

INTERPRETĂRI OFICIALE ALE REGULILOR JOCULUI BASCHET FIBA 2014

VALABILE DE LA 01 MARTIE 2017

În conformitate cu informarea FIBA din data de 28.02.2017, începând cu data de 01.03.2017, a intrat în vigoare un nou document referitor la Interpretările Oficiale ale Regulilor Jocului Baschet FIBA 2014 (ediția 2).

În cele ce urmează vor fi prezentate, în limba română, strict textele modificate și/sau adăugate în acest nou document, comparativ cu ultima ediție a documentului publicat și valabil de la data 01.11.2015 (ediția 2). Este de subliniat faptul că, noul document oficial, în limba engleză, a fost transmis Federației Române de Baschet, arbitrilor și comisarilor FIBA, Instructorului Național Arbitri FIBA și poate fi accesat și descărcat în acest format, de pe site-ul oficial FIBA www.fiba.com/documents.

În ordinea prezentării din noul document oficial au fost modificate și/sau adăugate următoarele prevederi:

Art.15 Jucător în acțiune de aruncare la coș

15-1 **Precizare** Atunci când un jucător se află în acțiune de aruncare la coș și după ce a fost faultat a pasat mingea, el nu mai poate fi considerat fiind în acțiune de aruncare la coș.

15-2 **Exemplu:** În timp ce se află în acțiune de aruncare la coș A1 are mingea în ambele mâini când este faultat de B1. După sancționarea greșelii, A1 pasează mingea spre A2.

Interpretare: A1 nu mai este considerat în acțiune de aruncare la coș.

Art.16 Coș: Când este reușit și valoarea sa

16-9 **Precizare** Un coș este marcat, atunci când o minge vie intră în coș pe deasupra și rămâne în interiorul său sau trece complet prin el. Când

a) o echipă care s-a aflat în apărare solicită un minut de întrerupere la orice moment al jocului după ce un coș a fost înscris,

b) cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în a 4-a perioadă sau în orice perioadă de prelungire,

cronometrul de joc trebuie oprit când mingea a trecut în mod clar prin coș, așa cum se arată în Diagrama 1.

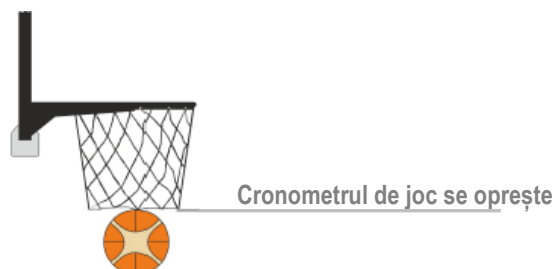


Diagrama 1 Un coș este marcat

Art.17 Repunerea mingii în joc

17-10 Exemplu: În ultimul minut de joc, A1 încearcă 2 aruncări libere. În timpul încercării ultimei aruncări libere, A1 pășește pe linia de aruncări libere când aruncă și o abatere este sancționată. Echipa B solicită minut de întrerupere.

Interpretare: După minutul de întrerupere, jocul se va relua cu repunerea echipei B, de la linia de repunere pe partea opusă mesei scorerului, în terenul din față și va avea o nouă perioadă de atac **de 24 secunde**.

Art.23 Jucător afară din joc și minge afară din joc

23-1 Precizare Este o abatere când un jucător părăsește terenul de joc pe la linia de fund pentru a evita o abatere de la regula celor 3 secunde.

23-2 Exemplu: A1, în zona de restricție pentru mai puțin de 3 secunde, se deplasează în afara terenului de joc pe la linia de fund cu scopul de a evita comiterea unei abateri de la regula celor 3 secunde iar apoi, revine în zona de restricție.

Interpretare: A1 a comis o abatere.

Art.29/50 24 secunde

29/50-10 Exemplu: Echipa A controlează mingea cu 10 secunde rămase pe cronometrul de atac când, se produce o situație de minge ținută. Repunerea în joc conform regulii posesiei alternative, este acordată pentru :

- (a) Echipa A
- (b) Echipa B

Interpretare:

- (a) Echipa A va avea doar 10 secunde rămase, pe cronometrul de atac.
- (b) Echipa B va avea o nouă perioadă de atac **de 24 secunde**.

29/50-11 Exemplu: Echipa A controlează mingea, cu 10 secunde rămase pe cronometrul de atac, când mingea iese afară din joc. Arbitri nu cad de acord, care dintre jucătorii A1 sau B1 a fost ultimul care a atins mingea, înainte ca aceasta să iasă afară din joc. Prin urmare o situație de angajare între doi s-a produs, iar repunerea în joc conform regulii posesiei alternative, este acordată pentru :

- (a) Echipa A
- (b) Echipa B

Interpretare:

- (a) Echipa A va avea doar 10 secunde rămase, pe cronometrul de atac.
- (b) Echipa B va avea o nouă perioadă de atac **de 24 secunde**.

29/50-20 Exemplu: A1 driblează mingea în terenul său din față, când B2 comite o greșeală antisportivă asupra lui A2 cu 6 secunde rămase pe cronometrul de atac.

Interpretare: Indiferent dacă aruncările libere sunt reușite sau nereușite, echipei A trebuie să se acorde repunerea de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului. Echipa A va avea o nouă perioadă de atac **de 24 secunde**. Aceeași interpretare este valabilă și în cazul unei greșeli tehnice sau descalificatoare.

29/50-22 Exemplu: Cu 00:25 rămase de joc în ultima perioadă a jocului, la scorul A 72 – B 72, echipa A câștigă controlul mingii. A1 a driblat mingea 20 secunde când, jocul este oprit de arbitri deoarece,

- (a) Cronometrul de joc sau cronometrul de atac nu funcționează sau nu poate fi pornit.
- (b) O sticlă a fost aruncată pe terenul de joc.
- (c) Cronometrul de atac, a fost resetat din greșeală.

Interpretare: În toate cazurile jocul trebuie reluat cu repunerea în joc a echipei A cu 4 secunde rămase pe cronometrul de atac. Echipa B ar fi într-o situație de dezavantaj dacă jocul s-ar relua cu o nouă perioadă de atac **de 24 secunde**.

29/50-25 **Precizare** O repunere a mingii în joc, rezultată din sancțiunea unei greșeli tehnice, antisportive sau descalificatoare, întotdeauna trebuie administrată, de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului, iar cronometrul de atac, trebuie resetat la o nouă perioadă de atac, **de 24 secunde**. De asemenea, această prevedere se aplică și când, cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în perioada a 4-a și în fiecare perioadă de prelungiri indiferent dacă un minut de întrerupere este acordat sau nu, echipei aflate în atac.

29/50-26 Exemplu: Cu 1:12 rămase de joc în ultima perioadă a jocului, A1 driblează în terenul din față cu 6 secunde rămase cronometrul de atac, când:

- (a) B1 comite o greșeală antisportivă.
- (b) Antrenorul principal B este sancționat cu greșeală tehnică.

Un minut de întrerupere este acum acordat oricărui antrenor principal, A sau B.

Interpretare: Dacă aruncările libere sunt reușite sau ratate și indiferent de antrenorul care a solicitat minutul de întrerupere, echipei A trebuie să-i fie acordată repunerea, de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului. Echipa A va avea de asemenea, o nouă perioadă de atac **de 24 secunde**.

29/50-28 Exemplu: Cu 17 secunde rămase pe cronometrul de atac A1 eliberează mingea pentru o aruncare la coș din acțiune. În timp ce mingea este în aer, B2, comite o greșeală asupra lui A2. Aceasta este a 2-a greșeală a echipei B în această perioadă. Mingea :

- (a) Intră în coș.
- (b) Lovește inelul, dar nu intră în coș.

(c) Nu atinge inelul

Interpretare:

- (a) Coșul înscris de A1 este valabil și mingea trebuie acordată echipei A, pentru repunere din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, cu 14 secunde rămase pe cronometrul de atac.
- (b) și **(c)** Mingea trebuie acordată echipei A, pentru repunere din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, cu 17 secunde rămase pe cronometrul de atac.

Notă: Exemplul 29/50-29, din documentul vechi devine Exemplul 29/50-28 din actualul document, în timp ce Exemplul 29/50-28 din documentul vechi devine Exemplul 29/50-29 din actualul document. În plus față de conținutul Exemplelor din documentul vechi, menționate, în documentul nou apare situația prevăzută la punctul **(c)**.

- 29/50-29** **Exemplu:** Cu 10 secunde rămase pe cronometrul de atac A1 eliberează mingea pentru o aruncare la coș din acțiune. În timp ce mingea este în aer, B2, comite o greșeală asupra lui A2. Aceasta este a 2-a greșeală a echipei B în această perioadă. Mingea :
- (a) Intră în coș.
 - (b) Lovește inelul, dar nu intră în coș.
 - (c) Nu atinge inelul.

Interpretare:

În (a) coșul marcat de A1 este valabil.

În toate cele trei cazuri, mingea trebuie acordată echipei A, pentru repunere din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, cu 14 secunde rămase pe cronometrul de atac.

- 29/50-30** **Exemplu:** A1 eliberează mingea pentru o aruncare la coș din acțiune. În timp ce mingea este în aer, semnalul sonor al cronometrului de atac se declanșează și apoi B2 comite o greșeală asupra lui A2. Aceasta este a 2-a greșeală a echipei B, în această perioadă. Mingea :
- (a) Intră în coș.
 - (b) Lovește inelul, dar nu intră în coș.
 - (c) Nu atinge inelul.

Interpretare:

În (a) coșul marcat de A1 este valabil.

În toate cele trei cazuri, nu s-a produs o abatere pentru expirarea perioadei de atac iar mingea trebuie acordată echipei A, pentru repunere din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, cu 14 secunde rămase pe cronometrul de atac.

- 29/50-31** **Exemplu:** Cu 10 secunde rămase pe cronometrul de atac A1 eliberează mingea pentru o aruncare la coș din acțiune. În timp ce mingea este în aer, B2, comite o greșeală asupra lui A2. Aceasta este a 5-a greșeală a echipei B în această perioadă. Mingea :
- (a) Intră în coș.
 - (b) Lovește inelul, dar nu intră în coș.
 - (c) Nu atinge inelul.

Interpretare:

În (a) coșul marcat de A1 este valabil.

În toate cele trei cazuri, lui A2 sunt acordate 2 aruncări libere.

- 29/50-32** **Exemplu:** A1 eliberează mingea pentru o aruncare la coș din acțiune. În timp ce mingea este în aer, semnalul sonor al cronometrului de atac se declanșează și apoi B2 comite o greșeală asupra lui A2. Aceasta este a 5-a greșeală a echipei B, în această perioadă. Mingea :
- (a) Intră în coș.
 - (b) Lovește inelul, dar nu intră în coș.
 - (c) Nu atinge inelul.

Interpretare:

În (a) coșul marcat de A1 este valabil.

În toate cele trei cazuri, nu s-a produs o abatere pentru expirarea perioadei de atac iar lui A2 sunt acordate 2 aruncări libere.

- 29/50-45** **Exemplu:** După o recuperare defensivă, A1 vrea să paseze mingea spre A2. B1 atinge și scoate mingea din mâinile lui A1. Apoi, mingea lovește inelul și este prinsă de B2.

Interpretare: Deoarece mingea nu a fost controlată de aceeași echipă care deținea controlul ei înainte ca mingea să atingă inelul, echipa B va avea o nouă perioadă de atac **de 24 secunde.**

29/50-46 **Exemplu:** A1 aruncă la coș din acțiune cu 6 secunde rămase pe cronometrul de atac. Mingea atinge inelul, ricoșează și A2 obține controlul mingii în terenul său din spate. Apoi, B1 comite o greșală asupra lui A2. Aceasta este a 3-a greșală a echipei B, în această perioadă.

Interpretare: Jocul trebuie reluat cu o repunere a echipei A din terenul său din spate cu o nouă perioadă de atac de 24 secunde.

Notă: Exemplul menționat mai sus, este o situație nouă de joc, intercalată, în conținutul documentul actual, spre deosebire de cel vechi. În consecință, Precizarea 29/50-46 din documentul vechi, devine Precizarea 29/50-47 în documentul nou, Exemplul 29/50-47 din documentul vechi, devine Exemplul 29/50-48, Exemplul 29/50-48 din documentul vechi, devine Exemplul 29/50-49, ș.a.m.d.

29/50-53 **Exemplu:** Cu 58 secunde rămase pe cronometrul de joc în a 4-a perioadă A1 este faultat, în terenul său din spate, de B1. Echipa A avea 19 secunde pe cronometrul de atac. Aceasta este a 3-a greșală a echipei B în această perioadă. Echipei B se acordă minut de întrerupere.

Interpretare: Jocul trebuie să fie reluat cu repunerea în joc a echipei A în terenul din spate cu o nouă perioadă pe cronometrul de atac de 24 secunde.

29/50-55 **Exemplu:** Cu 25,2 secunde rămase pe cronometrul de joc, în a 2-a perioadă, echipa A câștigă un nou control al mingii. Cu 1 secundă rămasă pe cronometrul de atac A1 aruncă din acțiune, mingea spre coș. În timp ce mingea se află în aer, semnalul sonor al cronometrului de atac se declanșează. Mingea nu atinge inelul și după încă 1,2 secunde semnalul sonor al cronometrului de joc se declanșează, indicând sfârșitul perioadei a 2-a.

Interpretare: Nu este o abatere pentru expirarea timpului de atac, dacă arbitrii n-au fluierat ca s-o sancționeze, așteptând să observe dacă echipa B, câștigă imediat și clar un nou control al mingii. Perioada a 2-a de joc, s-a încheiat.

29/50-56 **Exemplu:** Cu 25,2 secunde rămase pe cronometrul de joc, în a 2-a perioadă, echipa A câștigă un nou control al mingii. Cu 1 secundă rămasă pe cronometrul de atac A1 aruncă din acțiune, mingea spre coș. În timp ce mingea se află în aer, semnalul sonor al cronometrului de atac se declanșează. Mingea nu atinge inelul și arbitrul fluieră sancționând abaterea pentru expirarea timpului de atac la momentul în care, cronometrul de joc arată 0,8 secunde până la sfârșitul perioadei a 2-a.

Interpretare : Abatere pentru expirarea timpului de atac. Mingea trebuie acordată echipei B, pentru repunerea ei în joc, cu 0,8 secunde rămase pe cronometrul de joc.

29/50-57 **Exemplu:** Cu 25,2 secunde rămase pe cronometrul de joc, în a 2-a perioadă, echipa A câștigă un nou control al mingii. Cu 1,2 secunde rămase pe cronometrul de atac și cu A1 având mingea în mână (mâini), semnalul sonor al cronometrului de atac se declanșează. Arbitrii fluieră sancționând abaterea pentru expirarea timpului de atac la momentul în care, cronometrul de joc arată 0,8 secunde până la sfârșitul perioadei a 2-a.

Interpretare: Abatere pentru expirarea timpului de atac. Mingea trebuie acordată echipei B, pentru repunerea ei în joc, cu 1,2 secunde rămase pe cronometrul de joc.

Art.30 Mingă înotarsă în terenul din spate

30-12 Exemplan: A1 dribleză din terenul său din spate spre terenul său din față. Având ambele picioare în terenul său din față, el încă dribleză mingea în terenul său din spate. Apoi, mingea îi atinge piciorul și sare în terenul său din spate, unde A2 începe un dribling.

Interpretare: Acțiune regulamentară deoarece, A1 încă nu a stabilit controlul mingii în terenul său din față.

30-13 Exemplan: A1 aflat în terenul său din spate pasează mingea spre A2 care este în terenul său din față. A2 atinge mingea care se reînotarce în terenul din spate la A1, aflat încă în terenul său din spate.

Interpretare: Acțiune regulamentară deoarece, A2 încă nu a stabilit controlul mingii în terenul său din față.

Notă: Exemplele menționate mai sus, sunt situații noi de joc, intercalate, în conținutul acestui Articol din documentul actual, spre deosebire de cel vechi. În consecință, Exemplan 30-12 din documentul vechi, devine Exemplan 30-14 iar Exemplan 30-13 din documentul vechi, devine Exemplan 30-15.

30-16 Exemplan: A1 dribleză în terenul său din față, în apropierea liniei de centru când B1 deviază mingea în terenul din spate al echipei A. A1, încă cu ambele picioare în terenul său din față, continuă să dribleze mingea care, sare atingând terenul său din spate.

Interpretare: Acțiune regulamentară. Echipa A nu a fost ultima care a atins mingea în terenul ei din față. A1 poate continua driblingul, chiar dacă se află complet în terenul său din spate cu o nouă perioadă de 8 secunde.

30-17 Exemplan: A1 aflat în terenul său din spate, pasează mingea spre A2. A2 sare din terenul său din față, prinde mingea în timp ce se află în săritură și aterizează :

(a) cu ambele picioare în terenul său din spate.

(b) atingând linia de centru.

(c) încălecând linia de centru după care pasează sau dribleză spre terenul său din spate.

Interpretare: Abatere echipa A pentru întoarcerea neregulamentară a mingii în terenul din spate. A2 a stabilit controlul mingii al echipei A în terenul din față când a prins mingea aflându-se în săritură.

Art.31 Intervenția și Interferența neregulamentară

31-11 Precizare O interferență neregulamentară este comisă de un jucător apărător sau atacant, în timpul unei aruncări la coș din acțiune când jucătorul atinge coșul sau panoul în timp ce mingea este în contact cu inelul și încă are posibilitatea să intre în coș.



Diagrama 2 Mingea în contact cu inelul

31-15 **Precizare** Este o abatere de interferență neregulamentară dacă un jucător prinde coșul (se agață de coș) pentru a juca mingea.

31-16 **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare la coș din acțiune pentru 3 puncte. Mingea ricoșează dinspre coș când:

(a) A2 prinde coșul (se agață de coș) și deviază mingea în coș.

(b) B1 prinde coșul (se agață de coș) și deviază mingea îndepărtând-o de coș.

Interpretare: Interferență neregulamentară comisă atât de A2 cât și de B1.

(a) Nu vor fi acordate puncte. Jocul trebuie să fie reluat cu o repunere a mingii de către echipa B, de la prelungirea liniei de aruncări libere.

(b) Echipei A se acordă 3 puncte.

31-17 **Precizare** Este o abatere de interferență neregulamentară dacă un jucător apărător, atinge mingea în timp ce mingea se află în interiorul coșului.



Diagrama 3 Mingea se află în interiorul coșului

31-18 **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare la coș din acțiune. În timp ce mingea se rostogolește pe circumferința inelului având o mică parte în interiorul coșului sau sub nivelul inelului, B1 atinge mingea.

Interpretare: Interferență neregulamentară comisă de B1 deoarece o mică parte a mingii este în interiorul coșului sau sub nivelul inelului.

Art.33 Contact: Principii generale

Notă: Datorită faptului că pe parcursul documentului au fost introduse 3 Diagrame noi, **Diagrama 1 - Poziția unui jucător interior/exterior zonei semicercului "No charge"** corespunzătoare acestui articol în documentul vechi devine **Diagrama 4 - Poziția unui jucător interior/exterior zonei semicercului "No charge"**, în documentul actual.

Art.36 Greșeala tehnică

36-18 **Precizare** Oricând un jucător simulează o greșeală produsă asupra sa, următoarea procedură trebuie aplicată:

- Fără să întrerupă jocul arbitrul semnalizează simularea, prin indicarea de două ori a semnalului "Ridicării antebrațului".
- Imediat, la următorul moment în care jocul este oprit, un avertisment trebuie comunicat jucătorului și antrenorului echipei sale. Ambele echipe au dreptul la un (1) avertisment.
- Data viitoare când un jucător al acestei echipe, simulează o greșeală produsă asupra sa, o greșeală tehnică trebuie sancționată. Acest lucru se aplică de asemenea dacă jocul nu a fost oprit pentru ca să fie comunicat avertismentul.
- Într-un caz excesiv, fără să se producă nici un contact, o greșeală tehnică poate fi sancționată imediat, fără avertisment.

36-19 **Exemplu:** A1 dribleză în timp ce B1 îl apără. A1 face o mișcare bruscă din cap, dând impresia că asupra sa, s-a comis o greșeală. Mai mult, la aceeași acțiune de joc, A1 cade pe podea, lăsând impresia că a fost împins de către B1.

Interpretare: Arbitrul acordă un avertisment pentru prima simulare cu capul, arătând de două ori semnalizarea "Ridicării antebrațului". A1 trebuie să fie sancționat cu o greșeală tehnică pentru căderea falsă pe podea deoarece aceasta a fost a doua simulare, chiar dacă nu a existat o întrerupere a jocului pentru a fi comunicat un avertisment lui A1 pentru prima sa acțiune falsă (mișcarea bruscă a capului).

36-20 **Exemplu:** A1 dribleză în timp ce B1 îl apără. A1 face o mișcare bruscă din cap, dând impresia că asupra sa, s-a comis o greșeală. În timpul aceleiași acțiuni de joc, B2 cade pe podea, lăsând impresia că a fost împins de către A2.

Interpretare: Arbitrul acordă un avertisment lui A1 și B2 pentru mișcărilor lor false arătându-le de câte două ori semnalizarea "Ridicării antebrațului". Pe parcursul următoarei întreruperi a jocului, avertismentele trebuie să fie comunicate lui A1, B2 și ambilor antrenori.

Notă: Deoarece în conținutul acestui Articol din actualul document, au fost introduse încă de la început, **Precizarea 36-18**, **Exemplul 36-19** și **Exemplul 36-20**, în plus față de conținutul aceluiași Articol din documentul vechi, **Precizarea 36-18** din documentul vechi devine **Precizarea 36-21** în actualul document, **Exemplul 36-19** din vechiul document devine **Exemplul 36-22** în actualul document, **Precizarea 36-20** din vechiul document devine **Precizarea 36-23** din actualul document, **Exemplul 36-21** din vechiul document devine **Exemplul 36-24** în actualul document, ș.a.m.d.

Art.37 Greșeala antisportivă

37-8 **Precizare** Contactul provocat de jucătorul apărător de la spate sau lateral asupra unui adversar într-o încercare să oprească contraatacul și fără nici un alt jucător apărător aflat între jucătorul atacant și coșul adversarilor trebuie sancționat ca o greșeală antisportivă numai până la momentul în care jucătorul atacant începe acțiunea sa de aruncare la coș. Totuși, orice contact dur poate fi sancționat ca o greșeală antisportivă la orice moment pe parcursul jocului.

37-9 **Exemplu:** În timp ce A1 dribleză spre coșul adversarilor pe un contraatac și fără să existe nici un alt jucător apărător între A1 și coșul adversarilor, B1 provoacă un contact neregulamentar din spate asupra lui A1 și o greșeală este sancționată.

Interpretare: Această greșeală trebuie să fie sancționată ca greșeală antisportivă.

37-10 **Exemplu:** Pentru finalizarea contraatacului, A1 începe acțiunea sa de aruncare la coș, moment în care B1 provoacă un contact la brațul său, din spate,
(a) încercând să blocheze mingea
(b) contactul fiind excesiv de dur

Interpretare: Acesta trebuie să fie sancționat ca
(a) o greșeală normală
(b) o greșeală antisportivă

Art.46 Arbitrul Principal: Atribuții și Competențe

46-10 Exemplet: A1 aruncă mingea pentru un coș din acțiune, mingea intră în coș și arbitri acordă 3 puncte. Înșă, arbitri devin nesiguri pentru a stabili dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte.

Interpretare: Analiza video la IRS poate fi utilizată pentru a decide, în orice moment pe parcursul jocului, dacă o aruncare la coș din acțiune reușită, contează pentru 2 sau 3 puncte. Analiza video la IRS a situației de joc prezentate trebuie efectuată la prima oportunitate când, cronometrul de joc este oprit și mingea este moartă. În plus:

1. Când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în a patra perioadă și în fiecare perioadă de prelungiri analiza video la IRS poate fi utilizată imediat după ce mingea a intrat în coș și cronometrul de joc este oprit.
2. O solicitare pentru un minut de întrerupere sau înlocuire de jucători poate fi anulată odată ce analiza video la IRS a fost finalizată și decizia analizei a fost comunicată.

46-17 Precizare După o defecțiune a cronometrului de joc sau a cronometrului de atac, arbitrul principal este autorizat să folosească Sistemul Reluării Instantanee (IRS) pentru a decide cu privire la cât timp va (vor) fi corectat(e), cronometrul (cronometrele).

46-18 Exemplet: Cu 42.2 secunde rămase pe cronometrul de joc în cea de-a 2-a perioadă, un jucător al echipei A dribleză spre terenul din față. La acest moment arbitrii sesizează că, cronometrul de joc și cronometrul de atac sunt decuplate fără afișaj vizibil.

Interpretare: Jocul trebuie să fie oprit imediat. Analiza video la IRS poate fi efectuată pentru a decide cu privire la cât timp trebuie afișat pe ambele cronometre. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A, la locul cel mai apropiat de cel al mingii, când jocul a fost întrerupt.

Material redactat la solicitarea președinților CCAB și CCB

Traducere și adaptare – Doru Vinași, Comisar FRB