

**Regulamentul de organizare și desfășurare al evenimentului sportiv
“ACADEMIA SPORTULUI – TROFEUL BUCUREȘTIULUI” pentru elevii
claselor V - XII**

-DISCIPLINA HANDBAL-

PROEDUS

BUCUREȘTI 2024

CUPRINS

Punctul 1..... Participarea la competiție

Punctul 2.....Regulamentul oficial

REGULAMENTUL OFICIAL AL COMPETIȚIEI

1. Participarea la competiție

- Dreptul de înscriere la Trofeul Bucureștiului, competiție derulată sub egida evenimentului „Academia Sportului”, îl au elevii unităților de învățământ (clasele V - VIII) din Municipiul București, din învățământul de stat și particular.
La acest eveniment sportiv, au drept de participare toți elevii din unitățile de învățământ bucureștene, clasele V - XII, forma de zi, înscriși în registrul matricol al unității școlare pe care o reprezintă, la data de 9 septembrie a anului școlar respectiv:
 - pentru elevii claselor V – VIII cei născuți după 1 ianuarie 2008.
 - Pentru elevii claselor IX – XII cei născuți după 1 ianuarie 2004
- Pentru înscrierea echipelor este necesară completarea ”Formularului de înscriere”, cuprinzând *numele și prenumele jucătorilor, CNP, Data nașterii, clasa precum și avizul medicului* (semnatura 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”.
- Unitatile de invatamant 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 8** la Regulamentul General către aceștia și informarea cu privire la publicarea acesteia în cadrul www.proedus.ro.
- Înscrierea echipelor se va face până cel târziu la data 26 Septembrie 2024 pe următorul link..www.proedus.ro și vor fi considerate înscrise echipele cu minim 6 jucători din 12 – limita maximă (6 titulari și 6 rezerve) plus profesorul/antrenorul echipei de handbal, care au trimis pe www.proedus.ro formularul de înscriere 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 acestia figureaza sau nu ca legitimați la vreun club sportiv.**
- **Fiecare școală are dreptul să se înscrie cu un număr nelimitat de echipe, 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, ACESTEVA VOR FI DESCALIFICATE AUTOMAT din competiție.**

- 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 1 octombrie 2024
- Competiția de handbal pentru elevii bucureșteni va debuta cu tururile eliminatorii într-o locație ce va fi anunțată ulterior, în perioada 1 – 13 octombrie 2024
- Tragerea la sorți a meciurilor din cadrul competiției va avea loc pe data de 27 Septembrie 2024, în prezența oficialităților, presei, organizatorilor, antrenorilor și căpitanilor de echipă. Locația se va stabili după finalizarea înscrierilor în funcție de numărul echipelor înscrise și va fi publicată pe site-ul instituției la adresa www.proedus.ro
- Jucătorii vor avea asupra lor, la toate jocurile, cartea de identitate și carnetul / legitimația de elev cu viza pe anul școlar 2024-2025, pe care sunt obligați să le prezinte la fiecare joc pe care-l dispută.
- În cazul în care unul dintre jucători nu prezintă documentul solicitat, automat nu va avea drept de joc la meciul respectiv.
- Echipetele care vor folosi jucători care nu au drept de joc vor fi eliminate automat din competiție la Handbal și vor fi suspendate pe o perioadă de 2 ani de zile din respectiva întrecere sportivă.
- Echipetele 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 masculina a cuvintelor atunci când face referire la jucători, oficiali, arbitri și alte persoane. Regulile se aplică totuși în mod egal, atât bărbaților cât și femeilor care participă la jocul de handbal, excepție făcând regula pentru mărimea mingii de joc (vezi Regula 3).

CUPRINS

Regulamentul de joc, Semnalizarile, Explicațiile și Regulamentul spațiului de schimb

Cuvânt înainte

Regulile jocului

1. Terenul de joc
2. Timpul de joc, Semnalul de sfârșit și Time-out
3. Mingea
4. Echipa, Inlocuirile, 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 Aruncarilor (Aruncarea de incepere, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poarta, Aruncarea libera, si Aruncarea de la 7 metri)

16. Sanctiunile disciplinare

17. Arbitri

18. Cronometrul si scorerul

Codul semnalizarilor

Explicatii la regulile de joc

Regulamentul spatiului de schimb

Ghid pentru Terenul de joc si Porti

Regulamentul de Joc

Regula 1. Terenul de joc

1:1 Terenul de joc (**vezi Figura 1**) este un dreptunghi cu lungimea de 40 metri si lățimea de 20 metri, si se compune din 2 spatii de poarta (**vezi Regula 1:4 si Regula 6**) si o zona de joc. Liniile laturilor lungi sunt numite linii de margine iar liniile laturilor scurte sunt numite linii de poarta (intre barele porții) sau liniile exterioare porții (de ambele parti ale porți).

In jurul terenului de joc trebuie sa existe o zona de siguranță, cu o lățimea de cel putina 1 metru de-a lungul liniilor de margine si 2 metri in spatele liniilor exterioare porți.

Caracteristicile terenului de joc nu trebuiască modificate in timpul jocului astfel incit una dintre echipe sa fie avantajata.

1:2 In centrul fiecăreia linii exterioare a porții se găsește o poarta (**vezi Figurile 2a si 2b**). Porțile trebuie sa fie solid ancorate de podea sau de pereții din spatele lor. Porțile au la interior o înălțime de 2 metri si o lățimea de 3 metri.

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

Porțile trebuie sa aibă o plasa, atașata in așa fel incit o minge o data intrata in poarta sa rămână acolo.

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

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

Liniile dintre doua suprafețe adiacente pot fi înlocuite cu culori diferite intre suprafețe adiacente ale podelei.

1:4 In fata fiecăreia porți este un spațiu de poarta (**vezi Regula 6**). Spațiul de poarta este delimitat de o linie a spațiului de poarta (linia de 6 metri), care este trasata astfel:

a) o linie de 3 metri lungime direct in fata porții; aceasta linie este paralela cu linia de poarta si la 6 metri distanta de aceasta (măsurata de la muchia posteriori a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei spațiului de poarta);

b) doua sferturi de cerc, fiecare cu o raza de 6 metri (măsurata de la coltul 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 (distanță) 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 uneste 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 înăuntru liniei de margine și 15 cm în afara liniei de margine (înăuntru 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^oa

Figura 2 b

Figura 3: Linia și spațiul de schimb

Masa pentru cronometrul și scorerul și bancile 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 bancile 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 echipe de tineret este de 2 x 20 minute și 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 castigator, aceștia vor trece la executarea loviturilor de departajare de la 7 m.

Comentariu:

În cazul în care aruncarea de la 7 metri este folosită ca modalitate de tie-break (stabilire rapidă a unui castigator), 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 sorti 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. Toti sau doar

cativa dintre jucatorii nominalizati pot fi aceiasi cu cei din prima serie. Nominalizarea a 5 jucatori va continua atata timp cat este necesar.

Castigatoare va fi declarata echipa care realizeaza o diferenta de un gol, dupa acelasi numar de aruncari cu echipa adversa.

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

Semnalul de sfarsit de joc

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

Comentariu:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Echipa care a fost in 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 repriza a jocului (sau a prelungirilor) trebuie scurtată corespunzător. Dacă a doua repriza 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 Explicatia 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 cronometror sau delegat (2:8b-c), cronometrorul este obligat să oprească imediat cronometrul, fără a aștepta confirmarea arbitrilor.

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

Comentariu:

Un semnal sonor dat de cronometror-delegat oprește efectiv jocul. Chiar dacă arbitrii (sau jucătorii) nu realizează imediat că jocul este întrerupt, orice acțiune desfășurată după semnalul de întrerupere dat de la masă, este anulată. Aceasta înseamnă că 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 afla 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 gresite).

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

2:10 Fiecare echipă are dreptul să beneficieze de un time-out de echipă de 1 minut în fiecare repriza 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) mingilor 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 si 325-375 g (Marimea IHF 2) pentru echipele feminine, tineret feminin (peste 14 ani) si tineret masculin (12 – 16 ani);
- 50-52 cm si 290-330 g (Marimea IHF 1) pentru tineret feminin (8 – 14 ani) si tineret masculin (8 – 12 ani).

Comentariu:

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

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

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

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

Regula 4. Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul

Echipa

4:1 O echipa este formata din pana la 12 jucatori.

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

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

La inceputul jocului o echipa trebuie sa aiba pe terenul de joc cel putin 5 jucatori. Numarul jucatorilor unei echipe poate creste pana la 12 oricand in timpul jocului, inclusiv al prelungirilor. Jocul poate continua, chiar daca o echipa isi reduce efectivul la mai putin de 5 jucatori pe teren. Arbitrii trebuie sa hotarasca cand jocul trebuie intrerupt definitiv (17:12).

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

In general unui oficial de echipa nu i se permite sa intre pe teren in timpul jocului. Incalcarea acestei reguli trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (vezi Regulile 8:4, 16:1c, 16:3d si 16:6a). Jocul este reluat cu aruncare libera pentru adversari (13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 9).

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

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

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

Responsabilul oficial de echipa, trebuie sa se asigure ca doar jucatorii cu drept de participare la joc intra in teren. Nerespectarea acestei reguli va fi sanctionata cu comportare nesportiva a Responsabilului oficial de echipa (13 :1a-b, 16 :1c, 16 :3d si 16:6a; vezi Explicatia nr. 9).

Schimbările (Inlocuirea) jucătorilor

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

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

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

Comentariu:

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

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

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

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

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

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

Echipamentul

4:7 Toti jucatorii de camp ai unei echipe trebuie sa poarte echipament uniform. Combinatiile de culori si designul echipamentului celor 2 echipe trebuie sa fie clar diferit.

Toti jucatorii folositi de o echipa ca portari vor avea obligatoriu aceiasi culoare a echipamentului, dar diferita de a jucatorilor de camp ai ambelor echipe si a portarilor echipei adverse (17:3).

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

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

4:9 Jucatorii trebuie să poarte pantofi de sport.

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

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

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

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

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

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

Regula 5. Portarul

Portarul *are dreptul*:

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

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

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

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

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

Portarul *nu are dreptul*:

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

5:6 Sa paraseasca spatiul de poarta avand mingea sub control; aceasta conduce la aruncare libera (conform 6:1,13:1a si 15:7, paragraful 3) daca arbitrul a fluierat executarea aruncarii de la poarta; in celelalte situatii se acorda simpla repetare a aruncarii de la poarta (15:7, paragraful 2); vezi

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

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

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

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

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

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

Comentariu:

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

Regula 6. Spatiul de poarta

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

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

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

- a) aruncare de la poarta, cand un jucator al echipei aflate in atac, intra in spatiul de poarta cu mingea sub control sau intra fara mingea, dar isi creeza prin aceasta un avantaj (12:1);
- b) aruncare libera, cand un jucator al echipei aflate in aparare intra in spatiul de poarta si isi creeza un avantaj prin aceasta, dar nu impiedica o sansa clara de gol (13:1b; vezi, totusi, 5:1);
- c) aruncare de la 7 metri, cand un jucator al echipei aflate in aparare, intra in spatiul de poarta si astfel impiedica o sansa clara de gol (14:1a).

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

- a) un jucator intra in spatiul de poarta dupa ce a jucat mingea atata timp cat acest lucru nu creeza un dezavantaj pentru adversari;
- b) un jucator intra in spatiul de poarta fara mingea si nu castiga un avantaj din aceasta;

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

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

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

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

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

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

Regula 7. Jucarea mingii, Jocul pasiv

Jucarea mingii

Se permite:

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

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

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

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

Comentariu:

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

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

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

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

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

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

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

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

Nu se permite sa:

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

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

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

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

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

Jocul pasiv

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

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

Aruncarea libera se executa din locul in care se afla mingea, când jocul a fost întrerupt.

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

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

Regula 8. Faulturile si Comportarea nesportiva

Se permite:

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

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

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

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

Nu se permite:

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

- b) sa se blocheze sau se sa impinga un adversar cu bratele, mainile sau picioarele;
- c) sa se impiedice sau sa tina (de corp sau echipament), sa se impinga, sa fuga sau sa sara intr-un adversar;
- d) sa se puna in pericol un adversar (cu sau fara mingea).

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

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

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

8:4 Manifestarile fizice sau verbale care sunt incompatibile cu spiritul sportiv sunt considerate ca fiind comportari nesportive. (De exemplu, vezi Explicatia Nr.5). Aceasta se aplica atat jucatorilor cat si oficialilor de echipa, pe sau in afara terenului de joc.

Sanctionarea progresiva se aplica deasemenea in caz de comportare nesportiva (16:1c, 16:3c-d si 16:6a).

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

- a) loveste sau trage inapoi, din lateral sau din spate, bratul de aruncare al jucatorului care este in curs de a arunca sau a pasa mingea;
- b) face orice actiune din care rezulta lovirea adversarului la cap sau la gat;
- c) intentionat loveste corpul unui adversar cu piciorul sau genunchiul sau in orice alt mod; aceasta include si piedica;
- d) impinge un adversar care alearga sau sare, sau il ataca in asa fel incat adversarul isi pierde controlul corporal; aceasta se aplica si cand portarul isi paraseste spatiul de poarta in timpul unui contraatac al adversarilor;
- e) loveste un aparator in cap executand o aruncare libera direct la poarta, daca aparatorul nu s-a miscat; sau similar, loveste portarul in cap la o aruncare de la 7 metri, daca portarul nu s-a miscat.

Comentariu:

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

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

8:7 Un jucator vinovat de violenta in timpul de joc va fi eliminat definitiv (16:9-11). Violenta in afara timpului de joc (vezi 16:13) determina descalificarea (16:6d; 16:14b). Un oficial vinovat de violenta va fi descalificat (16:6e).

Comentariu:

Violenta este, in spiritul acestei reguli, definita ca un atac in forta si deliberat impotriva corpului

unei alte persoane (jucator, arbitru, cronometror / scorer, oficiali de echipa, delegat, spectator etc.)

Cu alte cuvinte, nu este o acțiune simplă, reflexă sau un rezultat al unor procedee neglijente și excesive. Scuiparea 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 Regulile 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 că golul a fost marcat.

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

Un gol nu poate fi acordat, dacă unul dintre arbitrii sau cronometrorul 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 participă 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 fluierul 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 castigatoare. 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 celelalte 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 în spatele liniei (15:6), și să rămână în această poziție până când mingea a parasit mână sa (13:1a, 15:7 paragraful 3) (vezi de asemenea Explicatia 7).

Cochipierii săi 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 de asemenea 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 ultimul mingea, înainte de ieșirea 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 execută 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 mână (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 afara din joc, și jocul se va relua cu o aruncare de la poarta (13:3) dacă apare o neregularitate după ce aruncarea de la poarta a fost acordată și înainte de execuția ei.

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

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

Jucătorii celeilalte echipe pot sta imediat în afara liniei spațiului de poarta, dar nu au voie să atingă mingea, până ce aceasta nu trece complet de linia spațiului de poarta (15:4, 15:9, Explicația 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 și 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 câștigă 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 disciplinara personala 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 sancțiunea disciplinara trebuie amânata 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 acorda 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.

Următoarele situații sunt excepții de la regula:

- 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 abaterii 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 Regulii 13:5, dacă aceasta 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 de asemenea 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 înainte de executarea aruncării libere, dacă poziția incorectă are influență asupra jocului (15:3, 15:6).

Aruncarea liberă, în acest caz, trebuie executată după ce arbitrul fluiera (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 mana 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 mana 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 Regulii 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 acorda când:

- a) se întrerupe neregulamentară o șansa 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 șansa 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 aplică 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, arbitrii trebuie sa se abțină sa 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, arbitrii 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 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 mana 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 disciplinara.

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 mana executantului aruncării și dacă nu s-a marcat un gol. De asemenea, nu se va acorda nici un fel de sancțiune disciplinara împotriva portarului.

14:10 Nu este permisă schimbarea portarului când executantul aruncării de la 7 metri este pregătit și se afla 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 poarta, 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 mână jucătorului (15:6).

În timpul execuției, cu excepția aruncării de la poarta, jucătorul trebuie să aibă o parte a piciorului în contact cu solul, până când mingea părăsește mână 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 mână 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 de asemenea 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 poarta în propria poarta (ex. dacă portarul scapă mingea aflată sub control în propria poarta).

Coechipierii executantului

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

Jucătorii trebuie să rămână în poziția corectă până când mingea a părăsit mână executantului, excepție fiind Regula 10:3 paragraful 2. Mingea nu trebuie să fie atinsă de un coechipier sau înmânata 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 mână 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 poarta sau a aruncării libere:

- pentru reluarea jocului după time-out;

- pentru reluarea jocului cu aruncare libera conform Regulii 13:4;

- cand se intarzie executarea aruncarii;

- dupa corectarea pozitiei jucatorilor;

- dupa o avertizare verbala sau avertisment.

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

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

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

Sanctiuni

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

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

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

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

15:8 In principiu, orice incalcare a regulamentului, legata de executarea aruncarii si urmand imediat acesteia trebuie sanctionata. Acest lucru se refera la nerespectarea Regulii 15:2 paragraful 2, de ex. executantul aruncarii atinge mingea a doua oara, inainte ca aceasta sa atinga un alt jucator sau barele portii. Este situatia care ia forma driblingului, a reprinderii mingiei aflate in aer, sau ridicarea ei de pe sol, dupa ce a fost pusa sau scapata pe sol. Aceasta situatie se va sanctiona cu aruncare libera pentru adversari. Ca si in cazul 15:7 paragraful 3, se va aplica legea avantajului.

15.9 Cu exceptia Regulilor 14:8, 14:9, 15:4 paragraful 2 si 15:5 paragraful 3, aparatorii care intervin la executarea unei aruncari de catre adversari, spre exemplu nu ocupa pozitii regulamentare sau ulterior se muta in pozitii neregulamentare, vor fi sanctionati. Aceasta se

aplica indiferent daca abaterea de la regulament se petrece inainte sau in timpul executarii aruncarii (inainte ca mingea sa fi parasit mana executantului). Se aplica fie daca aruncarea a fost precedata de fluierul de reluare a jocului sau nu. Explicatia 5:2b se aplica impreuna cu Regulile 16:1c si 16:3c. O aruncare ce a fost influentata negativ de catre aparatori, in principiu va fi repetata.

Regula 16. Sanctiunile disciplinare

Avertismentul

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

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

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

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

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

Comentariu:

Un jucator nu poate primi decat un avertisment, iar o echipa nu trebuie sa primeasca mai mult de 3 avertismente; ulterior, sanctiunea trebuie sa fie cel putin eliminare de 2 minute;

Un jucator care a fost deja sanctionat cu eliminare de 2 minute nu poate primi apoi un avertisment.

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

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

Eliminarea

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

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

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

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

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

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

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

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

Comentariu:

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

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

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

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

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

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

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

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

Descalificarea

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

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

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

16:8 O descalificare a unui jucator sau oficial de echipa se face intotdeauna pentru timpul de joc ramas de jucat. Jucatorul sau oficialul trebuie sa paraseasca imediat terenul si spatiul de schimb.

Dupa plecare jucatorul sau oficialul nu are voie sa aibe nici un fel de contact cu echipa.

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

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

O descalificare se acorda, in principiu, numai pentru timpul ramas de jucat in jocul in care este acordata. Este privita ca o decizie a arbitrilor bazata pe observarea de catre ei a faptelor. Nu va

exista nici o consecinta ulterioara jocului a descalificarii, cu exceptia cazului unei descalificari generata de o violenta (16:6d-e), sau a unei comportari nesportive grosolana a unui jucator sau oficial de echipa (16:6c) intrat in categoria a) d) sau g) in Explicatia Nr. 6. Aceste descalificari vor fi explicate in raportul de joc (17:10).

Eliminarea definitiva

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

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

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

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

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

Mai multe abateri in aceeasi situatie

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

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

Eliminare:

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

b) daca un jucator care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare temporara) se face vinovat de o comportare nesportiva, inainte de reluarea jocului, atunci echipa este sanctionata cu o pedeapsa suplimentara, astfel ca reducerea efectivului va fi pentru 4 minute (16:8, paragraful 2);

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

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

16:13 Situatiile descrise in Regulele 16:1, 16:3, 16:6 si 16:9 se refera, in general la abateri savarsite in timpul de joc. In spiritul acestor reguli “timpul de joc” include si prelungirile si

“time-out”, toate pauzele si intreruperile si, in cazul regulii 16:6, deasemenea orice modalitati de “tie-break” (cum ar fi departajarea prin aruncari de la 7m).

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

Abateri in afara timpului de joc

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

Inainte de joc:

- a) avertisment in caz de comportare nesportiva (16:1c);
- b) descalificarea sportivului sau oficialului vinovat in caz de comportari nesportive repetate sau grosolane sau violenta, dar echipa are dreptul sa inceapa jocul cu 12 jucatori si 4 oficiali; Regula 16:8 paragraful 2 se aplica numai pentru abateri de la regulament in timpul jocului; respectiv, descalificarea nu va atrage si o eliminare de 2 min.

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

Dupa joc:

- c) raport scris.

Regula 17. Arbitrii

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Un time-out este obligatoriu in acest caz.

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

17:8 Amandoi arbitrii sunt responsabili pentru notarea scorului. Arbitrii noteaza deasemenea avertismentele, eliminările, descalificarile si eliminările 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. Eliminările (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 inițial 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).

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

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

Codul semnalizarilor

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

Lista semnalizarilor

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

Explicatii la Regulile de joc

Cuprins

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

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

În multe situatii, echipa care are posibilitatea de a executa o aruncare libera dupa expirarea timpului de joc, nu este cu adevarat interesata sa marcheze un gol, fie pentru că rezultatul jocului

este deja stabilit, fie că locul aruncării este situat prea departe față de poarta echipei adverse. Cu toate că, tehnic, regulamentul prevede ca aruncarea 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 ca aceasta 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 sanctionabile comise de ambele echipe. Neregularitățile repetate din partea echipei în apărare trebuie sanctionate (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 miscă, sau sare, în timp ce execută aruncarea (15:1, 15:3). Este foarte important ca astfel de goluri, marcate în condiții neregulate, 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 stearsă;
- 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 neobisnuite.

La stabilirea necesității acordării unui time – out în aceste situații sau în altele, arbitrii trebuie să aibă în vedere, înainte de toate, dacă o întrerupere de joc fără time – out ar crea un dezavantaj pentru una dintre echipe. Dacă, de exemplu, o echipă conduce spre finalul jocului la o diferență clară de goluri, nu este necesar să se acorde un time-out pentru stergerea podelei. Similar dacă echipa care ar fi dezavantajată prin neacordarea unui time-out este cea echipă care, dintr-un motiv oarecare, întârzie jocul sau încearcă să tragă de timp, atunci este clar că 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 aibă dimensiunea de 15 x 20 cm și să aibă pe fiecare parte desenat un “ T “).

O echipă poate să ceară time – out de echipă numai când este în posesia mingii (mingea este în joc, sau la o întrerupere a jocului). Presupunând că o echipă nu pierde posesia mingii înainte ca cronometrul să poată fluiera (în acest caz 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 bratul întins lateral echipa care a cerut time – out de echipă (dacă este cazul, datorită zgomotului sau a agitației, cronometrul se poate ridica în picioare). Cartonul verde se pune pe masă, în partea unde se află echipa care a solicitat time – out-ul de echipă și rămâne acolo în timpul „time – out”-ului de echipă.

Arbitrii aprobă time – out de echipă, iar cronometrul porneste un cronometru prin care va controla durata „time-out”-ului de echipă. Scorerul înscrie în raportul de joc minutul în care a fost acordat Time – out-ul de echipă în dreptul echipei care l-a solicitat.

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

Neregularitățile comise în timpul time – out-ului de echipă au aceleași consecințe ca și neregularitățile comise pe parcursul jocului. Nu are importanță dacă jucătorul în cauză se află pe suprafața de joc, sau în afara ei. Pentru o comportare nesportivă jucătorul poate fi eliminat conform regulilor 8:4 și 16:3.c.

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

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

Cronometrul porneste cronometrul în momentul în care arbitrul fluieră reluarea jocului.

4. Jocul pasiv (7:11 – 7:12)

Indicații generale

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

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

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

- o echipă conduce la un scor strâns, spre finalul jocului;

- o echipa are un jucator eliminat;
- cand apararea echipei adverse este superioara.

Presemnalizarea jocului pasiv

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

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

Semnele tipice sunt :

- jucatorii stau la mijlocul terenului asteptand terminarea schimbării jucătorilor;
 - un jucator intarzie executarea unei aruncari libere (jucandu-se cu mingea sau pretinzand ca nu stie locul exact al executarii aruncarii), aruncare de incepere (printr-o recuperare lenta a mingii de catre portar, printr-o pasa neglijenta spre mijlocul terenului, sau o deplasare lenta cu mingea spre mijlocul terenului), aruncare de la poarta sau aruncare de la margine, dupa ce echipa a fost anterior avertizata pentru astfel de tactici de tragere de timp.
 - un jucator sta pe loc si executa dribling;
 - jucarea mingii spre propria jumătate de teren, fără a fi presat de adversar;
2. În legatura cu o schimbare intarziata, dupa inceperea fazei de constructie a atacului.

Semnele tipice sunt :

- toti jucătorii si-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 permita 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 permita o fază de constructie a atacului, cu un joc pregătitor de pase, înainte de a începe o fază de atac directă.

Semnele tipice pentru o fază de constructie prea lungă sunt:

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

Comentariu:

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

- jucatorii primesc mingea repetat stand pe loc sau indepartandu-se de poarta;
- dribling repetat, pe loc;
- când se confruntă cu un adversar, jucătorul în posesia mingii se întoarce prematur, asteptă întreruperea jocului de către arbitrii, sau nu castiga un avantaj în spațiu față de apărător;
- acțiuni active de apărare: aceasta împiedică creșterea ritmului deoarece apărătorii blochează pasarea mingii și deplasarea atacanților.
- echipa în atac nu crește clar ritmul de atac în faza de finalizare față de faza de construcție.

4. După aratarea semnalului de presemnalizare

După presemnalizarea jocului pasiv, arbitrii trebuie să permită o fază de construcție de atac (arbitrii trebuie să cunoască 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

si nu se observă o actiune directa de atac, atunci arbitrii trebuie să considere ca echipa in posesia mingii este vinovata de joc pasiv.

Comentariu:

Arbitrii trebuie sa fie atenti sa nu dicteze joc pasiv exact in timp ce echipa în posesia mingii incearca sa arunce la poarta sau se îndreaptă, spre poarta adversă.

Cum trebuie indicat semnalul de presemnalizare

Dacă unul dintre arbitrii (de centru sau de poartă) observă intentia de joc pasiv, ridică mâna (Semnalizarea 18). Celalalt arbitru trebuie să preia si el această semnalizare. (Arbitri trebuie sa dea semnalul de presemnalizare de joc pasiv cu bratul dinspre banca de rezerve). Aceasta se face pentru a indica faptul ca echipa in posesia mingii nu incearca sa obtina o sansa de gol sau intarzie repetat reluarea jocului. Presemnalizarea este mentinuta pana cand: 1. atacul s-a sfarsit sau 2. presemnalizarea nu mai este valabila (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 si va acorda aruncare libera pentru echipa adversa.

Un atac, care incepe cand echipa intra in posesia mingii, este considerat incheiat atunci cand echipa marcheaza un gol sau pierde posesia mingii.

Semnalul de preavertizare se arata, in mod normal, pe toata durata de desfasurare a atacului. Totusi, in timpul unui atac, exista 2 situatii cand nu se mai considera ca este joc pasiv si presemnalizarea trebuie oprita imediat: 1. echipa in posesia mingii arunca la poarta si mingea revine la aceasta echipa respinsa de portar sau de barele portii (direct sau sub forma de aruncare de la margine) sau 2. un jucator sau oficial al echipei in aparare primeste o sanctiune progresiva, conform Regulii 16 datorita unei abateri de la Regulament sau a unei comportari nesportive. In aceste doua situatii echipei in posesia mingii trebuie sa i se permita o noua faza de constructie.

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

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

- 5.1. Sanctiuni progresive, daca actiunea este repetata (16:1c);
- 5.2. Sanctiuni progresive, de la prima actiune (16:1c);
- 5.3. Actiuni specifice, sanctionate intotdeauna cu o eliminare de 2 minute (16:3e)

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

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

5.2.

- a) hartuirea unui adversar sau coechipier prin cuvinte sau gesturi de natura provocatoare; ex. specific: strigarea la un adversar care executa o aruncare de la 7 metri;
- b) intarzierea executarii unei aruncari pentru echipa adversa, in mod tipic prin nerespectarea distantei de 3 metri, sau de ex. cand portarul nu da mingea executantului aruncarii de la 7 metri; (vezi totusi regulile 14:8, 14:9, 15:4 paragraful 2 si 15:5 paragraful 3);
- c) prin actiuni false-simulare (“teatru”) incercand sa induca in eroare arbitri in ceea ce priveste actiuni ale adversarilor (ex. pretinzand ca s-a comis un fault);
- d) cand se blocheaza direct o aruncare sau o pasa prin folosirea labei piciorului sau a partii inferioare a piciorului (gambei); (o miscare reflexa, cum ar fi o indoire instinctiva a piciorului, cand vine mingea; sau blocarea mingii printr-o miscare normala a piciorului in timpul miscarii corpului spre adversar, nu trebuie sanctionate) vezi deasemenea Regula 7:8;

5.3.

- a) cand s-a acordat o decizie impotriva echipei in posia mingii si jucatorul cu mingea nu o lasa sa cada sau nu o pune imediat pe sol; similar daca mingea se afla deja pe sol iar jucatorul o indeparteaza de la locul respectiv;
- b) interventia in joc a jucatorilor sau oficialilor aflati in spatiul de schimb, de ex. prin interventia din spatiul de schimb in terenul de joc sau prin retinerea mingii in spatiul de schimb cand aceasta a ajuns acolo.

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

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

- a) comportament insultator (prin vorbe, gestică, mimică si contact corporal) aduse unor alte persoane (arbitri, cronometror / scorer, observator, oficial, jucător, spectator s.a.m.d.) ;
- b) aruncarea sau indepartarea mingii, intr-o maniera demonstrativa, după o decizie a arbitrilor;
- c) daca portarul in mod demonstrativ refuza sa incerce sa apere o aruncare de la 7 metri;
- d) ripostă, a unui jucător, după un fault comis asupra lui (loveste inapoi, reflex);
- e) aruncarea intentionată a mingii într-un jucător advers, în timpul unei întreruperi a jocului; (daca este facuta cu multa forta si de la o distanta foarte mica este mai potrivit sa fie considerata violenta);
- f) intreruperea unei sanse clare de gol prin interventia unui oficial de echipa sau a unui jucator suplimentar, care patrunde pe teren (4:2, 4:3, 4:6), sau de catre un oficial de echipa sau jucator, care intervine in terenul de joc din spatiul de schimb.
- g) daca in ultimele minute ale jocului, un jucator foloseste astfel de metode incat intra sub incidenta regulii 8:5 sau 8:6, numai pentru a impiedica adversarii sa aibe timp pentru a ajunge intr-o pozitie din care sa inscrie un gol decisiv (pentru a castiga sau a egala, sau sa obtina diferenta de goluri necesara) sau de a ajunge intr-o pozitie din care se poate acorda aruncare de la 7 metri;

7. Aruncarea de începere (10:3)

Aceasta înseamnă că arbitrii nu trebuie să fie pedanti si să nu caute posibilități de a interveni sau chiar de a sanctiona echipa care incearca sa execute aruncarea rapid.

De exemplu, arbitrii trebuie să evite ca notatiile pe care le fac, sau alte sarcini pe care le au, să îi împiedice să verifice, rapid, pozitiile jucătorilor. Arbitrul de centru trebuie să fie pregătit să fluiera executia aruncării imediat ce jucătorul a ocupat pozitia corectă, presupunand ca pozitia coechipierilor nu trebuie corectata.

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

Cu toate că regula prevede că executantul aruncării trebuie să stea cu piciorul pe linia de centru, până la o distanță de maximum 1,5 metri de o parte si de alta a mijlocului terenului, arbitrii nu trebuie să fie exagerat de exacti si să nu își facă griji pentru câțiva centimetri. Principalul lucru este a se evita nesportivitatea si nesiguranta pentru adversari, in ceea ce priveste când si 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 “sansa clare de gol” (14:1)

În scopul regulii 14:1, există o “sansa clară de gol” atunci când :

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

si în paragraful 2, de mai sus, este valabilă si în cazul în care un arbitru sau delegat tehnic (I.H.F., sau federatiei continentale sau nationale) întrerupe jocul datorită unei neregularități, care are ca urmare avertizarea verbala sau sanctionarea unui jucător, sau oficial, al echipei în apărare, comise în momentul în care echipa în atac are o sansa clară de gol.

Regulamentul Spatiului de schimb

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

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

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

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

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

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

4. Cronometrul si scorerul vor ajuta arbitrii la monitorizarea ocupantilor spatiului de schimb înainte si în timpul jocului.

Dacă, înaintea începerii jocului, exista neregularitati privitoare la regulile spatiului 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 si îndatorirea de a-si conduce si îndruma echipa, chiar si în timpul jocului, într-o manieră corectă si în spirit sportiv, în limitele regulamentului. În principiu, ei trebuie să stea pe banca de rezerve a echipei.

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

- a conduce schimbarea jucătorilor;
- a da indicatii tactice jucătorilor din teren si 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“ si numai în situatii cu totul deosebite (vezi regula 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 spatiului de schimb – după cum a fost definita la punctul 1 de mai sus. Oficialul echipei nu trebuie sa impiedice vizibilitatea cronometrului / scorerului.

În principiu, jucătorii afloati în spatiul de schimb trebuie să stea pe banca de rezerve.

Jucătorilor le este, totusi, *permis* să:

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

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

- să intervină sau să aducă ofense la adresa arbitrilor, delegatilor, 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 recăpăta drepturile. Mai mult decât atât jucătorii și oficialii de echipă rămân sub jurisdicția arbitrilor în timpul jocului, și regulile de sancționare personală se aplică de asemenea și jucătorilor sau oficialilor care decid să părăsească terenul de joc și spațiul de schimb. De aceea comportările nesportive, comportările nesportive grosolane și violența trebuie sancționate la fel ca și când ar fi avut loc pe terenul de joc sau în spațiul de schimb.

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

7. Dacă arbitrii nu au observat o încălcare a Regulamentului 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 observații 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 sansă 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 coltului terenului, în muchia exterioară a coltului opus, trebuie să fie de 44,72 metri. Lungimea diagonalelor unei jumătăți de teren trebuie să fie de 28,28 metri, din muchia exterioară a fiecărui colt, în muchia exterioară opusă a liniei de mijloc.

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

Latimea liniilor de poartă (între barele porții) este de 8 cm, ca 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 fața porților constă dintr-un dreptunghi de 3 x 6 metri și două sferturi de cerc, de legătura, 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 fața porții, paralel cu poarta, 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 fața porții are lungimea de 15 cm. Ea se trasează paralel cu linia de poartă, la o distanță de 4 metri, măsurată de la muchia posterioară a liniei porții la muchia anterioară a liniei de la 4 – m, ceea ce înseamnă că ambele linii se includ în distanța de 4 metri.

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

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

Stalpii porții și bara transversală, care îi uneste, trebuie să fie confecționate din același material (de exemplu lemn, metale ușoare sau material sintetic) și de formă pătrată în secțiune de 8 cm, cu muchiile rotunjite cu o rază de 4 ± 1 mm. Stalpii 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 aceleși culori.

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

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

Este permis ca plasa suplimentară să fie în așa fel legată de plasa porții încât să nu poată intra

nici o minge între ele.

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

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

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

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

GHID PENTRU

ANTRENORI / JUCĂTORI, ARBITRI ȘI DELEGAȚI / OFICIALI MASĂ

REFERITOARE LA REGULAMENTUL 2005

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

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

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

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

ANTRENORI SI JUCATORI

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 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.

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

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

ANTRENORI SI JUCATORI

Dacă echipa dumneavoastră “se grăbește”, nu trebuie să așteptați ca arbitrii să dicteze time-out, ci să preștiți 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

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

sau nu o intârziere, acordați time-out; aceasta nu este contrar regulamentului. Arbitrul de centru trebuie să arate semnalizarea de time-out către masă.

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

ANTRENORI SI JUCATORI

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

ARBITRI

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

DELEGATI SI OFICIALI MASA

-

5. Atunci când o echipă are rezultatul necesar în ultimele minute ale jocului (conduce cu un gol, rezultat egal sau o diferență suficientă de goluri), poate fi tentată să folosească orice metode, indiferent cât de nesportive ar fi acestea, pentru a apăra rezultatul. Este vorba despre cazul în care adversarii sunt opriți să ajungă într-o situație clară de gol prin acțiuni

de “sabotare”. O descalificare pentru un asemenea fault va fi de acum trecută de către arbitrii într-un raport suplimentar, în așa fel încât federația respectivă să poată lua cele mai severe măsuri disciplinare după joc.

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>

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

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
<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 nespportive 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. Retineti, o descalificare în timpul pauzei duce</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>

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.

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

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
Jucătorii trebuie să se abțină de la a încerca în mod instinctiv să atingă mingea cu piciorul când mingea se îndreaptă spre el.	Ca și până acum, nu este o încălcare a 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 SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
Se întâmplă ca jocul să continue după intervenția cronometrului, dacă semnalul sonor nu este auzit de către arbitrii sau jucători. Aceasta poate duce la situații în care apărătorul crede că timpul de joc este oprit, iar atacantul continuă. Este deci important să se evite acțiuni desperate care ar	Arbitrii trebuie să facă toate eforturile să audă semnalul sonor dat de oficialii de la masă, pentru ca jocul să poată fi oprit imediat. Motivul acestei opriri a timpului de joc trebuie	Oficialii de la masă trebuie să-și impună un reflex de a combina fiecare fluier cu o mișcare pentru a opri timpul de joc. Este foarte important ca delegatul/cronometrul să observe imediat dacă jocul continuă din cauză că semnalul sonor nu a fost

putea duce la sancțiuni disciplinare, pentru ca acestea rămân valabile.

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.

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 SI JUCATORI

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

ARBITRI

Nu mai este nici un motiv pentru întârzieri. Echipa în atac trebuie să desemneze rapid un executant și orice schimbare trebuie făcută imediat. Fluierul pentru executarea aruncării trebuie să se audă imediat ce executantul se află în poziția corectă de aruncare. E foarte important să se verifice distanța la care sunt amplasați coechipierii executantului. Dacă intervin adversarii, aceștia trebuie

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

sanționați. 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.

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

ANTRENORI SI JUCATORI

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

ARBITRI

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

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

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)

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. Pierind-urile care nu sunt vizibile (sub tricou sau în gură) nu au fost specificate în regulament.

ANTRENORI SI JUCATORI

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

ARBITRI

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

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

7. Este încă permis, dar nu mai este necesar, să existe un căpitan de echipă, cum ar fi un jucător identificat printr-o banderolă și care 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 SI JUCATORI

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

ARBITRI

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

DELEGATI SI OFICIALI MASA

-

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

ANTRENORI SI JUCATORI

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

ARBITRI

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

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

în care prin intervenția mesei a fost întreruptă o șansă clară de gol, caz în care se va acorda o aruncare de la 7m).

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

ANTRENORI SI JUCATORI

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

ARBITRI

Vezi punctul anterior.

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

10. A fost specificat în mod clar că se sancționează ca și comportare nesportivă intrarea pe teren unui oficial al unei echipe (sau un alt jucător) cu permisiunea de a îngriji un jucător accidentat, și care, în schimb, dă sfaturi celorlalți jucători, sau se apropie de arbitrii sau jucătorii echipei adverse.

ANTRENORI SI JUCATORI

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

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.

DELEGATI SI OFICIALI MASA

Rolul mesei este de a se asigura ca pe teren nu intră persoane suplimentare, și să anunțe arbitrii dacă totuși aceasta se întâmplă. Nu este necesar să se implice direct în incidentele de pe teren, excepție făcând cazul în care delegatul decide că arbitrii au nevoie de ajutor. Chiar și atunci, trebuie să se concentreze pe prevenirea problemelor.

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

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

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

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
Sfatul către jucătorii și oficialii echipelor este, evident, evitarea confruntărilor înainte de meci, crezând în mod greșit că această comportare va trece nesancționată.	Dacă arbitrii sunt implicați într-un incident înainte de meci, ei trebuie să stabilească înainte de începerea meciului	Masa nu are un rol important în asemenea situații. Ei pot doar ajuta arbitrii la identificarea persoanei, dacă aceasta a fost descoperită după

	dacă persona 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.	începerea jocului. Ei trebuie să se asigure ca regulile speciale sunt respectate: să nu se acorde un avertisment dacă jucătorul/oficialul a primit deja un cartonaș galben, și o descalificare nu va atrage după sine o reducere a efectivului echipei timp de 2min.
--	---	--

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

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
Fiți atenți la fluierul de executare a aruncării și nu vă asumați nici un risc în aceste situații. În afara aruncării de începere, fiți atenți la mișcarea din momentul fluierului și momentul în care mingea părăsește mâna executantului.	Înainte de a lua vreo decizie, amintiți-vă dacă ați fluierat sau nu. Dacă nu ați fluierat dar echipa pierde mingea în urma unei greșeli, lăsați jocul să continue.	-

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

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
Nu există margini laterale;	Ca și până acum, fiți	-

executantul trebuie să rămână în spatele liniei de 1 metru lungime.

atenți la posibila săritură a jucătorului.

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

16. De-a lungul mai multor ani, 12 jucători au avut dreptul de a fi înscriși în raportul de joc în toate competițiile IHF, chiar dacă în regulamentul 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 regulamentul un număr de maxim 12 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 ca mingea nu este considerată „în joc” atâta timp cât portarul tine 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.

**ANTRENORI SI
JUCATORI**

-

ARBITRI

Dacă se aude fluierul mesei

**DELEGATI SI OFICIALI
MASA**

Atunci când oficialii de la

	<p>pentru o schimbare greșită a echipei portarului, arbitrii trebuie să decidă dacă în momentul fluierului mingea se afla „în joc” sau nu, pentru a ști cum să reia jocul. Acest lucru este valabil și dacă arbitrul semnalizează fluieră din cauza unei comportări nesportive a unui coechipier al portarului.</p>	<p>masă întrerup jocul, ei trebuie să ajute arbitrii, cunoscând exact poziția mingii (pe podea sau în mâinile portarului) în momentul fluierului.</p>
--	---	---

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.

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
-	Arbitrii trebuie sa-și dea seama că efectul oricarei alte sancțiuni anterioare dispare.	Sanctiunile 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 urma unui fault, este întins pe teren și are posibilitatea de a executa aruncarea liberă mai repede din acea poziție decât dacă s-ar ridica în picioare. Aceasta este în spiritul regulamentului.

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
Aceasta oportunitate ar trebui folosită doar	Aceste faze se întâmplă în mod normal foarte repede,	-

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.

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.

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. Atacanții și apărătorii trebuie tratați egal.

ANTRENORI SI JUCATORI

-

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 din mișcare.

DELEGATI SI OFICIALI MASA

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

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

ANTRENORI SI JUCATORI

Oficialii și jucătorii unei echipe trebuie să evite

ARBITRI

Arbitrii trebuie să se implice doar dacă o persoană care

DELEGATI SI OFICIALI MASA

Delegatul și oficialii de la masă trebuie să încerce să

parăsirea 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.

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.

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

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

ANTRENORI SI JUCATORI

Este o mare diferență între, pe de o parte, parăsirea „inofensivă” a terenului de joc (vezi pct. 16) sau imposibilitatea de a se opri pe loc, și, pe de altă parte, parăsirea spațiului de joc în mod intenționat. Fiți atenți la poziția față de linia de margine pentru a preveni eventualele probleme. Ascultați indicațiile arbitrilor.

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 joc. În ultimul caz, folosiți semne energice cu mâna (sau avertizare verbală) ca să vă asigurați că jucătorul va vede și înțelege. Se pune accentul pe prevenire.

DELEGATI SI OFICIALI MASA

-

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

S-a accentuat faptul că întârzierea unei aruncări libere obișnuite trebuie privită ca și joc

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

ANTRENORI SI JUCATORI	ARBITRI	DELEGATI SI OFICIALI MASA
<p>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.</p> <p>Să nu credeți că o aruncare de începere sau o aruncare liberă este o ocazie de a pierde timp fără nici un risc. O presemnalizare imediată de joc pasiv vă pune sub o mare presiune.</p>	<p>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.</p> <p>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....</p> <p>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 fiecare secundă contează, în general la finalul unui meci echilibrat.</p>	<p>Fiți pregătiți pentru tactica devenită comună de a cere un time-out de echipă atunci când se arată presemnalizarea pentru joc pasiv. Aveți în vedere faptul că acesta este timpul cel mai probabil pentru o aruncare la poartă prin surprindere, care se poate întâmpla chiar înainte primirii „cartonașului verde”. Fiți sigur cine are posesia mingii în momentul când fluierați.</p>