt dezavantajați executând aruncarea imediat. Dacă există un dezavantaj, atunci poziția trebuie corectată.

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

**15:5** Arbitrul trebuie să folosească fluierul pentru reluarea jocului:

a) întotdeauna în cazul aruncării de început (10:3) și la aruncările de la 7m (14:4);

b) în cazul aruncării de la margine, aruncării de la poartă sau a aruncării libere:

- pentru reluarea jocului după time-out;
- pentru reluarea jocului cu aruncare liberă conform Regulii 13:4;
- când se întârzie executarea aruncării;
- după corectarea poziției jucătorilor;
- după o avertizare verbală sau avertisment.

Arbitrul trebuie să judece și să simtă jocul, iar pentru o mai bună clarificare, să folosească fluierul, pentru reluarea jocului, și în alte situații.

În principiu, arbitri nu vor da semnalul prin fluier de reluare a jocului, până când nu sunt respectate cerințele de poziționare a jucătorilor, conform 15:1, 15:3, și 15:4. (Vezi totuși și 13:7 paragraful 2 și 15:4 paragraful 2). În situația în care un arbitru da semnalul prin fluier de reluare a jocului, chiar dacă unul sau mai mulți jucători nu sunt corect poziționați, atunci aceștia au libertatea de a interveni în joc.

După semnalul prin fluier de reluare a jocului, executantul aruncării, trebuie să joace mingea în maximum 3 secunde.

### **Sanțiuni**

**15:6** Abaterile de la regulament, comise de către executant sau de către coechipierii acestuia, înainte de executarea aruncării, determina corectarea situației (vezi totuși 13:7 paragraful 2) (de ex. a poziționării sau a atingerii mingiei de către coechipieri).

**15:7** Consecințele nerespectării de către executant sau coechipieri a prevederilor regulamentare (15:1-3), în timpul executării unei aruncări, depind în principal dacă executarea aruncării a fost precedată de fluierul arbitrului pentru reluarea jocului. În principiu, orice încălcare a regulilor în timpul executării aruncării, care n-a fost precedată de fluierul de reluare, presupune corectarea și executarea aruncării după fluier. Totuși, conceptul de avantaj, conform 13:2 se va aplica și în aceste situații. Dacă echipa executantului aruncării pierde imediat posesia mingii, după o execuție în condiții neregulamentare, aruncarea se consideră efectuată și jocul continuă.

În principiu, orice nerespectare a regulamentului în timpul executării unei aruncări după fluier, trebuie sancționată. Aceasta se aplică, de exemplu, dacă executantul efectuează aruncarea din săritură, ține mingea mai mult de 3 secunde, sau își modifică poziția înainte că mingea să părăsească mâna să. Se aplică și dacă coechipierii executantului se deplasează în poziții neregulamentare după fluier, dar înainte că mingea să părăsească mâna executantului (10:3 paragraful 2). În asemenea cazuri, aruncarea inițială se anulează și adversarii vor beneficia de o aruncare liberă (13:1a) din locul în care a avut loc abaterea (vezi, totuși, Regulă 2:6). Avantajul sub Regulă 13:2 trebuie aplicat, de ex. și în cazul în care echipa executantului aruncării, pierde imediat mingea înainte că arbitri să aibă ocazia de a interveni iar jocul poate continuă.

**15:8** În principiu, orice încălcare a regulamentului, legată de executarea aruncării și urmând imediat acesteia trebuie sancționată. Acest lucru se referă la nerespectarea Regulii 15:2 paragraful 2, de ex. executantul aruncării atinge mingea a două oară, înainte că această să atingă un alt jucător sau barele porții. Este situația care ia formă driblingului, a reprinderii mingiei aflate în aer, sau ridicarea ei de pe sol, după ce a fost pusă sau scăpată pe sol. Această situație se va sancționa cu aruncare liberă pentru adversari. Că și în cazul 15:7 paragraful 3, se va aplică legea avantajului.

**15.9** Cu excepția Regulilor 14:8, 14:9, 15:4 paragraful 2 și 15:5 paragraful 3, apărătorii care intervin la executarea unei aruncări de către adversari, spre exemplu nu ocupă poziții regulamentare sau ulterior se mută în poziții neregulamentare, vor fi sancționați. Această se aplică indiferent dacă abaterea de la regulament se petrece înainte sau în timpul executării aruncării (înainte că mingea să fi părăsit mâna executantului). Se aplică fie dacă aruncarea a fost precedată de fluierul de reluare a jocului sau nu. Explicația 5:2b se aplică împreună cu Regulile 16:1c și 16:3c. O aruncare ce a fost influențată negativ de către apărători, în principiu va fi repetată.

### **Regulă 16. Sanțiunile disciplinare**

## **Avertismentul**

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

a) faulturi și abateri similare împotriva unui adversar (5:5 și 8:2), care nu intră sub incidența “sanționării progresive” în Regulă 8:3;

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

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

c) comportare nesportivă a unui jucător sau oficial de echipa (8:4, Explicația 5:1-2).

### **Comentariu:**

Un jucător nu poate primi decât un avertisment, iar o echipa nu trebuie să primească mai mult de 3 avertismente; ulterior, sancțiunea trebuie să fie cel puțin eliminare de 2 minute;

Un jucător care a fost deja sancționat 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 jucătorului sau oficialului sancționat și cronometrului / scorerului prin ridicarea cartonașului galben. (Semnalizarea Nr. 13).

### **Eliminarea**

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

a) o schimbare greșită, dacă un jucător suplimentar intră în teren sau dacă un jucător intervine neregular în joc din spațiul de schimb (4:5-6);

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

c) comportări nesportive repetate ale unui jucător pe sau în afara terenului de joc (vezi 8:4; 16:1 comentariu);

d) comportare nesportivă a oricărui oficial al unei echipe, după ce oricare oficial al aceleiași echipe a primit un avertisment conform Regulii 8:4 și 16:1c; vezi Regulă 16:1 comentariu;

e) comportare nesportivă de așa manieră încât se acordă eliminare de 2 minute la fiecare ocazie (8:4, Explicația 5:3); vezi Regulă 16:3 comentariu;

f) ca o consecință a descalificării unui jucător sau oficial de echipă (16:8 paragraful 2; vezi totuși 16:14b);

g) comportare nesportivă a unui jucător, înainte ca jocul să fie reluat, după ce tocmai a fost sancționat cu o eliminare de 2 minute (16:12a).

### **Comentariu:**

Este indicat în punctele b), c) și d), că eliminarea în aceste cazuri să fie acordată, în general, pentru faulturi repetate sau comportări nesportive. Totuși, arbitri au dreptul să stabilească dacă o anumită abatere necesită o eliminare imediată, chiar dacă anterior jucătorul respectiv nu a fost avertizat, iar echipa nu primise încă 3 avertismente.

În mod similar, un oficial de echipă poate primi o eliminare chiar dacă nici un oficial al echipei respective nu primise un avertisment. Nu este posibil ca oficialii unei echipe să primească mai mult de o eliminare de 2 minute în total.

Când s-a acordat o eliminare de 2 minute unui oficial de echipă conform regulii 16:3d, oficialului îi este permis să rămână în zona de schimb a echipei sale și să-și îndeplinească sarcinile în continuare; totuși, numărul jucătorilor din teren al echipei sale se va reduce cu unul pentru 2 minute.

**16:4** După ce a acordat time-out, arbitrul va indica clar eliminarea jucătorului sau oficialului vinovat și cronometrului / scorerului prin semnalizarea cu mâna ridicată și cu două degete întinse (Semnalizarea Nr. 14).

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

Jucătorul eliminat nu are dreptul să participe la joc în timpul eliminării sale iar echipa nu are dreptul să-l înlocuiască pe teren.

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

Dacă o eliminare de 2 minute nu se efectuează complet în prima repriză, diferența de timp rămasă neefectuată se va efectua în repriză a două. Aceeași regulă se aplică și în cazul timpului regulamentar de joc și al prelungirilor. O eliminare rămasă incomplet efectuată la sfârșitul prelungirilor determină că jucătorul în cauză să nu poată participa la tie-break, cum ar fi executarea aruncărilor de departajare, de la 7 metri, conform Comentariului de la Regulă 2:2.

### **Descalificarea**

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

- a) comportare nesportivă a unui oficial de echipă după ce în prealabil au fost sancționați cu avertisment și o eliminare de 2 minute conform Regulilor 8:4, 16:1c și 16:3d;
- b) faulturi care pun în pericol sănătatea adversarilor (8:5);
- c) comportări nesportive grosolane ale unui jucător sau oficial de echipa pe sau în afara terenului de joc (8:6, explicația nr.6), și în cazuri de comportare nesportivă semnificativă sau repetată, în timpul aruncărilor de departajare de la 7 metri (2:2 comentariu și 16:13,);
- d) o violență a unui jucător înainte de joc sau în timpul procedurii de tie-break (al aruncărilor de departajare de la 7 metri) (2:2 comentariu, 8:7 și 16:14b);
- e) o violență a unui oficial de echipă (8:7);
- f) a treia eliminare a aceluiși jucător (16:5).

**16:7** După ce a acordat time-out, arbitrul va indica clar descalificarea jucătorului sau oficialului vinovat și cronometrului / scorerului prin ridicarea cartonașului roșu (Semnalizarea Nr. 13).

**16:8** O descalificare a unui jucător sau oficial de echipă se face întotdeauna pentru timpul de joc rămas de jucat. Jucătorul sau oficialul trebuie să părăsească imediat terenul și spațiul de schimb. După plecare jucătorul sau oficialul nu are voie să aibe nici un fel de contact cu echipa.

Descalificarea unui jucător sau a unui oficial de echipă, pe sau în afara terenului, în timpul de joc, atrage totdeauna o eliminare de 2 minute pentru echipa să. Aceasta înseamnă că numărul jucătorilor de pe teren se va reduce cu unul (16:3f). Reducerea numărului de jucători pe terenul de joc va dura 4 minute, dacă jucătorul a fost descalificat în condițiile menționate la Regulă 16:12b-d.

O descalificare reduce numărul jucătorilor sau oficialilor, care sunt disponibili la echipă (excepție ca la 16:14b). Echipa are totuși dreptul să crească numărul de jucători pe teren după expirarea timpului de eliminare de 2 minute.

O descalificare se acordă, în principiu, numai pentru timpul rămas de jucat în jocul în care este acordată. Este privită ca o decizie a arbitrilor bazată pe observarea de către ei a faptelor. Nu va exista nici o consecință ulterioară jocului, a descalificării, cu excepția cazului unei descalificări generată de o violență (16:6d-e), sau a unei comportări nesportive

grosolană a unui jucător sau oficial de echipă (16:6c) intrat în categoria a) d) sau g) în Explicația Nr. 6. Aceste descalificări vor fi explicate în raportul de joc (17:10).

### **Eliminarea definitivă**

**16:9** O eliminare definitivă **trebuie** acordată:

când un jucător este vinovat de o violență (așa cum este definită în Regulă 8:7) în timpul jocului (vezi Regulă 16:13, paragraful 1 și Regulă 2:6), pe, sau în afara terenului de joc.

**16:10** După ce a acordat time-out, arbitrul va indica clar eliminarea definitivă jucătorului vinovat și cronometrului / scorerului prin încrucișarea brațelor deasupra capului (Semnalizarea Nr. 15).

**16:11** O eliminare definitivă se dictează întotdeauna pentru tot timpul rămas de jucat și echipa trebuie să continue să joace cu un jucător mai puțin pe teren. Dacă un jucător 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 în eliminarea definitivă. Aceasta înseamnă că singura reducere numerică a echipei va fi dată doar de eliminarea definitivă.

Jucătorul eliminat definitiv nu trebuie înlocuit și trebuie imediat să părăsească terenul și zona de schimb. După plecare, jucătorul nu are voie să aibă nici un contact cu echipa. O eliminare definitivă trebuie explicată de către arbitrii în raportul de joc, autorităților interesate (17:10).

### **Mai multe abateri în aceeași situație**

**16:12** Dacă un jucător sau un oficial al unei echipe se face vinovat de mai multe abateri comise simultan sau imediat consecutive, înainte ca jocul să fie reluat, și aceste abateri necesită sancțiuni diferite, atunci, în principiu, se va dicta numai sancțiunea cea mai severă. Acesta este întotdeauna cazul în care una dintre abateri este violentă.

Sunt totuși următoarele excepții specifice, când în toate cazurile echipa trebuie să-și reducă efectivul de pe teren pentru 4 minute:

#### **Eliminare:**

a) dacă un jucător care a fost sancționat cu o eliminare de 2 minute se face vinovat de o comportare nesportivă înainte ca jocul să fie reluat, atunci jucătorul este sancționat cu o eliminare suplimentară de 2 minute (16:3g); "Dacă eliminarea adițională (suplimentară) este a treia pentru jucătorul respectiv, atunci acesta va fi descalificat";

b) dacă un jucător care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare temporară) se face vinovat de o comportare nesportivă, înainte de reluarea jocului, atunci echipa este sancționată cu o pedeapsa suplimentară, astfel că reducerea efectivului va fi pentru 4 minute (16:8, paragraful 2);

c) dacă un jucător care tocmai a fost sancționat cu eliminare pe timp de 2 minute se face vinovat de o comportare nesportivă grosolană, înainte de reluarea jocului, acesta va fi descalificat (16:6c); aceste sancțiuni combinate conduc la o reducere a efectivului pe timp de 4 minute (16:8, paragraful 2);

d) dacă un jucător care tocmai a fost descalificat (direct sau datorită celei de-a treia eliminări temporare) se face vinovat de o comportare nesportivă grosolană, înainte de reluarea jocului, echipa sa va primi o nouă sancțiune, astfel încât reducerea va fi pentru 4 minute (16:8, paragraful 2).

**16:13** Situațiile descrise în Regulile 16:1, 16:3, 16:6 și 16:9 se referă, în general la abateri săvârșite în timpul de joc. În spiritul acestor reguli "timpul de joc" include și prelungirile și "time-out", toate pauzele și întreruperile și în cazul regulii 16:6, deasemenea orice

modalități de “tie-break” (cum ar fi departajarea prin aruncări de la 7m).

În timpul acestor proceduri de “tie-break”, arbitrii pot decide că sancțiunile legate de timp sunt lipsite de importanță, iar orice caz de comportare nesportivă semnificativă sau repetată trebuie să conducă la descalificarea de la participarea la astfel de proceduri (2:2 Comentariu)

### **Abateri în afara timpului de joc**

**16:14** Comportările nesportive, comportările nesportive grosolane sau violența din partea unui jucător sau oficial în locul unde se joacă un meci, dar în afara terenului de joc, se sancționează astfel:

#### **Înainte de joc:**

- a) avertisment în caz de comportare nesportivă (16:1c);
- b) descalificarea sportivului sau oficialului vinovat în caz de comportări nesportive repetate sau grosolane sau violență, dar echipa are dreptul să înceapă jocul cu 14 jucători și 4 oficiali; Regula 16:8 paragraful 2 se aplică numai pentru abateri de la regulament în timpul jocului; respectiv, descalificarea nu va atrage și o eliminare de 2 min. Aceste sancțiuni pentru abateri înainte de joc, pot fi acordate în orice moment al jocului, oricând o persoană vinovată este identificată ca participând la joc iar acest lucru nu a putut fi stabilit la momentul incidentului.

#### **După joc:**

- c) raport scris.

### **Regulă 17. Arbitrii**

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

**17:2** Arbitrii supraveghează comportamentul jucătorilor și a oficialilor de echipa din momentul intrării acestora în incinta de desfășurare a jocului și până la părăsirea ei.

**17:3** Înaintea jocului, arbitrii sunt responsabili de inspecția terenului de joc, a porților și a mingiilor de joc; arbitrii decid mingea de joc (Regulile 1 și 3.1).

Arbitrii supraveghează ca cele două echipe să fie în echipament de joc corespunzător. Ei verifică raportul de joc și echipamentul jucătorilor. Ei se asigură că în spațiul de schimb numărul jucătorilor și al oficialilor este în limitele regulamentului și stabilesc prezența și identitatea “responsabilului oficial al echipei”, pentru fiecare echipă. Orice neconcordanțe trebuie corectate (4.1-2 și 4.7-9).

**17:4** Efectuarea alegerii cu moneda (10:1) se face de către unul dintre arbitrii, în prezența celuilalt și a responsabilului oficial al echipei, pentru fiecare echipă sau a unui oficial de echipa sau jucător care participă în numele responsabilului oficial al echipei.

**17:5** În principiu, tot jocul va fi arbitrat de aceeași arbitri. Este responsabilitatea lor să se asigure că jocul se desfășoară în conformitate cu regulamentul de joc și ei trebuie să sancționeze orice abatere de la regulament (vezi, totuși, Regulile 13:2 și 14:2).

Dacă unul dintre arbitrii nu poate termina jocul, celălalt arbitru va continua să arbitreze singur. (Pentru competițiile IHF și Continentale, această situație se tratează în conformitate cu regulamentele competițiilor respective).

**17:6** Dacă amândoi arbitrii fluiera o abatere și sunt de acord cu echipa care trebuie sanctionată, dar au opinii diferite în legătura cu severitatea sancțiunii, se va aplica sancțiunea cea mai severă.

**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 indoieli 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 cronometrului / scorerului cand isi indeplinesc responsabilitatile mentionate.

**18:2** Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru, atunci cronometrul 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, cronometrul isi asuma responsabilitatea pentru a da semnalul de sfarsit la fiecare repriza (vezi Regula 2.3).

Dacă tabela de marcaj nu poate afișa și timpii de eliminare (cel puțin trei pentru fiecare

echipă în timpul jocurilor IHF), cronometrul va afișa la masă cronometrului timpul de expirare pentru fiecare eliminare, împreună cu numărul jucătorului eliminat.

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat și paginat după versiunea în limba engleză

### Codul semnalizarilor

Atunci când se acordă o aruncare liberă sau o aruncare de la margine, atunci arbitrii trebuie să indice **imediat direcția** în care trebuie să se execute aruncarea (semnalizările 7 sau 9). Ulterior, atunci când este aplicabil, se vor indica celelalte semnalizări necesare obligatorii, pentru a indica sancțiuni disciplinare (semnalizările 13-15). Dacă apare necesar să se explice motivul pentru care a fost acordată o aruncare liberă sau de la 7 metri, atunci unul dintre semnalizările 1-6 și 11 pot fi arătate pentru **informare**. (Semnalizarea 11 trebuie totuși întotdeauna arătată în acele situații în care o aruncare liberă acordată pentru joc pasiv nu a fost precedată de semnalizarea 18.) Semnalizările 12, 16 și 17 sunt obligatorii în acele situații în care se aplică. Semnalizările 8, 10 și 18 sunt folosite atunci când se consideră necesar de către arbitrii.

### Lista semnalizărilor

- 1. Depășirea spațiului de poartă**
- 2. Dublu dribling**
- 3. Pași sau 3 secunde**
- 4. Agățări, îmbrățișări sau împingeri**
- 5. Lovire**
- 6. Fault în atac**
- 7. Aruncare de la margine - direcția**
- 8. Aruncare de la poartă**
- 9. Aruncare liberă - direcția**
- 10. Păstrați distanță de 3 metri**
- 11. Joc pasiv**
- 12. Gol**
- 13. Avertisment (galben); descalificare (roșu)**
- 14. Eliminare (2 minute)**
- 15. Eliminare definitivă**
- 16. Time-out**
- 17. Permisie pentru 2 persoane (cu drept de participare la joc) să intre pe teren în timpul time-out - ului**
- 18. Semnal de preavertizare pentru joc pasiv**

Explicații la Regulile de joc

### Cuprins

1. Executarea aruncării libere după semnalul de final (2:4-6)
2. Time-out (2:8)
3. Time-out de echipă (2:10)
4. Jocul pasiv (7:10-11)
5. Comportarea nesportivă (8:4, 16:1d)
6. Comportarea nesportivă grosolană (serioasă) (8:6, 16:6d)

7. Aruncarea de început (10:3)

8. Definiția "șansei clare de gol" (14:1)

9. Întreruperea jocului de către cronometrul (18:1)

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

În multe situații, echipa care are posibilitatea de a executa o aruncare liberă după expirarea timpului de joc, nu este cu adevărat interesată să 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 că aruncarea liberă să fie executată, arbitrii trebuie să judece corect și să considere aruncarea liberă ca executată, dacă un jucător, care se află în poziția 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) și asigurarea că această situație nu se va transforma într-un "teatru" frustrant și cu pierdere de timp. Aceasta înseamnă că arbitrii vor aranja jucătorii ambelor echipe în poziții corecte, cât mai repede și ferm, pentru ca aruncarea liberă să poată fi executată fără întârziere. (Noile restricții la Regula 2:5 privind poziția jucătorilor și înlocuirile trebuie aplicate (4:5 și 13:7).

Arbitrii trebuie să fie, în plus, foarte atenți la neregularitățile sancționabile comise de ambele echipe. Neregularitățile repetate din partea echipei în apărare trebuie sancționate (15:4, 15:9, 16:1.c, 16:3c). În plus, jucătorii echipei în atac gresesc deseori în timpul execuției, de exemplu dacă unul sau mai mulți 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 mișcă, sau sare, în timp ce execută aruncarea (15:1, 15:3). Este foarte important ca astfel de goluri, marcate în condiții neregulamentare, să nu fie acordate.

### **2. Time – out (2:8)**

Exceptând situațiile descrise în regula 2:8, în care acordarea unui time – out este obligatorie, este de așteptat ca arbitrii să-și folosească capacitatea de decizie referitoare la necesitatea dictării

time – out-ului și în alte situații. Câteva situații tipice la care nu este obligatorie acordarea unui time – out, dar la care, în condiții normale, se acordă, sunt:

- a) influențe exterioare, de exemplu suprafața de joc trebuie ștersă;
- b) un jucător pare a fi accidentat;
- c) o echipă joacă intenționat pentru a trece timpul, de exemplu echipa întârzie executarea unor aruncări, sau un jucător îndepărtează mingea sau nu o eliberează la timp;
- d) mingea atinge tavanul sălii sau o instalație fixă de deasupra suprafeței de joc (11:1) și ricoșează departe de locul de unde ar fi trebuit să se execute aruncarea de la margine, ceea ce ar duce la întârzieri neobișnuite.

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 ștergerea podelei. Similar dacă echipa care ar fi dezavantajată prin neacordarea unui time-

out este acea 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 probabilă 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 aruncări 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 echipă care dorește să solicite un time – out de echipă, trebuie, printr-un oficial de echipă, să pună pe masa oficială, în dreptul cronometrului, un ”carton verde” (este indicat ca acest carton verde să aibe 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 cartonașul 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 brațul 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 echipă, iar cronometrul pornește 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 masă cronometrului / scorerului pentru consultări.

Neregularitățile comise în timpul time – out-ului de echipă au aceleași consecințe ca și neregularitățile comise pe parcursul timpului de joc. 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 pornește 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 intenționate. 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 echipa conduce la un scor strâns, spre finalul jocului;
- o echipa are un jucător eliminat;
- când apărarea 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 plecarea 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 stă 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 câștige 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;

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 câștige un avantaj de spațiu, față de apărători, sau când crește ritmul de atac față de faza de construcție;

- jucătorii primesc mingea repetat stând pe loc sau îndepărtându-se de poartă;
- dribling repetat, pe loc;
- când se confruntă cu un adversar, jucătorul în posesia mingii se întoarce prematur, așteaptă întreruperea jocului de către arbitrii, sau nu câștigă un avantaj în spațiu față de apărător;
- acțiuni active de apărare: această 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 arătarea semnalului de presemnalizare

După presemnalizarea jocului pasiv, arbitrii trebuie să permită o fază de construcție de atac (arbitrii trebuie să cunoască că 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 brațul dinspre banca de rezerve). Această 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 acordă 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 porții (direct sau sub formă 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 comportări nesportive. În aceste două situații echipei în posesia mingii trebuie să i se permită o nouă faza de construcție.

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

Pentru sancționare, conform regulii 16, comportările nesportive se împart în 3 categorii, pentru care se dau exemplele de mai jos:

5.1. Sanctiuni progresive, dacă acțiunea este repetată (16:1c);

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

5.3. Acțiuni specifice, sancționate întotdeauna cu o eliminare de 2 minute (16;3e)

Următoarele situații specifice sunt exemple atunci când cele 3 categorii trebuie să se aplice:

5.1. Când apărătorii folosesc propriul spațiu de poartă, că poziție de baza în apărare (de ex. nu atunci când este o reacție imediată, într-o situație izolată când se confruntă cu un jucător într-o situație de gol);

5.2.

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

b) întârzierea executării unei aruncări pentru echipa adversă, în mod tipic prin nerespectarea distanței de 3 metri, sau de ex. când portarul nu da mingea executantului aruncării de la 7 metri; (vezi totuși regulile 14:8, 14:9, 15;4 paragraful 2 și 15:5 paragraful 3);

c) prin acțiuni false-simulare (“teatru”) încercând să inducă în eroare arbitri în ceea ce privește acțiuni ale adversarilor (ex. pretinzând că s-a comis un fault);

d) când se blochează direct o aruncare sau o pasă prin folosirea labei piciorului sau a părții inferioare a piciorului (gambei); (o mișcare reflexă, cum ar fi o îndoire instinctivă a piciorului, când vine mingea; sau blocarea mingii printr-o mișcare normală a piciorului în timpul mișcării corpului spre adversar, nu trebuie sancționate) vezi deasemenea Regulă 7:8;

5.3.

a) când s-a acordat o decizie împotriva echipei în posesia mingii și jucătorul cu mingea nu o lasă să cadă sau nu o pune imediat pe sol; similar dacă mingea se află deja pe sol iar jucătorul o îndepărtează de la locul respectiv;

b) intervenția în joc a jucătorilor sau oficialilor aflați în spațiul de schimb, de ex. prin intervenția din spațiul de schimb în terenul de joc sau prin reținerea mingii în spațiul de schimb când această a ajuns acolo.

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

Următoarele sunt exemple de acțiuni care trebuie să conducă la sancțiunea directă de descalificare, conform Regulii 16;6c. Prin analogie, alte acțiuni pot fi considerate de arbitri, că aparținând acestei categorii:

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

- b) aruncarea sau îndepărtarea mingii, într-o manieră demonstrativă, după o decizie a arbitrilor;
- c) dacă portarul în mod demonstrativ refuză să încerce să apere o aruncare de la 7 metri;
- d) ripostă, a unui jucător, după un fault comis asupra lui (lovește înapoi, reflex);
- e) aruncarea intenționată a mingii într-un jucător advers, în timpul unei întreruperi a jocului; (dacă este făcută cu multă forță și de la o distanță foarte mică este mai potrivit să fie considerată violență);
- f) întreruperea unei șanse clare de gol prin intervenția unui oficial de echipă sau a unui jucător suplimentar, care pătrunde pe teren (4:2, 4:3, 4:6), sau de către un oficial de echipa sau jucător, care intervine în terenul de joc din spațiul de schimb.
- g) dacă în ultimele minute ale jocului, un jucător folosește astfel de metode încât intră sub incidența regulii 8:5 sau 8:6, numai pentru a împiedica adversarii să aibe timp pentru a ajunge într-o poziție din care să înscrie un gol decisiv (pentru a câștiga sau a egala, sau să obțină diferența de goluri necesară) sau de a ajunge într-o poziție din care se poate acordă aruncare de la 7 metri;

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

Această înseamnă că arbitrii nu trebuie să fie pedanti 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 că 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 execuția aruncării imediat ce jucătorul a ocupat poziția corectă, presupunând că 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. (Această este o *excepție 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, pâna 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 începere.

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 "șanse clare de gol" ( 14:1 )**

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

- a) un jucător care are deja controlul mingii și al echilibrului său 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 său corporal (este în plenitudinea forțelor) aleargă, sau driblează mingea, pe contraatac, singur spre portarul

advers, fără ca un adversar să aibe posibilitatea de a se interpune în față 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 mingiei prin mijloace regulamentare;

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

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

Dacă un cronometror întrerupe jocul pentru schimbări greșite, 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, totuși, mingea se află, în momentul întreruperii, într-o poziție mai favorabilă pentru echipa care beneficiază de aruncarea liberă, atunci aruncarea liberă trebuie executată din acea poziție (vezi regulă 13:6, paragrafele 3 și 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 și 14:2. Dacă jocul a fost întrerupt datorită unor astfel de neregularități comise de echipa în apărare și, prin aceasta, a fost împiedicată o șansă 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 anunțate arbitrilor, cronometrorul trebuie să aștepte până la prima întrerupere de joc. Dacă, totuși, cronometrorul intervine și 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 și arbitrii sunt de părere că, datorită întreruperii pripite, a fost împiedicată o sansă clară de gol pentru echipa în atac, trebuie acordată aruncare de la 7 – m, conform regulii 14:1.b. Că principiu general, neregularitățile observate și raportate de către cronometror / scorer (cu excepția regulilor 4:2 – 3, 5 – 6) nu conduc la sancțiuni personale.

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

### **Regulamentul Spațiului de schimb**

1. Spațiile de schimb se află, în afara liniei de margine, în stânga și dreapta prelungirii liniei de mijloc, până la capătul băncii de schimb corespunzătoare și dacă condițiile de spațiu o permit, și în spatele băncilor (Regulamentul de joc: Fig. 1).

Reglementările pentru evenimentele I.H.F. și ale federațiilor 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 fața 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 spațiul de schimb au dreptul să stea numai jucătorii și oficialii unei echipe, care sunt înscriși în raportul de joc (Regulă 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 înaintea și în timpul jocului.

Dacă, înaintea 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.

Totuși oficialilor le este permis să se miște 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 regulă 4:2).

Permisiunea 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, totuși, **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 spațiul de schimb pentru a-și recâștiga drepturile. Mai mult decât atât jucătorii și oficialii de echipa rămân sub jurisdicția arbitrilor în timpul jocului, și regulile de sancționare personală se aplică deasemenea și jucătorilor sau oficialilor care decid să părăsească terenul de joc și

spațiul de schimb. De aceea comportările nesportive, comportările nesportive grosolane și violență 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 spațiului de schimb, aceștia trebuie să fie informați de către cronometrul / scorer la următoarea întrerupere a jocului.

Delegatul tehnic I.H.F., ai unor federații continentale sau naționale, care au fost delegați la un anumit joc, au dreptul să atragă atenția arbitrilor (la următoarea întrerupere de joc), asupra unei posibile încălcări a Regulamentului, sau a nerespectării Regulamentului spațiului de schimb (cu excepția cazurilor în care deciziile arbitrilor au fost luate în baza propriilor observări a faptelor).

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

Totuși, dacă delegatul tehnic I.H.F., (continental sau național) 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 șansă clară de gol, aruncare de la 7 metri).

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

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

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

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 măsurate din muchia exterioară a colțului terenului, în muchia exterioară a colțului 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 fiecărui colț, în muchia exterioară opusă a liniei de mijloc.

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

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

b) Spațiul de poartă din față porților constă dintr-un dreptunghi de 3 x 6 metri și două sferturi de cerc, de legătură, cu o rază de 6 metri. Spațiul de poartă 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 spațiului de poartă – a unei linii lungi de 3 metri. Această linie se continuă, pe ambele părți, cu două 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 spațiul de poartă sunt denumite "linia spațiului de poartă". Distanța dintre muchiile exterioare ale punctelor de intersecție dintre arcurile de cerc și linia exterioară a porții este, astfel, de 15 metri. (Fig. 5).

c) Linia întreruptă de aruncare liberă (linia de 9 – m) este paralelă și concentrică cu linia spațiului de poartă, dar la o distanță de 3 metri de aceasta. Segmentele ca și spațiile 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 față porții, paralel cu poartă, la o distanță de 7 metri, măsurată 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 față 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 distanță 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. Porțile trebuie să fie bine fixate de podea sau de peretele aflat în spatele lor. Ele măsoară 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 ieșite 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 răză 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 porțile, de pe același teren, trebuie să fie vopsite în aceleași culori.

Benzile colorate măsoară la colțuri (îmbinarea stâlpilor laterali cu bara transversală), câte 28 cm în fiecare direcție. Toate celelate 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. Distanță 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 x 10 cm. Plasa trebuie să fie prinsă de barele laterale și de bară transversală, cel puțin, la fiecare 20 cm.

Este permisă 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 află 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 porțile 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 călcat în spațiul de poartă al echipei adverse (sau atinge mingea aflată pe podea în spațiul de poartă) această conduce la o **aruncare de la poartă** și nu la o aruncare liberă în favoarea echipei în apărare.

#### ANTRENORI ȘI JUCĂTORI

Portarul trebuie să procedeze în mod contrar, că 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.

Adversarilor le este permis să stea în imediată apropiere a liniei spațiului de poartă, în afara lui, dar nu au voie să împiedice mingea să depășească linia spațiului de poartă.

#### ARBITRI

Să arate semnalizarea “aruncare de la poartă” foarte clar, în așa fel încât să reamintească jucătorilor ambelor echipe despre această schimbare.

Să supravegheze cu atenție acțiunile adversarilor, astfel că aceștia să nu intervină la execuția rapidă a aruncării.

#### DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ

După fluierul arbitrului, echipa portarului are posesia mingii, iar aceasta nu intră în joc înainte ca aruncarea de la poartă să fie executată.

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 ȘI JUCĂTORI

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.

#### ARBITRI

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

#### DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ

Să fiți siguri și să rețineți care echipă trebuie să execute aruncarea de la margine, dacă această acțiune s-a petrecut în momentul în care s-a solicitat un time – out de echipă.

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 ȘI JUCĂTORI**

Dacă echipa dumneavoastră “se grăbește”, nu trebuie să așteptați că 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.

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

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 ȘI JUCĂTORI**

#### **ARBITRI**

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

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 disperați și simțiți că trebuie să acționați, vă rugăm să realizați efectul unuei asemenea împingeri sau lovituri asupra adversarului.

Trebuie să renunțați la obișnuința de a observa doar faulturile dure; urmăriți deasemenea situațiile în care un fault mărunț 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**.

-

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 ȘI JUCĂTORI**

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.

#### **ARBITRII**

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 descalificare trebuie privită ca o decizie normală în această situație.

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

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 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.

<b>ANTRENORI ȘI JUCĂTORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ</b>
<p>Jucătorii și antrenorii au fost obișnuiți cu ezitare din partea arbitrilor în a sancționa incalcărilor 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.</p>	<p>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. Rețineți, 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.</p>	<p>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.</p>

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 progresivă 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.

<b>ANTRENORI ȘI JUCĂTORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ</b>
<p>Jucătorii trebuie să se abțină de la a încerca în mod instinctiv să</p>	<p>Ca și până acum, nu este o încălcare a</p>	<p>-</p>

atingă mingea cu piciorul când mingea se îndreaptă spre el.

regulamentului atunci când mingea este aruncată spre piciorul unui adversar care nu-și mișcă piciorul.

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 făcând sancțiunile disciplinare. De exemplu, **un gol va fi anulat, chiar dacă aruncarea de începere a fost executată.**

#### ANTRENORI ȘI JUCĂTORI

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 atancantul continuă. Este deci important să se evite acțiuni disperate care ar putea duce la sancțiuni disciplinare, pentru că acestea rămân valabile.

#### ARBITRI

Arbitrii trebuie să facă toate eforturile să audă semnalul sonor dat de oficialii de la masă, pentru că 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.

#### DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ

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

#### ANTRENORI ȘI JUCĂTORI

#### ARBITRI

#### DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ

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.

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.

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 ȘI JUCĂTORI**

Această clarificare presupune o pregătire înaintea meciului.

#### **ARBITRI**

Chiar dacă oficialii de la masă ar trebui să

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

Delegatul/oficialii de la masă trebuie să ajute

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.

fie primii care descoperă vreo problemă, arbitrii trebuie să fie atenți în legătură cu această problemă. Dacă pe teren pătrunde 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)

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 ȘI JUCĂTORI**

Oficialii echipelor au responsabilitatea de a aminti jucătorilor despre pericolele la care se expun prin folosirea body-

#### **ARBITRI**

Se recomandă o verificare înaintea meciului (în timpul încălzirii), pentru că

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

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

piercing-urilor în timpul jocului, și de a verifica jucătorii înainte de joc.

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.

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 să fie necesar să participe la alegerea terenului și amingii înainte de joc. Chiar dacă există un căpitan de echipă sau nu, orice jucător sau oficial al echipei poate participa la alegerea mingii și terenului.

#### **ANTRENORI ȘI JUCĂTORI**

Ca și până acum, responsabilului de echipă îi este permis să intre în contact cu arbitrii sau cu masă. 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 masă.

#### **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.

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

-

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 ȘI JUCĂTORI**

Responsabilul de echipă trebuie să fie atent și să verifice raportul

#### **ARBITRI**

Dacă oficialii de la masă intervin din

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

Masa are un rol preventiv, în sensul în care apar după

de joc, dacă jucătorul apare după ce raportul de joc a fost completat sau după începerea meciului.

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).

începerea meciului jucători 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 ȘI JUCĂTORI**

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.

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

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 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.

**ANTRENORI ȘI JUCĂTORI**

Persoana care intră pe teren trebuie să ajute jucătorul accidentat. Această persoană poate fi tentată să se folosească de acest prilej să critice arbitrii sau adversarul care a fost implicat în incident, dar aceasta este strict interzis.

**ARBITRI**

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.

**DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

Rolul mesei este de a se asigura că 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.

**ANTRENORI ȘI JUCĂTORI**

Jucătorii ar trebui să încerce să evite părăsirea terenului când au nevoie de apă, prosop, etc, pentru că există riscul că aceasta să fie interpretată ca și schimbare greșită.

**ARBITRI**

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.

**DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

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 persoană în cauză participă la joc. În cazuri extreme, această problemă 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 ȘI JUCĂTORI	ARBITRI	DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ
<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 că 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 ȘI JUCĂTORI	ARBITRI	DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ
<p>Fiți atenți la fluierul de executare a aruncării și nu vă asumați nici</p>	<p>Înainte de a lua vreo decizie, amintiți-vă</p>	<p>-</p>

un risc în aceste situații. În afara aruncării de început, fiți atenți la mișcarea dintre momentul fluierului și momentul în care mingea părăsește mâna executantului.

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 ȘI JUCĂTORI

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

#### ARBITRI

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

#### DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ

-

15. Regulile au stabilit clar că executantul poate atinge din nou mingea după executarea unei aruncări de început, 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 aruncări de la poartă.

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 câteva 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 că 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 ȘI JUCĂTORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ</b>
-	Dacă se aude fluierul mesei pentru o schimbare greșită a echipei portarului, arbitrii trebuie să decidă dacă în momentul fluierului mingea se află „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 nouă, 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 ȘI JUCĂTORI</b>	<b>ARBITRI</b>	<b>DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ</b>
-	Arbitrii trebuie să-și dea seama că efectul oricărei alte sancțiuni anterioare dispăre.	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, atâta timp cât condiția din citat este îndeplinită. Aceasta este situația în care un jucător, în urmă unui fault, este întins pe teren și are posibilitatea de a executa aruncarea liberă mai repede din acea poziție decât dacă s-ar rîdica în picioare. Aceasta este în spiritul regulamentului.

#### **ANTRENORI ȘI JUCĂTORI**

Această 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.

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

-

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 ȘI JUCĂTORI**

-

#### **ARBITRI**

Arbitrii trebuie să fie convinși de existența unei situații clare de gol, ținând cont de poziția tuturor jucătorilor. Dacă se aude un sunet din exteriorul terenului, jucătorului trebuie să i se acorde avantajul de care ar fi beneficiat dacă nu s-ar fi oprit

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

Oficialii de la masă trebuie să ajute arbitrii cu observațiile proprii în cazurile când arbitrii nu au auzit clar semnalul care l-a făcut pe jucător să se oprească.

din mișcare.

21. Oficialul unei echipe sau jucătorul poate părăși 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 ȘI JUCĂTORI**

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.

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

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 comportamentele 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 afară liniei de margine a terenului pentru a avea loc să treacă în dribling de un adversar aflat la linia de margine. Această fază se termină cu acordarea unei aruncări libere împotriva echipei jucătorului care a depășit linia de margine. Un jucător nu poate stă în afară 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 acordă aruncare liberă împotriva echipei lui.

#### **ANTRENORI ȘI JUCĂTORI**

Este o mare diferență între, pe de o parte, părăsirea „inofensivă” a terenului de joc (vezi pct. 16) sau imposibilitatea de a se opri pe loc, și, pe de altă parte, părăsirea spațiului de joc în mod

#### **ARBITRI**

Trebuie făcută diferența între situațiile când jucătorul nu se poate opri fără să depășească linia de margine, și o depășire intenționată a liniei de margine sau așteptarea mingii în afara terenului de

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

-

intenționat. Fiți atenți la poziția față de linia de margine pentru a preveni eventualele probleme. Ascultați indicațiile arbitrilor.

joc. În ultimul caz, folosiți semne energice cu mâna (sau avertizare verbală) că 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 când 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

#### **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-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 fi23. 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

#### **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,

risc. O presemnalizare imediată de joc pasiv vă pune sub o mare presiune.

sau până când 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.

care se poate întâmpla chiar înainte primirii „cartonașului verde”. Fiți siguri cine are posesia mingii în momentul când fluierați.

#### **ANTRENORI ȘI JUCĂTORI**

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

#### **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

#### **DELEGAȚI ȘI OFICIALI MASĂ**

Fiți pregătiți pentru tactică 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

ocazie de a pierde timp fără nici un risc. O presemnalizare imediată de joc pasiv vă pune sub o mare presiune.

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 timeout 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.

aruncare la poartă prin surprindere, care se poate întâmpla chiar înainte primirii „cartonașului verde”. Fiți siguri cine are posesia mingii în momentul când fluierați.

ecare secundă contează, în general la finalul unui meci echilibrat.