

REGULAMENT FESTIVAL MINIBASCHET SI BABYBASCHET 2018

FILOZOFIE

Minibaschetul este jocul de baschet care poate fi practicat de copii, fete si baieti. In esenta este o modificare a jocului adultilor, fiind adaptat la nevoile copiilor. Filozofia este foarte simpla: nu faceti copiii sa joace un joc care nu este adecvat dezvoltarii lor fizice si mentale, ci adaptati jocul adultilor pentru posibilitatile lor.

Scopul minibaschetului este de a oferi oportunitati copiilor, indiferent de aptitudini, de a-si manifesta abilitatile, sa se bucure de experiente bogate si pozitive, asigurand trecerea cu entuziasm spre practicarea jocului de baschet.

Jocul de baschet se joaca cu o minge mare, si cu o tinta (cosul) situata prea sus pentru cei mai multi copii. Pentru jocul de minibaschet marimea mingii este redusa si inaltimea tinte (cosului) este mai mica ori de cate ori este posibil. Jocul de baschet are multe reguli de joc, in minibaschet acestea fiind reduse pentru atingerea scopurilor propuse.

Totusi, multe reguli sunt introduse adaptat progresului deprinderilor lor si a capacitatii de intelegere. Profesorii si antrenorii au responsabilitatea de a introduce treptat regulile jocului in concordanta cu dezvoltarea copiilor.

Asadar, jocul poate fi practicat sub mai multe forme:

- 1x1, 2x2 pe o suprafata improvizata dar sigura, pe teren in aer liber, probabil la un cos fixat pe un perete exterior, sau in sala;
- 3x3 sub forma jocului de antrenament in scoli sau in sali de sport;
- jocuri intre doua scoli sau cluburi;
- competitii locale sau regionale la care sa participe mai multe echipe dintr-o arie geografica;
- jocuri demonstrative intre selectionate, cu ocazia evenimentelor internationale;
- campionate nationale

Cand copiii sunt pregatiti pentru a aplica regulamentul in cadrul jocului de minibaschet, trebuie sa se inceapa de la aplicarea regulilor de baza:

- pentru a castiga jocul, trebuie sa inscrii mai multe cosuri decat echipa adversa;
- este necesar sa mentii mingea in interiorul spatiului de joc (regulile: jucator in afara terenului, minge in afara terenului);
- nu poti alerga cu mingea in mana; asa ca, daca vrei sa te deplasezi in teren trebuie sa driblezi (regula pasilor);
- nu poti sa driblezi cu ambele maini in celasi timp sau nu poti sa mai incepi un dribling dupa ce ai prins mingea in ambele maini dupa efectuarea driblingului (regula driblingului)
- nu ai voie sa ai un contact ilegal cu adversarul (greseala personala)

Regulamentul FIBA pentru minibaschet se aplica echipelor care joaca la nivelul incepatorilor sau avansatilor.

REMARCA

In cuprinsul „Regulamentului FIBA al jocului de minibaschet” toate referirile facute la un jucator, antrenor, arbitru sunt la genul masculin si se aplica de asemenea si la genul feminin. Trebuie inteles ca aceasta s-a facut numai din motive practice.

REGULA 1

Art. 1 – Minibaschet – definitie

Minibaschetul este un joc pentru baieti si fete cu varsta de 12 ani si mai mici in anul in care se desfasoara competitia.

Minibaschetul se joaca intre 2 echipe de cate 5 jucatori fiecare. Scopul fiecărei echipe este de a inscrie puncte si de a impiedica echipa adversa sa inscrie.

REGULA 2

Art. 2 – Dimensiunile terenului

Terenul de joc este o suprafata plana, lipsita de obstacole.

Dimensiunile terenului pot varia in functie de posibilitatile locale. Dimensiunea standard a terenului este de 28 metri lungime si 15 metri latime. Dimensiunea terenului poate fi mai mica, tinand cont ca variatia trebuie sa fie proportionala intre 26/14 metri si 12/7 metri.

Art. 3 – Linile

In functie de posibilitatile organizatorice, se va urmări pe cat posibil respectarea dimensiunilor oficiale ale terenului de baschet precum si a normelor privind trasarea si dotarea acestuia.

Art. 4 – Echipamentul

Echipamentul necesar pentru desfasurarea jocului:

- ❖ panouri montate pe suport;
- ❖ fiecare panou trebuie sa fie o suprafata plata si dura, din lemn tare sau din material transparent.

Cosurile de baschet cuprind inelele si plasele. Fiecare dintre ele trebuie montate:

- la 3,05 metri inaltime fata de sol pentru baieti si fete de 10 – 12 ani
 - 2,60 metri pentru copii mai mici de 10 ani acolo unde exista posibilitatea
- Este recomandat sa avem cosuri mai joase pentru copiii foarte mici.

Mingiile de baschet. Minibaschetul se desfasoara cu mingii similare jocului de baschet. Copiii de 9 – 12 ani joaca o minge numarul 5, cu o circumferinta de 66 – 73 cm si greutatea cuprinsa intre 450 – 500 grame. Copiii mai mici joaca cu o minge numarul 3, cu o circumferinta de 55 – 58 cm si o greutate cuprinsa intre 310 – 330 grame.

Cronometru pentru cronometrarea timpului de joc si a intervalelor dintre ele.

Foia oficiala de joc, adaptata cerintelor.

Tablitate indicatoare marcate de la 1 la 5 pentru semnalizarea greselilor personale comise de jucatori si pentru semnalizarea acumularii de 8 greseli personale de echipa pentru ultimul sfert al jocului.

Instalatie de semnalizare sonora puternica.

REGULA 3 - ECHIPELE

Art. 5 – Jucatori si inlocuitori

Toate echipele vor avea lista tip FRBaschet-L14

Numarul maxim de jucatori la Festival este de 14 jucatori / echipa.

Fiecare echipa este formata din minim 9 si maxim 12 jucatori trecuti pe foaia de joc a unui meci.

Pentru fiecare echipa pot fi validati un numar maxim de 14 jucatori pentru intreaga competitie si care pot fi folositi prin rotatie de la un meci la altul.

Pentru structurile sportive care se inscriu in competitie cu doua sau mai multe echipe, indiferent de grupa in care participa, este necesara inscrierea pe foaia de joc a unui numar minim de 10 jucatori la fiecare meci.

In cazul echipelor cu un numar mai mic de 12 jucatori, antrenorul va trebui sa prezinte in scris si sa semneze inainte de inceperea jocului cauzele pentru care nu este respectata clauza regulamentara.

Un membru al unei echipe are denumirea de „jucator” atata timp cat se afla in teren si este autorizat sa joace. In orice alta situatie, acesta este „inlocuitor”.

Fiecare echipa trebuie sa aiba un antrenor si un capitan, care trebuie sa fie unul dintre jucatori.

Art. 6 – Echipament

Toti membrii unei echipe trebuie sa poarte echipament de aceeasi culoare.

Tricourile trebuie sa aiba imprimate numerele atat pe fata cat si pe spate.

Echipa poate folosi pe echipament orice numar dar cu maxim doua cifre.

Art. 7 – Antrenorul

Pentru Festival echipele vor fi conduse de maxim 2 antrenori (un antrenor principal si un antrenor secund) ambii avand obligatia sa prezinte carnet de antrenor in care sa fie trecut angajamentul la clubul pe care il reprezinta, sa contina viza anuala pentru sezonul 2017/2018 si licenta C emisa de FRBaschet.

Un antrenor (principal sau secund) poate reprezenta doar o singura echipa pe saptamana

Antrenorul este conducatorul echipei.

El da indicatii, conduce si sfatuieste jucatorii de o maniera calma, prietenoasa, constructiva si linistita de pe marginea terenului si de asemenea este responsabil pentru inlocuirile de jucatori. Limbajul si tonul folosit de antrenori pentru a se adresa catre jucatori, oficiali sau spectatori trebuie sa fie civilizat si sa respecte norme minime de conduita. Antrenorul are obligatia sa se prezinte permanent intr-o tinuta adecvata, sa respecte in totalitate deciziile arbitrilor, sa se

inscrie ca si comportament in cerintele prevazute in Regulamentul Jocului de Baschet. Orice abatere de la aceste norme va fi constatata de catre Comisia Tehnica constituita in prealabil si vor putea fi aplicate sanctiuni.

El este asistat de catre capitanul echipei, care va fi unul dintre jucatori. In conditiile in care, din motive regulamentare (eliminare) sau alte motive independente de conditiile regulamentare (indisponibilitate, imbolnavire), antrenorul nu poate fi prezent pe teren pentru a-si indeplini atributiile, acestea vor fi preluate de capitanul de echipa.

Inaintea jocului, antrenorul trebuie sa prezinte scorerului lista cu numele si numerele membrilor echipei care vor juca. El este raspunzator pentru continutul listei precum si pentru inscrierea lor pe foaia de joc, prin semnarea, inainte de inceperea jocului a foii de joc, in spatiul special destinat.

Antrenorul este direct raspunzator de comportamentul jucatorilor in teren si in afara lui, precum si de cel al insotitorilor si sustinatorilor echipei, indiferent de calitatea acestora.

Se admite cate un time-out in fiecare sfert, cu durata de 1 minut.

Cerinte tehnice

Apararea zona este interzisa in jocul de minibaschet. Prin aparare zona se intelege o dispunere voluntara a tuturor jucatorilor aflati in faza de aparare astfel incat acestia nu sunt preocupati in a face marcaj atacantului direct si urmaresc doar sa apere zona de teren in care se afla sau o zona stabilita anterior (spatiul de 3 secunde).

Marcajul reprezinta pozitionarea si deplasarea permanenta a jucatorului aparator langa atacantul direct, in sensul apararii cosului propriu si al impiedicarii primirii, manuirii sau aruncarii mingei de catre atacant.

Este acceptat ajutorul in apararea om la om din partea unui singur coechipier atunci cand atacantul cu minge reuseste in mod evident sa-si depaseasca in dribling aparatorul direct in drumul sau spre cos.

Este permisa efectuarea unei capcane din maxim 2 jucatori adversi la jucatorul atacant cu minge.

Apararea pressing, om la om pe tot terenul este obligatorie pe toata durata jocului, respectandu-se reguluile marcajului prevazute mai sus.

In atac este interzisa dispunerea in mod voit si repetat a jucatorilor pe teren astfel incat acestia sa nu reprezinte, prin pozitie sau miscare, un pericol permanent pentru adversarul direct si cosul advers, in sensul respectarii spiritului si principiilor jocului 5 contra 5.

Este interzisa pozitionarea si deplasarea intentionata a unui jucator fara minge aflat in atac astfel incat sa impiedice sau sa limiteze actiunile jucatorului aflat in aparare care are ca adversar direct posesorul de minge (**blocaj**).

Este interzis efectuarea hand-of si/sau blocaj la omul fara minge.

Nerespectarea cerintelor tehnice va fi sesizata de arbitru care va avertiza antrenorul echipei in cauza la prima abatere, il va sanctiona cu greseala tehnica la a doua abatere, iar in cazul repetarii abaterii, va sanctiona cu greseala tehnica si cu eliminare pe antrenorul echipei in culpa. La finalul jocului arbitrul va sesiza Comisia Tehnica a competitiei cu privire la cele intamplate.

Art. 8 – Timpul de joc

Timpul de joc este controlat de catre cronometrator.

Jocul consta in doua jumatati a cate 20 de minute fiecare, cu o pauza de 5 minute intre ele. Fiecare jumatate este impartita in doua perioade (sferturi) de cate 10 minute fiecare cu un interval (pauza) de 1 minut intre ele.

Pe parcursul jocului, timpul de joc va fi intrerupt :

- in timpul time-out-urilor pe toata desfasurarea jocului
- in cazul aparitiei accidentarilor care necesita ingrijiri medicale sau inlocuire, pe toata durata jocului
- in sfertul al IV-lea in ultimele 2 minute de joc, conform prevederilor Regulamentului Oficial al Jocului de Baschet
- in sfertul al IV-lea pe toata durata lui, in cazul semnalizarii de catre arbitrii a unei greseli personale ce are ca rezultat aruncari libere, conform prevederilor Regulamentului Oficial al Jocului de Baschet.

Art. 9 – Inceputul jocului

Fiecare joc incepe printr-o angajare intre doi efectuata in cercul de la centrul terenului atunci cand mingea este atinsa legal de unul dintre jucatorii angajati. Arbitrul va face angajarea intre oricare 2 adversari.

Toate celelalte perioade incep atunci cand mingea este atinsa de un jucator din teren dupa o repunere de la linia de centru acordata conform regulii posesiei alternative.

Art. 10 – Angajare intre doi

O angajare intre doi are loc atunci cand arbitrul principal arunca mingea vertical in sus intre doi adversari in cercul de la centrul terenului, la inceputul primei perioade. Jucatorii care vor participa la angajarea intre doi sunt desemnati de arbitru, conform prevederilor ROJB.

In timpul unei angajari intre doi, cei doi jucatori care sar, trebuie sa stea cu picioarele in interiorul semicercului indicat de arbitru, in pozitia mai apropiata de cosul propriu. Toti ceilalti jucatori vor ramane in afara cercului pana cand mingea a fost atinsa de unul dintre cei doi jucatori care sar la angajare.

Mingea poate fi atinsa de unul sau ambii saritori numai dupa ce a atins punctul cel mai inalt al traiectoriei sale.

Daca se comite o abatere la angajarea intre doi, aceasta va fi penalizata, mingea fiind repusa de echipa adversa din afara terenului.

Daca abaterea este comisa de ambele echipe, sau daca arbitrul face o angajare gresita, se va repeta angajarea.

Sageata de posesie alternativa va fi indreptata conform ROJB.

O situatie de angajare intre doi este atunci cand:

- doi sau mai multi jucatori ai ambelor echipe tin mingea ferm cu una sau ambele maini (minge tinuta);
- o minge iese in afara terenului de joc si cei doi arbitrii sunt indecisi sau nu sunt de acord in ceea ce priveste jucatorul care a atins mingea;

- o minge iese in afara terenului de joc si este atinsa simultan de doi adversari;
- o minge vie ramane agatata in suportii inelului;
- este fluierata o dubla greseala si niciuna dintre echipe nu detine controlul mingii;

Posesia alternativa este metoda in urma careia mingea devine vie in urma unei repuneri din afara terenului la inceputul perioadelor 2, 3 si 4 si la inceputul perioadelor de prelungire, echipele alternand posesia mingii tinand cont de rezultatul angajarii intre doi de la inceputul primei perioade.

Echipele care nu au obtinut controlul mingii in teren dupa angajarea intre doi la inceputul primei perioade, va fi prima care va incepe procedura posesiei alternative.

Echipele care au posesia mingii pentru efectuarea unei repuneri in joc in baza regulii posesiei alternative, va fi indicata printr-o sageata pozitionata in directia cosului advers.

Directia indicata de sageata va fi schimbata imediat dupa ce repunerea in joc consecutiv regulii posesiei alternative a fost terminata (mingea a fost atinsa de un jucator din teren dupa repunere).

In cazul deciziei de angajare intre doi, aceasta se va face in locul cel mai apropiat situatiei (in terenul din fata, la linia de aruncari libere, in terenul din spate, la linia de aruncari libere, la centrul terenului).

Art. 11 – Starile mingii.

Mingea poate sa fie **vie** sau **moarta**.

Mingea devine vie cand:

- in timpul unei angajari intre doi, mingea este atinsa regulamentar de unul dintre cei doi jucatori care sar;
- in timpul unei aruncari libere, mingea este la dispozitia jucatorului care urmeaza sa execute aruncarea/aruncarile libere;
- in timpul repunerii in joc din afara limitelor terenului, mingea este la dispozitia jucatorului care efectueaza repunerea in joc.

Mingea devine moarta cand:

- a fost reusit un cos din actiune sau o aruncare libera;
- arbitrul fluiera cand mingea este vie;
- se aude semnalul sonor al cronometrului pentru terminarea timpului de joc sau a unei perioade.

Mingea nu devine moarta si punctele trebuie acordate daca ele au fost reusite atunci cand:

- Mingea este in aer in urma unei aruncari la cos din actiune si:
 - arbitrul fluiera;
 - se aude semnalul sonor al cronometrului pentru terminarea unei perioade.
- Un jucator comite o greseala asupra oricarui adversar in timp ce echipa adversa are controlul mingii si un component al acestei echipe este intr-o situatie de aruncare la cos din actiune care se termina printr-o miscare continua si care a fost inceputa inainte de a se produce greseala.

Art. 12 – Cos reusit si valoarea lui

Un cos este reusit atunci cand o minge vie intra in cos pe desupra si ramane inaintu sau trece prin el.

Un cos reusit din actiune are valoare de 2 puncte in cazul unei aruncari din zona cosului de 2 puncte si 3 puncte in cazul unei aruncari din zona cosului de 3 puncte.

Un cos reusit din aruncare libera are valoare de 1 punct.

Dupa un cos valabil reusit din actiune sau dupa ultima aruncare libera, echipa adversa are posesia mingii pentru repunerea mingii intr-un interval de 5 secunde din orice punct situat in spatele liniei de fund.

Art. 13 – Sfarsitul jocului. Prelungiri.

Jocul se va termina atunci cand semnalul sonor al cronometrului de joc anunta sfarsitul timpului de joc sau in conditiile prevazute de Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet.

Daca scorul este egal dupa expirarea timpului celei de-a patra perioade de joc, se vor desfasura atatea perioade de prelungiri (fiecare perioada a cate 5 minute) cate sunt necesare pentru stabilirea castigatorului (cu mentiunea ca, in ultimele doua minute ale fiecarei reprize de prelungiri, timpul de joc se va opri conform regulamentului).

Art. 14 – Inlocuirile de jucatori

In sprijinul mobilizarii si implicarii active a unui numar cat mai mare de jucatori, se defineste regula de „5+1” jucatori pentru fiecare sfert astfel: pentru fiecare dintre primele doua perioade de 10 minute ale unui joc, este obligatorie folosirea tuturor jucatorilor inscrisi pe foaia de joc; in prima perioada se vor folosi 5 jucatori si obligatoriu se va efectua o inlocuire de jucator pana la expirarea timpului regulamentar; in a doua perioada se vor folosi alti 5 jucatori inscrisi pe foaia de joc si se va efectua obligatoriu o inlocuire de jucator, altul decat cei folositi pana in acel moment al jocului.

In sferturile 1 si 2 se RESPECTA regula 5+1/ 5+1, pentru echipele alcatuite din 12 jucatori.

Pentru echipele alcatuite din 11 jucatori, se va respecta regula 5+1 in primul sfert (schimbarea se va efectua obligatoriu in primul sfert) si urmasorii 5 in sfertul al II-lea. In caz de nerespectare in mod voluntar sau din omisiune a acestei reguli, antrenorul va fi amendat cu 1000 de lei, la prima abatere, cu 2000 de lei la a II-a abatere si cu excluderea echipei din competitie la a III-a abatere.

Pentru echipele formate din 10 jucatori, se va respecta regula 5+5.

Pentru echipele formate din 9 jucatori, se va respecta regula 5 jucatori in primul sfert si 4 + inca un jucator indicat de antrenorul echipei adverse pentru sfertul al II-lea.

In cazul accidentarii unui jucator, se va proceda astfel: in cazul echipelor formate din 12 jucatori, oricare dintre cei 6 jucatori corespunzatori primelor II sferturi, poate inlocui jucatorul accidentat.

Pentru sfertul al 3-lea sunt permise un numar de 2 schimbari de jucatori iar pentru sfertul al 4-lea sunt permise un numar nelimitat de schimbari de jucatori, efectuate respectand prevederile ROJB

Art. 15 – Cum se joaca mingea

Mingea se joaca numai cu mana/mainile si poate fi pasata, aruncata sau driblata in orice directie, in limitele admise de regulament.

A alerga cu mingea in mana/maini, a o lovi sau a o bloca in mod **intentionat** cu orice parte a piciorului sau lovirea cu pumnul constituie o abatere.

Totusi, un contact sau lovirea **accidentala** a mingii cu orice parte a piciorului **nu** constituie o abatere.

Art. 16 – Controlul mingii

Un jucator are controlul mingii atunci cand:

- are la dispozitie o minge vie pe care o tine;
- are la dispozitie o minge vie pe care o dribleaza.

O echipa are controlul unei mingii atunci cand un jucator al acestei echipe are controlul unei mingii vii sau cand mingea este pasata intre componentii echipei.

Art. 17 – Jucator in actiune de aruncare la cos

Un jucator este in actiune de aruncare la cos atunci cand dupa parerea arbitrului el incepe o incercare de a inscrie.

Actiunea de aruncare la cos se sfarseste in momentul in care mingea este in aer sau in cazul unei aruncari la cos din saritura atunci cand ambele picioare ale jucatorului care efectueaza aruncarea ating din nou solul.

Art. 18 – Infractioni : abateri, greseli – definitie

O infractiune este o nerespectare a regulilor jocului care este penalizata cu pierderea posesiei mingii.

Aceasta poate fi abatere sau greseala conform Regulamentului Oficial al Jocului de Baschet (ROJB). Echipa adversa va beneficia de repunerea mingii in joc din afara terenului cat mai aproape de locul in care s-a comis.

Art. 19 – Repunerea mingii in joc din afara terenului

O repunere se realizeaza cand mingea este pasata in teren din exteriorul terenului din locul indicat de arbitru, exceptand cazurile in care a fost reusita o aruncare libera sau dupa o aruncare reusita din actiune.

Arbitrul nu trebuie sa inmaneze mingea sau sa o paseze jucatorului care executa repunerea mingii din afara terenului in cadrul jocurilor programate in cadrul Festivalului de baby si mini baschet.

Din momentul in care mingea este la dispozitia jucatorului pentru a efectua o repunere in joc din exteriorul terenului, el trebuie sa faca acest lucru intr-un interval de maxim 5 secunde.

În cazul unei repuneri din exteriorul terenului, nici un alt jucător (în afara celui ce efectuează repunerea) nu trebuie să aibă vreo parte a corpului pe sau dincolo de linia ce delimitează terenul, în caz contrar repunerea se va repeta.

Art. 20 – Poziția jucătorilor și arbitrilor

Poziția jucătorului este determinată de locul în care acesta este în contact cu solul sau, dacă este în aer, de locul unde a atins ultima oară solul.

Această regulă se aplică și pentru arbitri.

Art. 21 – Jucător în afara terenului. Mingea în afara terenului.

Un jucător este în afara terenului atunci când atinge solul sau orice obiect pe, deasupra sau în afara liniilor (ce delimitează terenul de joc).

Mingea este în afara din joc atunci când ea atinge un jucător, podeaua sau orice obiect (inclusiv suportul panoului sau partea din spate a panoului) aflat pe, deasupra sau în afara limitelor terenului.

A face ca mingea să iasă în afara terenului este o abatere și mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din exteriorul terenului.

Art. 22 – Pivotarea

Pivotarea este o mișcare regulamentară în care un jucător care ține mingea, paseste o dată sau de mai multe ori în orice direcție cu același picior, în timp ce celălalt picior, denumit picior pivot, este ținut în același punct de contact cu podeaua.

Stabilirea piciorului pivot în cazul unui jucător care prinde mingea în teren:

- în timp ce staționează cu ambele picioare pe sol – în momentul când un picior este ridicat, celălalt picior devine picior de pivot;
- în timp ce este în deplasare sau în dribling - dacă ambele picioare nu sunt în contact cu podeaua și jucătorul aterizează, piciorul care atinge primul podeaua devine picior pivot.

Art. 23 – Înaintarea cu mingea

Un jucător poate înainta cu mingea în orice direcție în următoarele limite:

Înaintarea cu mingea în cazul unui jucător care are un picior pivot stabilit:

- ❖ În timp ce sta cu ambele picioare pe sol:
 - pentru a pleca în dribling, piciorul pivot nu poate fi ridicat înainte ca mingea să parasească mâna (mainile);
 - pentru a pasa sau a arunca din acțiune, jucătorul poate sări pe piciorul pivot dar nici un picior nu va reatinge solul înainte ca mingea să parasească mâna (mainile) sale.
- ❖ În timp ce se deplasează sau dribleză
 - pentru a pleca în dribling, piciorul pivot nu poate fi ridicat înainte ca mingea să parasească mâna (mainile);
 - pentru a pasa sau a arunca din acțiune jucătorul poate sări (ridica) de pe piciorul pivot și ateriza pe un picior sau pe ambele picioare simultan. După aceasta ambele picioare pot fi ridicate dar nu pot reatinge din nou solul înainte ca mingea să parasească mâna (mainile).

A inainta cu mingea in afara limitelor mentionate este o abatere (pasi) si mingea va fi acordata adversarilor pentru o repunere.

Art. 24 – Driblingul

Daca un jucator care controleaza mingea doreste sa inainteze cu ea, el poate dribla, aceasta insemnand sa bata mingea de podea cu o singura mana.

Jucatorul nu are voie sa:

- dribleze mingea cu ambele maini in acelasi timp;
- sa dribleze, sa prinda mingea in ambele maini si apoi sa continue sa dribleze.

Sa driblezi a doua oara dupa ce primul dribling s-a terminat este o abatere si mingea este acordata adversarilor pentru o repunere.

Urmatoarele nu sunt considerate ca driblinguri:

- aruncarile succesive la cos;
- lovirea mingii pentru a o indeparta de controlul altui jucator si apoi prinderea ei.

Art. 25 – regula de 3 secunde

Un jucator nu trebuie sa ramana mai mult de 3 secunde in zona de restrictie a adversarilor in timp ce echipa sa are controlul mingiei in terenul din fata si cronometrul de joc merge.

Art. 26 – Jucator strans marcat

Un jucator care tine o minge vie, in teren, este „strans marcat” cand adversarul este intr-o pozitie activa de aparare la o distanta nu mai mare de un pas departare.

O abatere va fi fluierata daca un jucator cu minge strans marcat, nu paseaza, nu arunca la cos sau nu dribleaza intr-un interval de 5 secunde. Mingea va fi acordata adversarului pentru o repunere in joc.

Art. 27 – Mingea intoarsa in terenul din spate

Un jucator care controleaza o minge vie nu poate intoarce mingea neregulamentara in terenul din spate al echipei sale. Aceasta restrictie este valabila, de asemenea si la repunerea in joc.

O minge a fost intoarsa neregulamentara in terenul din spate cand un jucator al echipei, care are controlul mingii, este ultimul care a atins mingea in terenul din fata al echipei sale dupa care acest jucator sau un coechipier al sau este primul care atinge mingea in terenul din spate al echipei sale.

Intoarcerea neregulamentara a mingii in terenul din spate este o abatere si mingea este acordata adversarilor pentru o repunere in joc din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a comis abaterea. **Aceasta abatere nu se aplica pentru competitia de Babybaschet.**

REGULA 6 – GRESELI

Art. 28 – Greseli – definitie

O greseala este o infractiune de la reguli care implica un contact personal neregulamentar cu un adversar si/sau un comportament antisportiv.

Art. 29 – Greseala personala

O greseala personala este o greseala a unui jucator care provoaca un contact personal (neregulamentar) cu un adversar.

Un jucator nu trebuie sa tina, sa obstructioneze, sa impinga, sa forteze, sa puna piedica sau sa impiedice inaintarea unui adversar prin extensia mainilor, bratelor, coatelor, umerilor, coapselor, genunchilor sau picioarelor sau prin inclinarea corpului intr-o pozitie anormala (in afara cilindrului sau) si nici sa apeleze la mijloace brutale sau violente.

Daca se produce un contact personal din care rezulta un avantaj incorect din punct de vedere al regulamentului, arbitrul va fluiera o greseala personala contra jucatorului vinovat de producerea contactului respectiv si o greseala personala va fi inregistrata pe foaia de joc.

Daca greseala este comisa asupra unui jucator care nu este in actiune de aruncare la cos, mingea va fi acordata adversarilor pentru repunere din exteriorul terenului.

Daca greseala este comisa asupra unui jucator care este in actiune de aruncare la cos si cosul nu este reusit, i se vor acorda 2 aruncari libere.

Daca greseala este comisa asupra unui jucator care este in actiune de aruncare la cos si cosul este inscris, nici o aruncare libera nu este acordata si jocul se reia printr-o repunere a adversarilor din exteriorul liniei de fund. Cosul inscris este validat si greseala personala semnalizata va fi inregistrata in foaia de joc.

Daca o echipa a acumulat 7 greseli pe durata sfertului al IV-lea, atunci incepand cu a 8-a greseala personala, vor fi acordate doua aruncari libere la cos pentru echipa adversa, indiferent de locul comiterii ei.

Art. 30 – Greseala antisportiva

O greseala antisportiva este o greseala personala, care in opinia arbitrului nu este o incercare regulamentara de a juca direct mingea in limitele spiritului si prevederilor acestui regulament.

Daca un jucator in efortul de a juca mingea produce un contact excesiv (greseala dura) atunci acest contact va fi considerat de asemenea ca fiind antisportiv.

Un jucator sanctionat cu doua greseli antisportive va fi automat descalificat.

Doua aruncari libere sunt acordate jucatorului asupra caruia a fost comisa greseala antisportiva, exceptand cazul in care arunca si inscrie, urmate de o repunere a aceleiasi echipe din afara terenului de la linia de centru prelungita, opus mesei oficiale.

Art. 31 – Greseala descalificatoare

O greseala descalificatoare este orice comportament flagrant, nesportiv al unui jucator.

Doua aruncari libere sunt acordate adversarului urmate de o repunere a aceleiasi echipe din afara terenului de la linia de centru prelungita, opus mesei oficiale.

Art. 32 – Greseala dubla

Greseala dubla este situatia in care doi adversari comit un contact personal, unul impotriva celuilalt, aproximativ in acelasi timp.

O greseala personala va fi fluierata si se va inscrie in contul fiecarui jucator iar jocul se va relua cu posesia echipei care controla mingea inaintea producerii dublei greseli sau printr-o angajare intre doi de la centrul terenului daca niciuna dintre echipe nu detinea controlul mingii in momentul producerii dublei greseli.

REGULA 7

Art. 33 – Greseala tehnica

In jocul de minibaschet toti jucatorii ar trebui sa arate intotdeauna un spirit de cooperare, sportivitate si fair-play.

Orice incalcare deliberata sau repetata a spiritului acestor reguli trebuie considerata greseala tehnica care nu implica contact personal cu un adversar.

Arbitrul trebuie sa previna greselile tehnice avertizand sau doar trecand cu vederea infractiuni tehnice minore, exceptand situatiile cand acestea se repeta dupa avertisment.

Arbitrul poate acorda greseala tehnica antrenorului echipei in cazurile prevazute la capitolul „cerinte tehnice”.

Doua aruncari libere trebuie acordate adversarilor urmate de o repunere, pentru aceiasi echipa, din prelungirea liniei de centru, opus mesei oficiale.

REGULA 8 – DISPOZITII GENERALE

Art. 34 – 5 greseli personale de jucator

Un jucator care a acumulat 5 greseli personale si/sau tehnice trebuie sa paraseasca jocul imediat.

El poate fi schimbat cu un inlocuitor.

Art. 35 – Aruncari libere

O aruncare libera este o ocazie data unui jucator pentru a inscrie 1 punct fara impotrivirea adversarului, dintr-un loc situat in spetele liniei de aruncari libere si in interiorul semicercului.

Aruncarea libera trebuie sa fie executata intr-un interval de 5 secunde dupa ce mingea este la dispozitia aruncatorului.

In timpul executarii aruncarii libere, aruncatorul nu trebuie sa atinga linia de aruncari libere sau zona de restrictie, pana ce mingea nu intra in cos sau nu atinge inelul.

Cand un jucator executa o aruncare libera, maxim 5 jucatori trebuie sa ocupe spatiile ariei de restrictie:

- doi jucatori ai echipei in aparare vor ocupa spatiile cele mai apropiate de cos;
- doi jucatori coechipieri coechipieri ai aruncatorului pot ocupa urmatoarele doua locuri;
- un jucator al echipei in aparare poate ocupa unul din celelalte doua locuri.

Jucatorii care ocupa spatiile ariei de restrictie:

- nu vor ocupa spatiile de recuperare la care nu au dreptul;
- nu vor intra in zona de restrictie sau nu vor parasi locurile pana ce mingea nu va parasi mana aruncatorului.

Toti jucatorii care nu sunt in aceste spatii, trebuie sa fie in spatele liniei de aruncari libere extinse, pana cand mingea atinge inelul sau este evident ca nu-l va atinge.

Daca ultima aruncare libera nu atinge inelul, mingea este acordata adversarilor pentru a o repune din exterior in dreptul liniei de aruncari libere extinse.

Nici un jucator, indiferent de echipa nu poate atinge mingea pana cand ea nu atinge inelul.

O incalcare a acestor reguli este o abatere:

- daca este comisa de aruncator si punctul este realizat, nu va conta si mingea este acordata adversarilor pentru o repunere din exteriorul terenului, in prelungirea liniei de aruncari libere, cu exceptia situatiei in care o alta aruncare libera trebuie administrata;
- daca aruncarea libera este reusita, toate abaterile comise de orice jucator (jucatori) altul decat aruncatorul vor fi neglijate, si punctul va conta;
- daca aruncarea nu e reusita si o abatere este comisa de:
 - un coechipier al aruncatorului in timpul ultimei aruncari libere mingea trebuie acordata adversarilor pentru o repunere din exterior in prelungirea liniei de aruncari libere cu exceptia situatiei in care o alta aruncare libera trebuie administrata;
 - un adversar al aruncatorului, atunci o aruncare libera suplimentara va fi acordata aruncatorului;
 - jucatorii ambelor echipe in timpul ultimei aruncari libere;
 - o situatie de angajare intre doi se produce.

Art. 36 – Oficiali si asistenti

Oficialii jocului sunt arbitrul principal si cel de-al doilea arbitru, care sunt asistati de scorer si cronometror.

Ei trebuie sa conduca jocul conform Regulamentului.

Fiecare arbitru are responsabilitatea de a fluiera greselile si abaterile, sa valideze sau sa anuleze cosurile din actiune si aruncarile libere, sa inmaneze mingea jucatorului ce trebuie sa efectueze o repunere din afara terenului de joc conform ROJB si sa administreze sanctiuni conform Regulamentului.

Arbitri au puterea de a lua orice decizie in orice situatie care nu este cuprinsa in Regulament.

Art. 37 – Scorerul

Scorerul este responsabil de foaia de arbitraj.

El inregistreaza punctele inscrise din actiune si aruncarile libere.

El inregistreaza toate greselile personale ale jucatorilor, indicand numarul jucatorului care a comis greseala.

Scorerul opereaza indicatorul pentru posesia alternativa

Art. 38 – Cronometrorul

Cronometrorul are in dotare un cronometru cu dublu stoper cu care cronometreaza:

- timpul de joc si intervalele;
- actioneaza asupra sistemului sonor la sfarsitul timpului de joc a unei perioade;

Cronometrorul, cronometreaza timpul de joc astfel:

❖ porneste cronometrul atunci cand:

- in timpul unei angajari, mingea este atinsa de unul dintre cei doi jucatori care sar;
- in timpul unei aruncari, mingea atinge sau este atinsa de un jucator din teren;
- daca ultima aruncare libera este nereusita, mingea continua sa fie vie si mingea este atinsa de un jucator din teren

❖ opreste cronometrul atunci cand:

- expira timpul de joc al unei perioade;
- arbitrul fluiera

FOAIA DE ARBITRAJ – INSTRUCIUNI PENTRU SCORER

A. Inaintea jocului, in foaia de arbitraj trebuie inscrise

- numele echipelor;
- data, timpul, locul, numarul jocului si denumirea competitiei;
- numele si numarul jucatorului in ordinea numarului;
- numele antrenorului si semnatura acestuia.

B. In timpul jocului

- La inceputul fiecarei perioade marcheaza cu „X” in coloana „jucatori in teren pentru fiecare dintre cei 5 jucatori care intra in teren;
- Sunt 4 coloane pentru evolutia scorului: 2 pentru echipa A si 2 pentru echipa B. Se inregistreaza scorul tragand o linie diagonala (/) pentru fiecare cos marcat si un punct (●) pentru fiecare aruncare libera. In spatiu liber alaturat se va inscrie numarul jucatorului care a inscris punctul.
- La sfarsitul fiecarei perioade, scorerul trebuie sa incercuiasca cu o linie groasa ultima cifra a punctelor reusite si sa traseze o linie groasa sub cifra scorului si a numarului jucatorului care a reusit ultimele puncte si sa traga o linie sub aceasta cifra.
- Sa inscrie scorul fiecarei perioade in rubrica indicata

- Daca a fost comis un fault personal trebuie in scris „P” in casuta din dreapta numarului jucatorului
- Daca a fost comis un fault antisportiv, trebuie in scris „U”
- Daca a fost comis un fault descalificator, trebuie in scris „D”
- Daca a fost comis un fault tehnic, trebuie in scris „T”

C. La sfarsitul jocului

- Sa scrie „scorul final” si numele echipei castigatoare
- Sa semneze foaia de arbitraj si sa o contrasemneze cronometrul, arbitrul secund si arbitrul principal.
- Sa mentioneze pe spatele foii de joc eventualele observatii indicate de arbitri jocului sau mentiuni solicitate de antrenorul uneia dintre echipe, conform regulamentului, confirmate de semnaturile celor doi arbitrii.
- Sa respecte ROJB, in cazul unui protest al uneia dintre echipe.

SANCTIUNI

Pentru nerespectarea prevederilor acestui regulament, in completarea sanctiunilor mentionate in ROJB, se va tine cont de urmatoarele:

Inaintea inceperii fiecarei competitii sub forma de turneu se va constitui o Comisie Tehnica al carui numar de membri si componenta va fi supus votului si aprobata de reprezentantii tuturor echipelor participante. Comisia Tehnica va fi alcatuita din 5-7 membrii si un membru supleant. Dintre acestia, cel putin un membru va fi reprezentantul FRB, unul va fi reprezentantul comitetului de organizare al competitiei si un membru va fi reprezentantul oficialilor prezenti la competitie.

Comisa Tehnica are atributiile prevazute in RGOC si va functiona in conformitate cu prevederile acestuia si ale prezentului Regulament.

Comisia Tehnica poate fi sesizata cu referire la aspecte organizatorice, tehnice, disciplinare, etice, medicale sau de orice alta natura de un reprezentant oficial a unui participant la competitie, in forma scrisa, cu cel mult o ora dupa aparitia sau producerea oricarui incident care sa tina de competenta sa.

Comisia Tehnica se poate sesiza din oficiu la solicitarea unuia dintre membri sai in cazul constatarii unor abateri de la prezentul regulament sau ale ROJB

Deciziile Comisiei Tehnice trebuie validate prin vot de 2/3 din membrii sai si devin executorii, fara posibilitatea de a fi atacate ulterior pe alta cale.