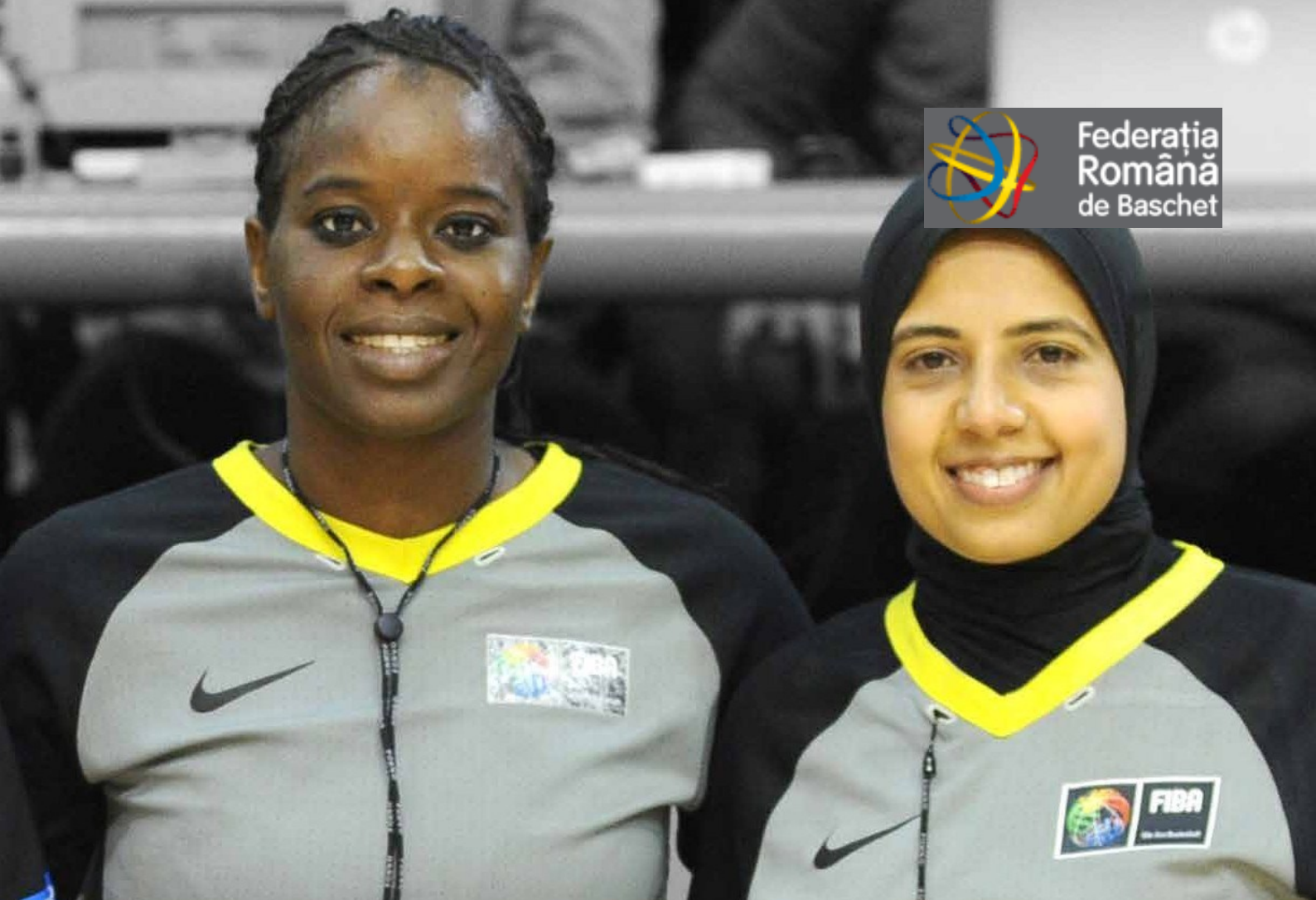




Federația
Română
de Baschet



TERMINOLOGIE DE BAZĂ PENTRU ARBITRAREA JOCULUI BASCHET

versiunea 2.1

Acest Manual are la bază prevederile Regulilor Oficiale FIBA 2022.

În cazul unor diferențe între diferite ediții lingvistice cu privire la semnificația unui cuvânt sau a unei fraze, textul în limba Engleză are prioritate.

Conținutul nu poate fi modificat sau prezentat cu logo-ul FIBA fără permisiunea scrisă a departamentului FIBA Referee Operations.

Pe tot parcursul Manualului Arbitrilor, toate referirile făcute la un jucător, antrenor, arbitru etc., la genul masculin se aplică de asemenea și la genul feminin. Trebuie înțeles că acest lucru a fost făcut numai din motive practice

Mai 2023

Toate drepturile sunt rezervate.

Federația Română de Baschet

B-dul Basarabia nr.39, Sector 2, București
022103, România

www.frbaschet.ro

Telefon: +40 31 437 85 27

Fax: +40 21 317 04 29

Acest material a fost tradus și adaptat în limba română după documentul creat și publicat în limba engleză de către FIBA Referee Operations

Dacă identificați vreo eroare sau discrepanță în acest material vă rugăm notificați CCAB.



Descarcă acum !

FIBA iRef Academy Apps



FIBA iRef Academy Library App.

Vă oferă acces la toate materialele de interes public, publicate de FIBA.

Conține o gamă largă de subiecte de la nivel de bază și până la nivel de elită. Aplicația include videoclipuri, manuale și instrucțiuni publicate de FIBA Referee Operations pentru arbitri, comisari, Oficialii Mesei, instructori de arbitri, operatori video.

De asemenea conține cele mai recente Reguli ale Jocului Baschet cu Interpretările valabile.

FIBA iRef Academy Pre Game App.

Aplicație specializată pentru pregătirea înainte de joc a arbitrilor de baschet dezvoltată de FIBA.

Conține videoclipuri, lista de verificări înainte de joc, manuale tehnice, Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA și Interpretările Oficiale, terenul complet și terenul pe jumătate, cu arbitri, jucători, simbolurile zonelor de acoperire, instrumente de desen, capabile să vă salveze propriile situații de joc.



STANDARDUL CALITĂȚII LEGĂTURA GLOBALĂ

TERMINOLOGIE

1. TERMINOLOGIE DE BAZĂ ÎN ARBITRAJUL JOCULUI BASCHET



TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
45° (Patruzeci și cinci grade) 45° (Forty five degrees))	45°	Acesta se referă la unghiul preferat de poziționare, în special pentru pozițiile Arbitrului Cap (L) și Coadă (T), iar în unele cazuri ale Arbitrului Centru (C), de asemenea. Arbitrii în poziția (L) și (T), în mod normal, stau cu fața spre coș și păstrează un unghi de 45°, cu scopul de a păstra în câmpul lor vizual, cât mai mulți jucători posibil. Poziția de bază a Arbitrului (C), este în general plană, cu spatele spre linia laterală, dar în mod normal el își va adapta poziția la aproximativ 45° pe parcursul pătrunderilor spre coș, din partea slabă.



TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Acțiune de aruncare la coș (Act of Shooting)	AOS	<p>Acțiunea aruncării la o aruncare spre coș:</p> <ul style="list-style-type: none">Începe când jucătorul pornește, după aprecierea unui arbitru, mișcarea mingii în sus spre coșul adversarilor.Se termină când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, sau dacă o acțiune de aruncare la coș complet nouă este efectuată, iar în cazul unui aruncător aflat în săritură, ambele lui picioare au revenit pe podea. <p>Acțiunea de aruncare într-o deplasare continuă la pătrunderile spre coș sau la alte aruncări din mișcare la coș:</p> <ul style="list-style-type: none">Începe când mingea rămâne în mâna (mâinile) jucătorului, la terminarea driblingului sau la prinderea ei în aer și jucătorul pornește, după aprecierea arbitrului, mișcarea aruncării premergătoare eliberării mingii pentru un coș din acțiune.Se termină când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, sau dacă o acțiune de aruncare la coș complet nouă este efectuată, iar în cazul unui aruncător aflat în săritură, ambele lui picioare au revenit pe podea.
Zona Acțiunii (Action Area)	AA	Zona Acțiunii poate să implice jucători cu sau fără mingă. Cunoștințe referitoare la diversele situații de joc ("pick & roll", blocaj, "post ups", recuperare) vor ajuta arbitrii să identifice Zona Acțiunii în zona lor de acoperire principală (primară) sau, când aceasta are loc fie în zona de acoperire secundară sau în zona de acoperire extinsă.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Gândire Activă (Active Mindset)	AMI	Fără a fi pregătit să-l prestezi, arbitrajul nu are nici o semnificație. Arbitrii buni, analizează permanent mișcările și acțiunile jucătorilor cu scopul de a fi în poziția din care să vadă ceva neregularitar. Descoperiți motivele (neregulamentare) pentru a fluiera (sanționa).
Arbitrul Activ (Active Referee)	AR	Arbitrul care pune mingea la dispoziția executantului aruncărilor libere, a jucătorului care efectuează repunerea mingii în joc, sau care administrează angajarea între doi, de la începutul jocului.
Posesia Alternativă (Alternative Possession)	AP	Posesia alternativă este o metodă de a face ca mingea să devină vie, prin repunerea ei în joc din afara terenului, mai degrabă decât printr-o angajare între doi.
Săgeata Posesiei Alternative (Alternating Possession Arrow)	APA	Echipa îndreptățită la repunerea în joc conform regulii posesiei alternative, va fi indicată prin săgeata posesiei alternative, orientată în direcția coșului adversarilor. Direcția săgeții posesiei alternative va fi inversată, imediat când, repunerea mingii conform posesiei alternative se termină.
Unghi(uri) Angle(s)	n/a	Formarea unghiurilor; aceasta este o încercare de menținere a direcției privirii astfel încât arbitri pot să vadă spațiile dintre jucători, cu scopul de a menține atenția concentrată spre zonele cu cel mai mare potențial de producere a contactelor.
Anticiparea (sanționării) Anticipate (call)	AC	Describe situația în care un arbitru anticipează că o anumită infracțiune se produce și fluieră, înainte de vedea și reflecta, asupra evenimentului petrecut în realitate. De obicei, acest lucru se referă la cazurile în care arbitrul greșește, pentru că ceea ce a anticipat, nu s-a produs în realitate.
Anticiparea (jocului) Anticipate (play)	APL	Describe situația în care, un arbitru este în stare să prevadă ("citească") dezvoltarea jocului și să anticipeze următoarele mișcări care vor fi efectuate, fiind capabil să-și adapteze poziția/unghiul în mod corespunzător anterior pentru a acoperi acțiunea de joc care urmează.
Ajutorul Scorerului (Assistant Scorer)	ASC	Ajutorul scorerului trebuie să opereze tabela de marcaj și să ajute scorerul. În cazul oricărei discrepanțe între tabela de marcaj și foaia oficială de joc, care nu poate fi soluționată, înregistrările din foaia oficială de joc au prioritate, iar tabela de marcaj va fi corectată ca atare.
(Minge) La Dispoziția At the Disposal (Ball)	BATD	Atunci când un arbitru înmânează mingea unui jucător care efectuează o repunere în joc sau execută o aruncare liberă sau când arbitrul plasează mingea la dispoziția jucătorului.
Semnalizări Autorizate (Authorized Signals)	n/a	"Semnalizări autorizate": Acele semnalizări efectuate de arbitru pentru a comunica în mod oficial cu jucătorii sau persoanele autorizate să ocupe loc pe banca echipei, așa cum sunt ele descrise în Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA".

B

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Panou (Backboard)	BB	Dreptunghi din lemn sau securit, pe care este montat inelul. Dimensiunile oficiale sunt 1,8 m lățime și 1,2 m înălțime. Inelul este centrat pe suprafața frontală a panoului, la 15 cm față de baza inferioară a acestuia.
Terenul din spate (Backcourt)	BC	Terenul din spate al unei echipe cuprinde coșul propriu al echipei, fața dinspre teren a panoului propriu și acea parte a terenului de joc delimitată de linia de fund din spatele propriului ei coș, liniile laterale și linia de centru.
Abatere de "Teren" (Backcourt Violation)	BCV	Atunci când, un jucător al echipei în atac, cu mingea în terenul lui din față, provoacă mingea să fie întoarsă în terenul lui din spate, unde aceasta este atinsă prima dată de el sau de un coechipier al lui. De asemenea, denumită și abatere "peste și înapoi" ("over and back" violation).
Partea Mingii (Ball Side)	BS	Aceasta se referă la locul unde se află mingea. Dacă împărțim terenul de joc printr-o linie imaginară care se extinde de la un coș la celălalt, partea terenului de joc unde se află mingea este numit Partea Mingii.
Interferență la Coș (Basket Ineterference)	BI	O interferență neregulamentară pe traiectoria mingii spre coș se produce când: <ul style="list-style-type: none"> ▪ După o aruncare la coș din acțiune sau după ultima sau singura aruncare liberă un jucător atinge coșul sau panoul în timp ce mingea este în contact cu inelul. ▪ După o aruncare liberă urmată de o aruncare liberă suplimentară (aruncări libere suplimentare), un jucător atinge mingea, coșul sau panoul când există încă, posibilitatea ca mingea să intre în coș. ▪ Un jucător introduce mâna/brațul prin coș, pe dedesubt, și atinge mingea. ▪ Un jucător apărător atinge mingea sau coșul, când mingea se află în coș, împiedicând-o astfel să treacă prin coș. ▪ Un jucător provoacă vibrația panoului sau se agață de coș, astfel încât, în aprecierea unui arbitru, mingea a fost împiedicată să intre în coș sau acest fapt a determinat intrarea mingii în coș. ▪ Un jucător se agață de inel pentru a juca mingea.
Controlul Băncii (Bench Control)	n/a	Arbitrii se asigură că jucătorii (înlocuitorii) și antrenorii care ocupă loc pe banca de rezerve a echipei nu încalcă regulile de sportivitate.
Obstrucția (Blocking)	BL	Obstrucția este contactul personal neregulamentar, prin care se împiedică înaintarea unui adversar, cu sau fără minge.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Bonus (Bonus)	n/a	Atunci când două aruncări libere sunt acordate unui jucător, ca urmare a faptului că el a fost faultat și echipa adversarilor lui a atins limita celor patru greșeli de echipă într-un sfert.
Liniile delimitatoare (Boundary Lines)	n/a	Terenul de joc trebuie să fie limitat de liniile care-l delimitează, acestea fiind linii de fund și linii de laterale. Aceste linii nu fac parte din terenul de joc.
Sirenă (Buzzer)	n/a	Semnalizarea sonoră de la masa scorerului, utilizată pentru a indica înlocuiri, minute de întrerupere, descalificări și terminarea sferturilor sau care poate fi folosit de către oficialii mesei pentru a solicita unui arbitru să ofere lămuriri în cazul unei neînțelegeri asupra deciziei comunicate.

C

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
A fluiera cadențat (Cadence Whistle)	CW	O decizie de sancționare în afara zonei principale de acoperire și care este luată cu întârziere pentru a permite partenerului să ia decizia în zona de acoperire principală (vezi Acordare ajutor)
Anularea Punctelor (coșului) (Cancel the Score (basket))	n/a	Semnalizarea arbitrilor care indică faptul că un coș marcat nu trebuie să fie luat în considerare: de ex. atunci când un jucător atacant comite o forțare în timp ce se află în acțiune de aruncare la coș iar contactul se produce înainte ca mingea să-i părăsească mâinile - arbitrul anulează înscrierea punctelor indicând spre masa scorerului că acest coș nu contează.
Căpitan (Captain)	CAP	Căpitanul (CAP) este un jucător desemnat de către antrenorul lui principal să reprezinte echipa lui pe terenul de joc. El poate comunica în mod politic cu arbitri în timpul jocului ca să obțină informații numai atunci când mingea este moartă și cronometrul de joc este oprit.
Centru (Arbitru) (Center (Referee))	C	Arbitrul de Centru (3PO) este arbitrul care este poziționat pe partea opusă a terenului din față raportat la Arbitrul de Cap (L) (în mod normal pe partea opusă mingii) la nivelul prelungirii imaginare a liniei de aruncări libere (poziția inițială). În funcție de localizarea mingii, "C" se poate afla pe fiecare parte laterală a terenului din față.
Linia de Centru (Center Line)	n/a	Linia desemnată să marcheze jumătatea terenului de joc.
Forțare (Charge (Charging))	CH	Forțarea este contactul personal neregulamentar, cu sau fără minge, prin împingerea sau prin deplasarea în torsul unui adversar.
Control intrare – Control interior – Control exterior (Check-in – Check-in – Check-out (Triple C))	CCC	Se referă la o procedură/tehnică prin care cel puțin un arbitru acoperă întotdeauna situația de joc cu mingea.
Apropiere Jos (Close Down)	CD	Poziția în care Arbitrul de Cap (L) ar trebui să se deplaseze, înainte ca să înceapă efectiv rotația.
Unghi Închis (Closed Angle)	CA	O vizibilitate blocată sau obstrucționată în linie dreaptă cu zona acțiunii care se desfășoară, în zona de acoperire principală / secundară a unui arbitru.
Comisar (Commissioner)	COM	Comisarul se va așeza între scorer și cronometror. Datoria sa principală este de a supraveghea munca oficialilor mesei și să ajute arbitrul principal și arbitrul secund (arbitrii secunzi), pentru o desfășurare normală a jocului.
Consecvență (Consistency)	n/a	Un arbitru care interpretează situațiile de joc și criteriile exact în același fel, pe tot parcursul jocului, se spune că este consecvent.
Controlul Mingii (Control Of the Ball)	COB	Se consideră că o echipă deține controlul mingii, atunci când un jucător al acelei echipe este primul care are mingea în posesia lui, în interiorul terenului de joc sau atunci când mingea este pusă la dispoziția unui jucător al echipei pentru o repunere în joc. Controlul mingii de către echipă se menține până la momentul în care mingea părăsește mâna unui jucător al echipei care efectuează o aruncare la coș, un arbitru fluieră sau un jucător al echipei adverse câștigă un nou control al mingii pentru echipa lui. Un jucător controlează mingea atunci când el ține o minge vie în mâini sau o dribleză sau, când mingea este la dispoziția lui pentru o repunere în joc sau pentru executarea unei aruncări libere.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Erori corectabile (Correctable Errors)	CE	<p>Arbitrii pot corecta o eroare, dacă o regulă este din neatenție greșit aplicată, numai în următoarele situații:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acordarea unor aruncări libere, nemeritate. ▪ Omisiunea acordării unor aruncări libere, meritate. ▪ Acordarea sau anularea eronată a unui (unor) punct(e). ▪ Permitearea unui jucător neîndreptățit să execute o aruncare liberă (aruncări libere).
Acoperirea (Coverage)	CG	Vederea jocului de către cei doi/trei arbitri; o bună acoperire înseamnă că între ei arbitrii, sunt toți jucătorii, atât cei implicați în jocul cu mingea cât și cei care joacă departe de minge.
Șeful Brigăzii (Crew Chief)	CC	<p>Șeful brigăzii este în general cel mai vârstnic și/sau experimentat dintre cei doi/trei arbitri. Sarcinile șefului brigăzii sunt aceleași cu cele ale arbitrilor, cu excepția faptului că șeful brigăzii:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inițiază începerea jocului și a fiecărui sfert. 2. Inspectează și aprobă toate echipamentele utilizate în joc. 3. Are autoritatea să ia decizii asupra oricăror puncte, neacoperite în mod specific prin Reguli.
Pas în Direcție Opusă (Cross Step)	CS	Când jocul începe să se dezvolte într-o direcție iar arbitrul responsabil de acoperirea acțiunii se deplasează în direcția opusă. Această adaptare față de dezvoltarea jocului poate fi efectuată în toate pozițiile : L, T & C
Cilindru (Principiu) Cylinder (Principle)	CP	Extinderea verticală imaginată, a spațiului ocupat de un jucător pe terenul de joc. Jucătorii sunt îndreptățiți să ocupe orice loc, care nu este deja ocupat pe terenul de joc și de asemenea cilindrul de deasupra lor (de ex.: ei pot să sară vertical în interiorul propriului cilindru fără ca acest lucru să însemne că au părăsit poziția ocupată pe terenul de joc).

D

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Minge Moartă (Dead Ball)	DB	Mingea devine moartă, când : <ol style="list-style-type: none"> 1. Un coș din acțiune sau dintr-o aruncare liberă, a fost reușit. 2. Un arbitru fluieră, în timp ce mingea este vie. 3. Este vizibil că mingea nu va intra în coș, la încercarea unei aruncări libere, urmată de: <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Una sau mai multe aruncări libere; 3.2 O altă sancțiune (aruncări libere și/sau posesia mingii). 4. Semnalul sonor al cronometrului de joc se declanșează indicând terminarea sfertului/prelungirii. 5. Semnalul sonor al cronometrului de atac sună în timp ce o echipă controlează mingea.
Arbitraj la Minge Moartă (Dead Ball Officiating)	DBO	Se referă la orice acțiuni care au loc după ce arbitrul a sancționat o infracțiune și până când mingea devine vie din nou. Arbitrajul la Minge Moartă, este înainte de toate proactiv și solicită ca celălalt arbitru (ceilalți arbitrii) pasiv (i) să devină activ (i) în timpul perioadei de minge moartă.
Întârzierea Jocului (Avertizare) (Delay of Game) (Warning)	DOG	O avertizare este acordată atunci când reluarea jocului este întârziată prin atingerea deliberată a mingii după ce aceasta trece prin coș sau prin împiedecarea efectuării prompte a unei repunerii în joc sau a unei aruncări libere sau venirea cu întârziere pe teren pentru începerea jocului sau a reprizei a doua.
Distanță & Staționar (Distance & Stationary)	DS	Când arbitrați o situație de joc, este important să mențineți o distanță adecvată față de acțiunea de joc, fără să ajungeți prea aproape de aceasta și să fiți staționar atunci când analizați și judecați situația de joc.
Descalificare (Disqualification)	DQ	O greșeală descalificatoare este orice acțiune flagrant nesportivă a unui jucător sau a unei persoane autorizată să ocupe loc pe banca echipei.
Dublu Dribling (Double Dribble)	DD	Un dribling neregulamentar care se produce atunci când un jucător întrerupe driblingul lui, permițând mingii să-i atingă ambele mâini în timpul driblingului sau oprind mingea ținând-o în mână, după care o dribleză din nou.
Dublă Greșeală (Double Foul)	DOF	Mingea devine moartă, când : <ol style="list-style-type: none"> 1. Un coș din acțiune sau dintr-o aruncare liberă, a fost reușit. 2. Un arbitru fluieră, în timp ce mingea este vie. 3. Este vizibil că mingea nu va intra în coș, la încercarea unei aruncări libere, urmată de: <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Una sau mai multe aruncări libere; 3.2 O altă sancțiune (aruncări libere și/sau posesia mingii). 4. Semnalul sonor al cronometrului de joc se declanșează indicând terminarea sfertului/prelungirii. 5. Semnalul sonor al cronometrului de atac sună în timp ce o echipă controlează mingea.
Fluier Dublu (Double Whistle; Double Call)	DW	Atunci când doi arbitri fluieră simultan.
Dribling (Dribble)	DR	Un dribling este deplasarea unei mingi vii determinată de un jucător care are controlul acestei mingi pe care, o aruncă, bate, rostogolește sau o pe podea.
Acoperire Duală (Dual Coverage)	DUCE	Zonă de responsabilitate și acțiuni pe care doi arbitri au suprapuse responsabilitățile principale pe aceeași zonă sau acțiune de joc.

E

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Mărginirea Acțiunii de Joc (Edge of the Play)	EPL	În poziția (L), este esențială adaptarea poziționării conform localizării mingii și de a fi în linie cu jucătorii care se află în afara zonei de restricție, cu scopul de a menține jucătorii în câmpul vizual și de a avea o privire deschisă asupra jocului. Când mărginește o acțiune de joc, în mod normal, arbitrul este capabil să vadă mai mulți jucători și să anticipeze mai bine dezvoltarea acțiunii de joc, care urmează. Această poziționare este strâns legată de semnificația termenului "Unghi de 45°".
Opt (8) secunde - Abatere (Eight (8) seconds - Violation)	8S	Atunci când o echipă obține un nou control al mingii în terenul ei din spate, are la dispoziție opt (8) secunde să treacă mingea în terenul ei din față.
Expulzare (Ejection)	n/a	Atunci când un arbitru dispune ca un jucător să părăsească incinta terenului de joc, datorită sancționării acestuia cu o greșeală descalificatoare sau pentru că a doua greșeală tehnică sau antisportivă a fost sancționată împotriva aceluiași jucător.
Cotire (Elbowing)	ELW	Orice lovire sau contact provocat cu cotul și care implică sancționarea unei greșeli. De asemenea – o acțiune, de oscilare excesivă a coatelor, efectuată de către un jucător atacant cu mingea (fără să provoace contact).
Sfârșitul(Terminarea) Jocului (End Of the Game)	EOG	Sfârșitul (Terminarea) Jocului.
Sfârșitul(Terminarea)Sfertului (End Of the Quarter)	EOQ	Sfârșitul (Terminarea) Sfertului.
Linia de fund (Endline (Baseline))	n/a	Liniile delimitatoare care marchează ambele capete ale suprafeței de joc. Linia în sine este considerată în afara terenului de joc. În baschetul din SUA, se folosește termenul "baseline".
Acoperire Extinsă (Extended Coverage)	EXCE	La cel mai înalt nivel al arbitrajului, un arbitru trebuie să fie capabil să-și extindă acoperirea asupra a două acțiuni de joc diferite, în același timp.

F

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Fentă (Joc Baschet) Fake (Basketball)	n/a	În mod normal, o manevră în ofensivă când jucătorul atacant simulează o mișcare într-o direcție pentru a-l atrage pe jucătorul apărător în această direcție iar apoi încearcă să depășească apărarea în cealaltă direcție.
Simulare (Arbitraj) Fake (Refereeing)	FK	Simularea (Arbitraj) este orice acțiune prin care un jucător se preface că ar fi fost faultat sau face mișcări teatrale exagerate cu scopul de a influența o opinie în sensul faptului că a fost faultat și prin urmare pentru a obține un avantaj necinstit. Exemple de simulări sunt: lăsarea pe spate, căderea pe podea, mișcarea capului spre spate, etc. prefăcându-se că un contact a fost provocat asupra lui de către adversar, fără ca efectiv să fie atins sau să fi fost atins doar în mod neglijabil (vezi "Flop").
Decizie Fantezistă (Fantasy Call) Decizie Iluzorie (Phantom Call)	FAC	Descrie situația în care un arbitru decide sancționarea unui jucător pentru comiterea unei greșeli personale iar în realitate nu s-a produs nici un contact, pe parcursul acțiunii de joc respective (problemă cu auto-stăpânirea / "Nu văd, Nu fluier"). Această situație este diferită față de cea în care se produce un Contact Neglijabil și în mod eronat este sancționat de arbitru drept greșeală personală (problemă legate de criteriii).
Contraatac (Fast Break)	FB	O schimbare rapidă a sensului de atac, urmare a faptului că echipa în apărare a obținut controlul mingii, datorită unei interceptări, recuperări, abateri sau coș reușit, după care atacă rapid spre celălalt capăt al terenului de joc, sperând să obțină un avantaj numeric și pozițional față de cealaltă echipă și un procentaj mai mare al aruncărilor.
Simț pentru Joc (Feel for the game)	n/a	Abilitatea arbitrului de a înțelege ce se întâmplă în mod real pe terenul de joc : devin temperamentele prea ridicate ; este ritmul jocului rapid ; se produc prea multe contacte ; etc. ? Un arbitru cu un bun simț pentru joc este în cea mai bună poziție pentru a menține controlul jocului.
Încăierare (Fighting)	FGT	Încăierarea este o interacțiune fizică între, 2 sau mai mulți adversari (jucători și persoane autorizate să ia loc pe banca echipei).
Cinci (5) Greșeli (Five (5) Fouls)	5F	Un jucător care a comis 5 greșeli , va fi informat de către un arbitru și trebuie să părăsească terenul de joc, imediat. El trebuie înlocuit, în 30 secunde.
Cinci (5) secunde – Abatere (Five (5) seconds – Violation)	5S	Când un jucător are mingea la dispoziție pentru o repunere în joc sau pentru o aruncare liberă, el are cinci secunde să elibereze mingea. De asemenea, atunci când un jucător strâns apărat are controlul mingii, ținând-o în mână (mâini), el are cinci (5) secunde, pentru a pasa, arunca la coș sau pentru a dribla – dacă nu procedează astfel, comite o abatere. Un jucător strâns apărat care dribleză, nu este subiect pentru o numărare a celor cinci (5) secunde.
Greșeală Flagrantă (Flagrant Foul)	FF	Poate fi o greșeală de contact sau o greșeală tehnică. Aceasta este întotdeauna nesportivă și poate fi comisă intenționat sau neintenționat. Dacă este de contact, acesta implică contact violent sau brutal, precum ar fi lovirea cu pumnul sau cotul, lovirea cu piciorul sau genunchiul, deplasarea sub un jucător în săritură sau ghemuirea , deplasarea șoldului sub acesta, într-o manieră care ar putea provoca o accidentare gravă la un adversar. Dacă greșeala este "fără contact", aceasta implică un comportament necivilizat, uneori persistent vulgar și/sau abuziv.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Flop (Arbitraj) Flop (Refereeing)	FL	Orice acțiune simulată, prefăcută sau exagerată, a unui jucător cu / fără mingea – de exemplu: lăsarea pe spate, căderea pe podea, “aruncarea” capului, etc. - simulând contactul provocat de către un adversar, într-o manieră nefirească, fără să fi fost efectiv atins sau să fi fost atins doar în mod neglijabil..
Abatere de Picior (Lovire cu) Foot Violation (Kick)	FVI	Un jucător, nu trebuie să alerge cu mingea în mână (mâini), să o șutze sau să o blocheze deliberat, cu orice parte a piciorului sau să o lovească cu pumnul. Totuși, un contact întâmplător sau o atingere accidentală a mingii cu orice parte a piciorului, nu constituie o abatere.(Atingere voită a mingii cu piciorul).
Greșeală (Fault) (Foul)	n/a	O greșeală este o încălcare a regulilor, cu referire la un contact personal neregulamentar cu un adversar și/sau un comportament nesportiv.
Culoarul de aruncări libere (Foul Lane)	n/a	Zona de restricție la ambele capete ale terenului de joc este înconjurată de linia de aruncări libere, culoarele de aruncări libere și liniile de fund. De asemenea denumită “key” sau “paint”.
Greșeală dar nu pe Acțiune de FNAOS aruncare la coș (Foul on no Act of Shooting)		Atunci când asupra unui jucător atacant un contact neregulamentar este provocat de către apărător și o greșeală este sancționată, dar atacantul nu este în acțiune de aruncare la coș. (Denumit și “Fault jos” sau “Fault pe podea”).
Greșeală pe Acțiune de aruncare la coș (Foul in the Act of Shooting)	FAOS	Atunci când asupra unui jucător atacant cu mingea, un contact neregulamentar este provocat de către apărător, în timp ce încearcă o aruncare la coș sau se deplasează continuu spre coșul adversarilor.
Prelungirea Liniei de Aruncări Libere (Free Throw Line Extended)	FTEX	Această linie imaginară reprezintă prelungirea liniei de aruncări libere pe lățimea terenului. Majoritatea antrenorilor o folosesc ca reper de îndrumare pentru antrenamentul tacticilor de apărare. Când mingea este deasupra prelungirii liniei de aruncări libere, o anumită îndrumare se aplică. Când mingea este sub prelungirea liniei de aruncări libere, o altă îndrumare se aplică. Este, de asemenea, utilizată ca referință pentru poziționarea jucătorului atacant. De asemenea, FTEX este reper pentru poziția inițială (de bază) a Arbitrului de Centru (C), pe teren.
Aruncare Liberă (Aruncări Libere) (Free Throw(s))	FT	O aruncare liberă este o oportunitate acordată unui jucător de a înscrie 1 punct, fără împotrivirea adversarilor, de la o poziție din spatele liniei de aruncări libere și în interiorul semicercului.
Libertate de Deplasare (Freedom of Movement)	FOM	Un termen fundamental, de asemenea din reguli, însemnând abilitatea unui jucător de a se deplasa din locul în care se află într-un alt loc de pe teren, fără să fie împiedecat neregulamentar să facă acest lucru. Dacă un contact provocat de un jucător, restricționează în orice fel, libertatea de mișcare a adversarului, un astfel de contact este un fault.
”Înghețare” (Freeze)	n/a	În cazul în care se fluieră simultan, arbitrul care simte că este într-o poziție mai puțin avantajoasă pentru a lua decizia (de obicei arbitrul care este mai îndepărtat de locul incidentului) trebuie să rămână staționar (să ”înghețe”) pentru un moment, cu scopul de a permite partenerului său deplasarea spre locul incidentului și să înceapă administrarea situației.
Terenul din Față (Frontcourt)	FC	Terenul din față al unei echipe cuprinde coșul adversarului, partea dinspre teren a panoului adversarului și cea suprafață a terenului de joc limitată de linia de fund din spatele coșului adversarului, liniile laterale și marginea interioară a liniei de centru, mai apropiată de coșul adversarului.

G

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Cronometrul de Joc (Game Clock)	GC	
Resetaie Cronometru de Joc (Game Clock Reset)	GCRS	Se referă la Cronometrul de Joc fiind resetat la un timp corect
Controlul Jocului (Game Control)	GCO	Se spune că arbitrul deține controlul jocului, atunci când jocul se desfășoară cursiv, în limitele regulilor, ceea ce în fapt, se și urmărește, în același timp cu respectarea regulilor de sportivitate, acestea fiind strict și corect aplicate. Acest concept are o semnificație diferită față de Managementul Jocului.
Cursivitatea Jocului (Game Flow)	GF	Viteza sau ritmul (tempo-ul) la care se desfășoară jocul. Aceasta este determinată de cele două echipe competitoare, iar arbitrii ar trebui să încerce, pe cât de mult posibil, să nu întrerupă această cursivitate.
Salvatorul Jocului (Game Saver)	GS	O decizie importantă și corectă luată de un arbitru, indiferent de poziția și zona lui de acoperire, la sfârșitul unui joc, care este hotărâtoare pentru protejarea integrității jocului (pur și simplu "salvează jocul") iar, dacă aceasta n-ar fi fost luată, s-ar fi putut crea o situație prin care echipa care merita să câștige jocul, nu avea posibilitatea să realizeze acest fapt.
Reținerea mingii (Gather the ball)	n/a	"Reținerea mingii" se referă la momentul în care jucătorul pune două mâini pe minge sau își plasează o mână sub minge într-un mod prin care el nu mai poate continua să dribleze regulamentar.
Acordarea Ajutorului (Giving Help)	GH	Arbitrul care acordă ajutor în afara zonei de acoperire principală, luând o decizie corectă, după ce i-a permis partenerului să ia această decizie în zona lui de acoperire principală.
Coș (Coș din acțiune) (Goal (Field Goal))	FG	Un coș este reușit, când o minge vie intră în coș pe deasupra și rămâne înăuntru sau trece prin el. Mingea este considerată în coș chiar dacă numai o mică parte a ei este în interiorul inelului și sub nivelul părții superioare a acestuia.
Intervenția neregulamentară (Goaltending)	GT	Intervenția neregulamentară se produce în timpul unei aruncări la coș din acțiune, când un jucător atinge mingea în timp ce aceasta este complet deasupra inelului și : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aceasta este pe traiectoria ei descendentă spre coș,sau ▪ După ce aceasta a atins panoul

H

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Controlul cu mâna (Hand checking)	HC	Controlul cu mâna / Folosirea neregulamentară a mâinii (mâinilor) sau brațului (brațelor) întins(e) se produce când jucătorul, aflat în poziție de apărare, pune mâna (mâinile) sau brațul (brațele) pe un adversar cu sau fără minge și rămân în contact cu acesta pentru a-i împiedeca înaintarea.
“Challenge”-ul Antrenorului Principal (Head Coach’s Challenge)	HCC	În toate jocurile în care Sistemul Reluării Instantanee (IRS) este utilizat antrenorul principal poate solicita un challenge al antrenorului principal, adică să solicite celui mai apropiat arbitru verificarea deciziei luate de arbitrii prin utilizarea IRS pentru a analiza video situația de joc.
Minge Ținută (Held Ball)	HB	O minge ținută se produce atunci când unul sau mai mulți jucători din echipele adverse, țin cu fermitate mingea cu una sau ambele mâini, astfel încât, nici un jucător nu ar putea obține controlul ei, fără să aibă loc o acțiune de o asprime exagerată.
Partea Ajutor (Help Side)	HSB	Jumătatea terenului din față opusă celei unde se află mingea (raportată la prelungirea unei linii imaginare care se extinde de la inel prin vârful “căciulii” până la cercul central al angajării între doi).
Ținere (Holding)	HOL	Ținerea este contactul personal neregulamentar provocat asupra unui adversar, prin care i se restrânge libertatea de mișcare. Acest contact (ținerea), se poate produce cu orice parte a corpului.
Încârligare (Hooking)	HOK	Atunci când un jucător atacant “încârligă” sau încolăcește brațul sau cotul în jurul unui jucător apărător, cu scopul de a împiedica apărătorul să efectueze apărare regulamentară.



TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Dribling Neregularitar (Illegal Dribble)	IDR	O abatere a jucătorului care driblează, fie cărând mingea sau comițând un dublu dribling.
Folosire Neregularitară a Mâinilor (Illegal Use of Hands)	IUH	Folosirea neregularitară a mâinilor pentru a împiedeca înaintarea unui adversar. În mod normal această greșeală este comisă asupra jucătorului care driblează și presupune ca apărătorul să lovească brațele adversarului aflat în dribling, în încercarea de a îndepărta mingea.
Imaginea unui Arbitru (Image of the Referee)	IOR	Modul în care un arbitru este perceput de ceilalți participanți la joc. De exemplu, dacă un arbitru arată neîngrijit, imaginea creată poate influența jucătorii și antrenorii să se aștepte că el va arbitra neglijent (dezordonat). Imaginea unui arbitru de top este "Puternic, Decisiv & Abordabil".
Tehnici Individuale de Arbitraj (Individual Officiating Techniques)	IOT	Aspecte tehnice individuale de arbitraj, despre cum trebuie judecată acțiunea de joc folosind tehnicile potrivite precum : Distanța & Staționar, Arbitrarea Apărării, Gândire Activă, "Rămânerea cu acțiunea de joc până la terminarea ei", Adaptări ale poziției pentru menținerea unui Unghi Deschis, etc.
Infracțiune (Infraction)	n/a	Literalmente orice infracțiune reprezintă o încălcare a regulilor. De exemplu : greșeli (tehnice și de contact) și abateri. Totuși, în mod normal infracțiunile se referă doar la abateri (adică: trei secunde, pași, etc.).
Interior – În afară (Unghi) (Inside – Out (Angle))	IN – O	Acest termen se referă, în general, la Arbitrul de Cap (L), care poate să nu fie la marginea acțiunii de joc și în schimb o observă din Interior spre Afară, în loc s-o arbitreze la un unghi de 45 grade, cu cât mai mulți jucători posibil în interiorul câmpului lui vizual.
Sistemul Reluării Instantanee (Instant Replay System)	IRS	Se referă la un sistem de reluare video, care este posibil a fi utilizat, în situațiile de joc desemnate prin reguli. Analizele video la IRS vor fi efectuate de arbitri. Dacă sancțiunea și decizia arbitrilor este subiect al analizei video la IRS, acea decizie inițială trebuie să fie arătată de arbitri pe terenul de joc. Urmare a analizei video la IRS decizia inițială a arbitrilor (arbitrilor) poate fi corectată numai dacă aceasta oferă dovezi clare și vizual concludente pentru corectare.
Interpretarea Regulilor (Interpretation of the Rules)	n/a	Arbitrajul bun nu solicită neapărat arbitrului să aplice regulile pur și simplu (de exemplu : contactul nu este permis), ci mai degrabă judecarea fiecărei situații, ținând cont de efectul acțiunii în cadrul situației de joc respective, adică interpretând regulile prin spiritul și intenția lor.
Interval (De Joc) Interval (Of Play)	IOP	Trebuie să existe un interval de joc de 20 minute, înainte de ora la care a fost programat începutul jocului. Trebuie să existe intervale de joc de 2 minute, între primul și al doilea sfert (prima repriză), între al treilea și al patrulea sfert (a doua repriză) și înaintea fiecărei prelungiri. Trebuie să existe un interval de joc de 15 minute între prima și a doua repriză. În timpul unui interval de joc, toți componentii echipei îndreptățiți să joace, sunt considerați jucători.

J

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Înghiontire (control cu mâna) (Jab (hand – checking))	JAB	Atingerea sau "înghiontirea" repetată a unui adversar, cu sau fără mingea, este o greșeală (fault), deoarece poate conduce la un joc dur.
Judecată (Judgement)	n/a	Capacitatea arbitrilor de a analiza fiecare situație așa cum ea apare și de a lua decizia bazată pe efectul sau "non-efectul" acțiunii asupra situației de joc și de a reacționa în consecință.
Angajare între Doi (Situație) (Jump Ball (Situation))	JB	O angajare între doi, are loc atunci când un arbitru aruncă mingea între oricare 2 adversari în cercul central al terenului, la începutul primului sfert. De asemenea, termenul se poate referi la "situația de angajare între doi".

L

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Ultima Aruncare (Last Shot)	LS	Se referă la situația de joc, în care echipa câștigă un nou control al mingii iar cronometrul de joc arată 24.0 secunde sau mai puțin, însemnând că este posibil ca sfertul sau prelungirea să se termine cu această posesie a echipei.
Ultimele 2 minute ale jocului (Last 2 minutes of the game)	L2M	Se referă la ultimele 2 minute din sfertul patru și din prelungire.
Cap (Arbitru) (Lead (Referee))	L	Cap (L) (2PO/3PO) este arbitrul care se află în fața jocului și a cărui responsabilitate include acoperirea de-a lungul liniei de fund, la capătul terenului spre care se dezvoltă atacul.
Poziția Regulamentară de Apărare (Legal Guarding Position)	LGP	Un jucător apărător a ocupat o poziție inițială regulamentară de apărare, când: <ul style="list-style-type: none"> ▪ El este cu fața spre adversarul lui, și ▪ Are ambele picioare pe podea.
"Alinierea" (Line up)	n/a	În timpul executării aruncărilor libere, jucătorii se "aliniază" pe fiecare parte a culoarului de aruncări libere (în culoarele de urmărire).
Mingea Vie (Live Ball)	LB	Mingea devine vie, când : <ol style="list-style-type: none"> 1. În timpul angajării între doi mingea părăsește mâna (măinile) arbitrilor la aruncare. 2. În timpul unei aruncări libere, mingea este la dispoziția executantului aruncării libere. 3. În timpul unei repuneri în joc, mingea se află la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea.
Mingea scăpată (Loose ball)	LOB	Când o minge vie, nu se află în posesia unui jucător ci se rostogolește sau sare pe podea în timp ce jucătorii din ambele echipe caută să obțină controlul ei sau când, o situație de recuperare a mingii are loc. Controlul echipei asupra mingii nu se schimbă până când echipa adversă obține controlul mingii, aceasta însemnând de exemplu că o abatere pentru expirarea timpului de atac se poate produce, când mingea este scăpată.

M

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
"Fabricarea" (Aruncării) (Manufactured (Shot))	MS	De fiecare dată când asupra unui jucător atacant cu mingea, care nu se află în AOS, se produce un contact neregulamentar, dar imediat după producerea contactului începe AOS, sperând să beneficieze de acordarea aruncărilor libere.
Contact Neglijabil (Marginal Contact)	MC	Cu toate că jocul baschet este un sport non-contact, practic este imposibil ca jucătorii să se deplaseze pe teren, fără să se atingă între ei. Dacă contactul văzut, este apreciat că are efect asupra situației de joc, atunci o greșeală trebuie sancționată. Alt contact, care nu are nici un efect asupra situației de joc este considerat neglijabil și poate fi ignorat.
Mecanici (Automatisme) (Mechanics)	MEC	Aspectele tehnice ale arbitrajului, adică: cum se deplasează arbitrii, acoperire, semnalizări, administrarea aruncărilor libere, a angajării între doi, a repunerilor mingii în joc, etc.
Minut(e) de Întrerupere Media (Media Time – Out(s))	MTO	Forul organizator al competiției poate decide pentru sine dacă minut(e) de întrerupere Media se vor acorda și dacă decide acordarea lor, va decide și durata lor (60,75,90 sau 100 secunde).

N

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
"No – Call" (No – Call)	NC	Una dintre cele mai bune decizii pe care un arbitru le poate lua, care implică abținerea de a fluiera când el apreciază că o posibilă greșeală sau abatere, nu contravine spiritului și intențiilor regulilor jocului.
Arbitrul pasiv (Non Active Referee)	NAR	Arbitrul care nu administrează aruncarea liberă sau o repunere în joc, sau care nu efectuează aruncarea mingii în timpul angajării între doi de la începerea jocului.



TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Acțiune Evidentă (Obvious Play)	OP	Acțiuni de joc, care sunt clar vizibile pentru majoritatea participanților la joc, incluzând, arbitrii, antrenorii, jucătorii și spectatorii. Arbitrii trebuie să fie corecți în acest tip de situații, 100% din cazuri, fără nici o marjă de eroare.
Departe de Mingea (Off the Ball)	OFB	Se referă la toate aspectele jocului care nu implică direct jucătorul cu mingea și jucătorii aflați în imediata lui vecinătate.
Capătul Atacului (Offensive End)	n/a	Capătul terenului spre care o echipă atacă și încearcă să înscrie un coș (terenul ei din față).
Interpretările Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet (Official Basketball Rules Interpretations)	OBRI	Un document pe care FIBA îl publică și include toate interpretările oficiale, definite de către FIBA.
Unghi Deschis (Open Angle)	OA	Vedere clară a acțiunii în zona de acoperire principală / secundară a arbitrilor. Niciodată nu trebuie abandonată posibilitatea de a menține o privire deschisă asupra acțiunii de joc.
Partea Opusă (Opposite Side)	OS	Aceasta se referă la partea terenului de joc, cea mai îndepărtată de masa scorerului.
În afara terenului de joc (Out – of – bounds)	OOB	Acea suprafață din afara terenului de joc – extinsă în afara liniilor care delimitează terenul, pe care le și include.
Din afară spre interior (Unghi) (Outside – In (Angle))	O – IN	Poziția preferabilă pentru arbitrul de cap, care se poziționează la un unghi de 45 grade și are cât mai mulți jucători posibili în câmpul său vizual.

P

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Palmarea (mingii) Palming (the ball)	PLM	Vezi : căratul mingii (Dribling neregulamentar)
Pasă (Pass)	n/a	O metodă de a deplasa mingea, prin aruncarea ei de la un jucător atacant la altul.
Scoate Pasa (Pass – Off)	POFF	O situație când un jucător a început AOS și un fault este sancționat dar el nu continuă mișcarea de aruncare ci o termină pasând mingea spre un coechipier. Aceasta este considerată o greșeală personală dar nu în AOS.
Răbdarea utilizării Fluierului (Patience Whistle)	PW	Când arbitrul este capabil să proceseze întreaga acțiune de joc (început / mijloc / sfârșit) înainte de a fluiera (sancționa).
Vedere Periferică (Peripheral Vision)	PV	A vedea larg deschis spre fiecare parte, în timp ce privirea este orientată drept în față.
Greșeală Personală (Personal Foul)	PF	O greșeală personală este contactul neregulamentar al jucătorului cu un adversar, indiferent dacă mingea este vie sau moartă.
Decizie Iluzorie (Decizie Fantezistă) Phantom Call (Fantasy Call)	FAC	Describe situația în care un arbitru sancționează o greșeală personală iar în fapt nu a existat nici un contact la respectiva acțiune de joc (problemă cu auto-stăpânirea / "Nu văd, Nu fluier"). Această situație este diferită față de cea în care se produce un Contact Neglijabil și care în mod eronat este sancționat ca și un fault (problemă legată de criteriile adoptate).
Blocaj ofensiv (Pick)	SC	Blocaj efectuat de un jucător al echipei aflate în atac.
Picior Pivotal (Pivot Foot)	PVF	Când un jucător are posesia mingii și nu driblează, îi este permis să se rotească (pivoteze) în jurul unui picior, respectând condiția de a menține acest picior în același loc pe podea – astfel acesta este piciorul pivot.
Jucător (Player)	n/a	Pe parcursul desfășurării jocului (timpului de joc), un component al echipei este jucător când, el se află pe terenul de joc fiind îndreptățit să joace.
Punctul acțiunii (Point of action)	POA	Se referă la acțiuni detaliate, pentru a identifica de ce o abatere a fost sancționată (utilizată în același mod ca și punctul de contact).
Punctul contactului (Point of contact)	POC	Se referă la o locație exactă unde jucătorul provoacă contact la jucătorul adversar (în mod normal utilizat pentru a determina detaliile contactului neregulamentar)
Jocul în "Post" (Post Play)	PP	Se referă la acțiunile de joc din și în jurul zonei de restricție (zona "cheie")
Pășirea Puternică (Power Step)	n/a	Pășirea puternică este primul pas pe care un arbitru îl face, când se întoarce și schimbă direcția de la jumătatea terenului sprind spre linia de fund opusă. Trebuie să fie o pășire puternică paralelă cu linia laterală care ajută arbitrul să înceapă sprintul spre linia de fund opusă.
Procesarea acțiunii de joc (Processing the play)	PPL	Se referă la un arbitru care este capabil să preia situația de joc de la început, să o analizeze în timpul fazei de dezvoltare și până la finalizarea acțiunii – și abia apoi să ia decizia de a sancționa / nu sancționa.
Ședința Dinaintea Jocului (Pre – Game Conference)	PGC	Înainte de începerea unui joc important (toate jocurile sunt importante) este necesar ca arbitrii să se întâlnească împreună pentru a se familiariza, discutând despre modul în care vor lucra cu referiri la mecanica lor și pregătirile necesare pentru abordarea jocului.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Rutina Dinaintea Jocului (Pre – Game Routines)	n/a	Rutina urmată de arbitri înainte de începerea efectivă a jocului. Aceasta include verificarea foii oficiale de joc, asigurarea că cronometrul știe regulile de cronometrare, identificarea semnalelor sonore, verificarea funcționării cronometrului de atac, etc.
Arbitraj Preventiv (Preventive Officiating)	PRO	Se referă la acțiunile arbitrilor care încearcă să preîntâmpine producerea infracțiunilor comunicând cu jucătorii și / sau antrenorii. Acesta poate avea loc în timp ce mingea este vie (post, jocul la perimetru) precum și în timp ce mingea este moartă.
Principală (Acoperire) Primary (Coverage)	PCE	Zonă de responsabilitate și acțiuni pe care arbitrul trebuie să fie capabil, s-o acopere întotdeauna.
Îndepărtarea prin Împingere (Push – Off)	PO	Atunci când un jucător atacant, îndepărtează prin împingere un adversar, pentru a-l împiedica să joace sau să încerce să joace mingea sau, pentru ca să-și creeze spațiu suplimentar.
Împingere (Pushing)	PU	Împingerea este contactul personal neregulamentar provocat cu orice parte a corpului, în situația în care un jucător deplasează forțat sau încearcă să deplaseze un adversar cu sau fără minge.

Q

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Fluierat Rapid (Quick Wistle)	QW	Când un arbitru nu este capabil să proceseze întreaga situație de joc, înainte de a fluiera. Uneori "fluieratul rapid" conduce la decizii nejustificate.

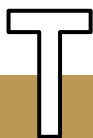
R

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Recuperare (Rebound)	RB	La o aruncare ratată, disputa care rezultă între cele două echipe pentru obținerea posesiei mingii, este cunoscută sub numele de recuperare (mingea ricoșează din inel sau panou). De aceea efectuarea unei recuperări înseamnă de fapt, obținerea controlului mingii după o aruncare ratată.
Dreptunghi (Rectangle)	RC	Se referă la terenul din față care a fost împărțit în 6 părți dreptunghiulare, cu scopul de a defini zonele de responsabilitate.
“Ref” (Ref)	n/a	Prescuratarea rostirii cuvântului arbitru (“referee”).
Arbitru (Referee)	REF	În general, termenul folosit pentru doi/trei arbitrii care lucrează într-un joc.
Arbitrii (Referees)	n/a	Arbitrii vor fi un șeful brigăzii și 1 arbitru sau 2 arbitrii. Ei vor fi ajutați de oficialii mesei și de un comisar, dacă este prezent.
Instructor de Arbitrii (Referee Instructor)	RI	Instructorul de arbitrii este o persoană care are bune cunoștințe de predare & învățare precum și cunoștințe baschetbalistice și de arbitraj. FIBA a instruit și certificat instructorii de arbitrii.
Arbitrarea apărării (Refereeing the Defence)	RD	La arbitrarea jocului cu mingea, prioritatea este concentrarea atenției asupra legalității acțiunilor jucătorului apărător, în timp ce în câmpul vizual este păstrat, jucătorul atacant cu mingea.
Decizie obișnuiă (Regular Call)	RC	Considerată a fi o decizie normală (de așteptat) luată de arbitrul desemnat (responsabil) (fără ajutor).
Inel (Ring)	n/a	Circumferința metalică a coșului sau a cercului prin care mingea trebuie să treacă pentru a înregistra punctul (punctele) marcat(e).
Rotația (Rotation)	ROT	Aceasta se referă la o situație de joc în care deplasarea / localizarea mingii determină Arbitrul de Cap, să inițieze o schimbare a poziției sau o “rotație” spre partea unde se află mingea în terenul din față. Declanșarea rotației pentru Arbitrul de Cap, este atunci când mingea este deplasată pe partea Arbitrului de Centru (partea slabă) și rămâne pe această parte. O schimbare a poziției Arbitrului de Cap, are ca și consecință schimbarea poziției pentru Arbitrul de Centru (în Coadă) și Arbitrul de Coadă (în Centru).

S

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
"Scanarea"(Zonei de Restricție) (Scan (the Paint))	SPA	Când Arbitrul de Cap "rotește" pe linia fund, este necesar ca el să observe ("scaneze"), zona de restricție ("paint – zona vopsită") pentru acțiunile neregulamentare departe de minge sau dacă în această zonă nu se află jucători, următoarea zonă de acțiune.
A Marca (Scor) (Score)	FG	A reuși un coș din acțiune ("field goal") sau aruncare liberă. Termenul se poate referi de asemenea la numărul total de puncte înscrise de ambele echipe – cum ar fi de exemplu, scorul jocului a fost 50 la 47.
Scorer (Scorer)	SR	Scorerul trebuie să țină o evidență în foaia oficială de joc, conform regulilor jocului baschet.
Foaia Oficială de Joc (Scoresheet)	SS	Înregistrarea oficială a detaliilor jocului, care se menține pe tot parcursul desfășurării jocului. Foaia oficială de joc evidențiază bilanțul echipei, dar și coșurile individual reușite precum și greșelile individuale.
Blocajul (Screening)	SC	Blocajul este o încercare, de a întârzia sau de a împiedica un adversar fără minge, să ajungă într-o poziție dorită, pe terenul de joc.
Secundară (Acoperirea) Secondary (Coverage)	SCE	Zonă de responsabilitate și acțiuni pe care arbitrul este capabil s-o acopere după ce s-a asigurat că zona principală este acoperită.
Auto – Evaluare (Self – Evaluation)	SEF	Procesul de evaluare a propriei performanțe.
Vânzarea Deciziei (Selling the Call)	STC	Punerea unui accent, la o anumită decizie, folosind o voce mai puternică sau fluierând mai tare și semnalizări ușor mai demonstrative. Aceasta ar trebui să se întâmple doar în cazul unor decizii "pe muchie de cuțit", cu scopul de a "câștiga" acceptarea deciziei.
Semicercul "No Charge" (Semi-circle (No – Charge))	NCSC	Zonele semicercurilor "No – charge", sunt marcate pe terenul de joc, cu scopul desemnării unei zone specifice, pentru interpretarea situațiilor de forțare/obstrucție, care se produc sub coș. Liniile acestor semicercuri fac parte din zonele semicercurilor "No – charge".
Aruncare (Shot)	n/a	O încercare de a marca un coș.
Cronometrul de Atac (Shot Clock)	SC	
Operator Cronometrul de Atac (Shot Clock Operator)	SCO	Operatorul cronometrului de atac, trebuie să controleze funcționarea cronometrului de atac conform regulilor jocului baschet.
Resetare Cronometru de Atac (Shot Clock Reset)	SCRS	Se referă la resetarea Cronometrului de Atac la o nouă perioadă de 14/24 secunde sau la ajustarea acestuia la un timp corect.
Abatere de expirare a timpului de atac. (Shot Clock Violation)	SCV	Din momentul în care o echipă câștigă posesia mingii pe terenul de joc,este necesar să încerce o aruncare la coș în 24/14 secunde. Încălcarea acestei prevederi este o abatere.
Linii laterale (Sidelines)	n/a	Linii laterale care delimitează câte o parte laterală a suprafeței terenului de joc.
Semnalizări (Signals)	n/a	Comunicările oficiale, așa cum sunt descrise în Regulile Oficiale ale Jocului Baschet, prin care arbitri explică deciziile lor, jucătorilor și oficialilor de la masa scorerului.
Semne (comunicare în cadrul brigăzii) Signals (communication among the crew)	n/a	Gesturi subtile făcute de un arbitru spre alt arbitru, pentru a ajuta la menținerea integrității jocului în baza principiilor care definesc munca în echipă – cum ar fi de exemplu gestul întrebător adresat celui alt arbitru, dacă a văzut cine a fost ultimul jucător care a atins mingea înainte ca aceasta să fie afară din joc.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Situații Speciale (Special Situations)	SPS	În aceeași perioadă în care, cronometrul de joc este oprit, urmare a unei infracțiuni, pot să apară situații speciale când sunt comise greșeli suplimentare.
Spiritul și Intenția Regulilor (Spirit & Intend of the Rules)	n/a	Regulile nu au fost scrise pentru a fi interpretate "ad literam", ci mai degrabă, pentru a opri jucătorii să obțină un avantaj prin utilizarea unor metode neregulate. Astfel, nu orice contact trebuie apreciat ca greșeală - doar contactul, care determină ca un jucător să fie dezavantajat de către inițiatorul aceluia contact. De aceea, fiecare incident trebuie judecat prin prisma efectului pe care-l are asupra jocului și nu printr-o separare completă față de context. O interpretare flexibilă a regulilor, este o necesitate pentru : arbitrarea jocului conform "spiritului și intenției regulilor".
Primii Cinci (Starting Five)	SF	Antrenorul principal trebuie să indice, cu cel puțin 10 minute înainte de începerea jocului, primii cinci jucători care vor intra pe teren pentru a începe jocul.
Rămânerea cu Acțiunea de Joc (Stay with the Play)	SWP	Se referă la tehnica individuală de arbitraj (IOT) prin care arbitrul nu-și abate privirea și concentrarea de la acțiunea de joc, înainte ca aceasta să se termine
Partea Puternică (Arbitraj/3PO) (Strong Side (Refereeing/3PO))	SSR	Partea laterală a terenului de joc, unde se află Arbitrul de Cap & Arbitrul de Coadă (3PO).
Oportunitate de Înlocuire (Substitution Opportunity)	SUBO	O oportunitate pentru înlocuire, începe când: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă, cronometrul de joc este oprit și arbitrul a terminat comunicarea cu masa scorerului. ▪ Pentru ambele echipe, mingea devine moartă ca urmare a ultimei sau singurei aruncări libere reușite. ▪ Pentru echipa împotriva căreia un coș din acțiune a fost reușit atunci când, cronometrul de joc indică 2:00 minute sau mai puțin în a patra perioadă de joc și în fiecare perioadă de prelungiri. <p>O oportunitate pentru înlocuire se termină când mingea este la dispoziția unui jucător pentru o repunere în joc sau pentru prima sau singura aruncare liberă.</p>
Înlocuire / Înlocuitor (Substitution / Substitute)	SUB	Pe parcursul desfășurării jocului, un component al echipei este înlocuitor, când nu este pe terenul de joc, dar este îndreptățit să joace.
Repoziționare (arbitri) (Switching (referees))	SW	Se referă la schimbarea pozițiilor (rolurilor) Arbitrilor de Cap , Coadă & Centru după raportarea unei greșeli la Masa Scorerului. În mod normal, repoziționarea implică deplasarea (după raportare) a arbitrului care a sancționat, la o nouă poziție pe terenul de joc.



TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Partea Mesei (Table Side)	TS	Acest termen se referă la partea terenului de joc care este cea mai apropiată de masa scorerului.
Oficialii Mesei (Table Officials)	TBO	Oficialii mesei vor fi un scorer, un ajutor scorer, un cronometror și un operator al cronometrului de atac.
“Împărtășire Din” (Talk Through)	n/a	“Împărtășirea Din” este un exercițiu folosit în pregătirea arbitrilor (de obicei la Stagiul Precompetițional – PCC (Precompetition Clinic) – și se bazează pe principiile învățării ale auto explicării. Exercițiul “Împărtășire Din” încurajează participanții să vorbească dintr-o situație într-un mod care face legătura cu experiența lor anterioară pentru ca informațiile noi să fie mai ușor de reținut. (vezi “Parcurgere Prin” – Walk Through)
Voleibalare (Tap)	n/a	O voleibalare este atunci când, mingea este direcționată cu mâna (mâinile) spre coșul adversarilor.
Echipă / Membrii echipei (Team / Team Member)	TM	Fiecare echipă, va fi formată din : <ul style="list-style-type: none">▪ Nu mai mult de 12 componente îndreptățiți să joace, inclusiv căpitanul echipei.▪ Un antrenor principal.▪ Un număr maxim de 8 membri însoțitori delegați, inclusiv un număr maxim de 2 antrenori asistenți care se pot așeza pe banca echipei. În cazul în care o echipă are antrenori asistenți, primul antrenor asistent va fi înscris în foaia oficială de joc.
Echipa A (Team A)	n/a	Se referă la acțiuni ale echipei atacante (situații de joc) sau echipa gazdă (general).
Echipa B (Team B)	n/a	Se referă la acțiuni ale echipei apărătoare (situații de joc) sau echipa oaspete (general).
Zonele Băncii Echipelor (Team Bench Areas)	TBA	Zonele băncilor echipelor trebuie să fie marcate în afara terenului de joc, limitate de 2 linii. Trebuie să existe, 16 locuri disponibile în zona băncii echipei, pentru persoanele autorizate să se așeze pe banca echipei, acestea fiind antrenorul principal, antrenorii asistenți, înlocuitorii, jucătorii eliminați și membrii însoțitorii delegați. Orice altă persoană va fi la cel puțin 2 m în spatele băncii echipei.
Controlul Echipei (Minge) Team Control (Ball)	TC	Controlul echipei asupra mingii, începe, când un jucător al acestei echipe controlează o minge vie, ținând-o, driblând-o sau când o minge vie este la dispoziția lui. Controlul echipei asupra mingii continuă, când : <ol style="list-style-type: none">1. Un jucător al acestei echipe controlează o minge vie.2. Mingea este pasată între coechipieri. Controlul echipei asupra mingii, se termină, când : <ol style="list-style-type: none">1. Un adversar obține controlul mingii.2. Mingea devine moartă.3. Mingea a părăsit mâna/mâinile jucătorului la o aruncare la coș din acțiune sau la o aruncare liberă.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Greșeala Echipei care Controlează Mingea (Team Control Foul)	TCF	O greșeală comisă de către un jucător atacant a cărei echipă are controlul mingii în acest moment.
Greșeală (greșeli) de Echipă (Team Foul(s))	TFO	O greșeală de echipă este greșeala personală, tehnică, antisportivă sau descalificatoare comisă de un jucător. O echipă este în situație de penalizare pentru greșeli de echipă, când aceasta a comis 4 greșeli de echipă într-un sfert.
Munca în Echipă (Teamwork)	n/a	Conlucrarea unitară în cadrul brigăzii de arbitri, pentru a asigura acoperirea adecvată și controlul unui joc.
Greșeala tehnică (Technical Foul)	TF	O greșeală sancționată împotriva unui jucător, antrenor principal, înlocuitor sau membru delegat însoțitor de pe banca echipei pentru un comportament nesportiv care nu implică contact (de asemenea denumită greșeală "T").
Tempo (Tempo)	n/a	Viteza la care jocul se desfășoară: sunt echipe, ambele alergând dintr-o parte în cealaltă a terenului de joc și invers, contraatacând frecvent și comițând o mulțime de erori ; sau, sunt echipele care joacă un stil chibzuit (prudent) cu scopul de a folosi la maximum posibil posesia mingii și timpul de atac, etc.
Arbitrajul cu trei (3) arbitri (Three (3) Person Officiating)	3PO	Un concept de arbitraj, conform căruia trei arbitri muncesc în și pentru joc. Termenii pentru cei trei arbitri sunt Șeful Brigăzii ("CC"), Arbitrul 1 (U1), Arbitrul 2 (U2) și toți arbitri lucrează pe parcursul desfășurării jocului în pozițiile Cap, Coadă & Centru.
Trei (3) secunde (Three (3) seconds)	3S	Un jucător nu trebuie să rămână în zona de restricție a echipei adverse, pentru mai mult de 3 secunde consecutive, în timp ce echipa lui controlează o minge vie în terenul din față și cronometrul timpului de joc este pornit.
Repunere în Joc (Throw – in)	T-IN	O repunere în joc, are loc atunci când mingea este pasată în interiorul terenului de joc, de un jucător care efectuează repunerea din afara terenului de joc.
Fault la Repunerea în joc (Throw – in foul)	T-INF	Un fault la repunerea în joc este o greșeală personală comisă, atunci când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, de un jucător apărător asupra unui adversar pe teren când mingea este în afara liniilor care delimitează terenul pentru o repunere în joc și încă în mâinile arbitrului sau la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
Timp & Spațiu (Distanță) (Joc Baschet) (Time & Distance) (Basketball)	T&D	La apărarea unui jucător care nu controlează mingea pe terenul de joc, elementele timp și spațiu trebuie aplicate. Un jucător apărător, nu are voie să ocupe o poziție atât de aproape și/sau atât de rapid, pe culoarul de deplasare al unui adversar, astfel încât acesta să nu aibă timpul necesar sau distanța suficientă pentru a se opri sau pentru a-și schimba direcția lui de deplasare. Distanța este direct proporțională cu viteza de deplasare a adversarului, dar niciodată mai mică de 1 pas normal.
Minut de întrerupere (Arbitri) (Time – out (Referees))	RTO	Arbitrii pot, de asemenea, să decidă asupra necesității de întrerupere oficială a jocului, atunci când un jucător este accidentat sau dacă ei doresc să se consulte între ei, să transmită ceva unui jucător, oficialilor de la masa scorerului sau persoanelor autorizate să ocupe loc pe banca echipei (prin intermediul antrenorului principal).
Minut de întrerupere (Echipă) (Time – out (Team))	TO	Este o întrerupere a desfășurării jocului de un minut în care, antrenorul principal se poate adresa echipei lui. O echipă poate solicita două minute de întrerupere la orice oportunitate din prima repriză, trei minute de întrerupere la orice oportunitate din cea de-a doua repriză și unul la orice oportunitate de pe parcursul fiecărei perioade de prelungire.

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Oportunitate pentru Minut de Întrerupere (Time – out Opportunity)	TOO	O oportunitate pentru minut de întrerupere începe când : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă, cronometrul de joc este oprit și arbitrul a terminat comunicarea lui cu masa scorerului. ▪ Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă ca urmare a ultimei sau singurei aruncări libere, reușite. ▪ Pentru echipa împotriva căreia, a fost reușit un coș din acțiune. ▪ O oportunitate pentru minut de întrerupere se termină când mingea este la dispoziția unui jucător pentru o repunere în joc sau pentru prima sau singura aruncare liberă.
Cronometror (Timer)	TR	Cronometrorul trebuie să cronometreze timpul de joc, minutele de întrerupere și intervalele de joc, conform Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet.
Coadă (Arbitru) (Trail (Referee))	T	În cadrul sistemului dual de arbitraj, întotdeauna un arbitru se află în fața acțiunii de joc, jos la capătul terenului de joc, iar celălalt arbitru rămâne aproape de acțiunea de joc și puțin în urma (spatele) acesteia, cu scopul pentru ca să mențină aplicabil principiul cutiei. Întotdeauna este, responsabilitatea Arbitrului de Coadă, să identifice intervențiile și interferențele neregulamentare și să observe dacă aruncarea a fost reușită sau nu.
Abatere de Pași (Travelling Violation)	TV	Atunci când un jucător care ține mingea, ridică sau deplasează piciorul pivot din locul în care acesta se afla pe podea, înainte să elibereze mingea din mâinile sale pentru un dribling, sau face mai mulți pași decât este permis din punct vedere regulamentar după ce prinde mingea și încearcă să se oprească, să paseze sau să arunce la coș. Nu este posibil să comită o abatere de pași în timp ce driblează. În timpul unui dribling, nu există o limită a numărului de pași, pe care un jucător poate să-i facă atunci când, mingea nu este în contact cu mâna lui.
Fluier triplu (Triple Whistle)	3W	Atunci când trei arbitri fluieră simultan, la aceeași acțiune de joc.
Minge pierdută (Turnover)	TOR	Atunci când echipa atacantă pierde posesia mingii într-un alt mod decât ratarea sau reușirea unei aruncări spre coș; adică ca urmare a unei interceptții , a unei abateri sau greșeli comisă echipa atacantă.
Arbitrajul cu doi (2) arbitri (Two (2) person officiating)	2PO	Un concept de arbitraj, conform căruia doi arbitri muncesc în și pentru joc. Termenii pentru cei doi arbitri sunt Șeful Brigăzii și Arbitrul, iar ei sunt activi pe tot parcursul desfășurării jocului în pozițiile : Cap și Coadă.

U

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Arbitru (Umpire)	U (U1,U2)	În sistemul de arbitraj 2PO, un arbitru este șeful brigăzii iar celălalt este arbitru. În mod normal, arbitrul este cel mai tânăr și / sau cu mai puțină experiență, dintre cei doi arbitri. Atribuțiile și prerogativele arbitrului sunt aceleași ca și cele ale șefului brigăzii cu excepțiile menționate în acest glosar. În sistemul 3PO este șeful brigăzii și doi arbitri (U1&U2).
Conduită Nesportivă (Comportament) Unsportsmanlike Conduct (Behaviour)	UC	A fi nesportiv înseamnă a acționa într-o manieră nepotrivită sensului noțiunilor de corectitudine, moralitate și onorabilitate individuală. Aceasta constă din acțiuni de înșelare, cum ar fi simularea unei greșeli comisă de adversar; lipsă de respect, cum ar fi efectuarea unor comentarii înjositoare sau critice despre un arbitru sau la adresa lui sau a unui adversar ; vulgaritate, cum ar fi utilizarea unor cuvinte sau gesturi obscene, indiferent dacă acestea sunt sau nu sunt îndreptate spre cineva. Penalizarea pentru o conduită nesportivă a unui jucător, antrenor, component /însoțitor al echipei, este acordarea unei greșeli tehnice.
Greșeală Antisportivă (Unsportsmanlike Foul)	UF	Un contact neregulamentar care include oricare dintre criteriile de mai jos va fi sancționat ca o Greșeală Antisportivă: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Contactul provocat asupra unui adversar și o încercare nelegitimă pentru a juca direct mingea în cadrul spiritului și scopului regulilor. (C1) ▪ Un contact excesiv, dur, provocat de un jucător în efortul lui de a juca mingea sau direct asupra unui adversar. (C2) ▪ Un contact nejustificat provocat de jucătorul apărător cu scopul de a opri înaintarea echipei atacante în tranziție. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea de aruncare la coș. (C3) ▪ Un contact neregulamentar provocat de către un jucător din spate sau lateral asupra unui adversar care înaintează spre coșul adversarilor și nu mai sunt alți jucători între jucătorul care avansează, mingea și coș. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea lui de aruncare la coș. (C4)

V

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
Sprijin Verbal (Verbal Support)	n/a	Sprijinirea deciziei voastre prin furnizarea verbală a informațiilor relevante. (în plus la semnalizarile voastre oficiale cu mâinile)
Operator Video (Video Operator)	VO	Operatorii video dau informații referitoare la deciziile arbitrilor în competițiile FIBA. Sarcina lor principală este de a colecta date în urma deciziilor luate de către arbitrii, cu ajutorul unui computer și a altor aparate, pentru o analiză ulterioară a imaginilor și a datelor statistice ale acțiunilor solicitate de arbitrii.
Abatere (Violation)	n/a	O abatere este o încălcare a regulilor. Penalizare: Mingea va fi acordată echipei adverse, pentru o repunere din afara terenului de joc, din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a produs abaterea, cu excepția zonei aflate direct în spatele panoului, afară de cazul în care altfel este stabilit prin reguli.

W

TERMEN	ABREV.	EXPLICAȚII
“Parcurgere Prin” (Walk Through)	n/a	“Parcurgere Prin” este un exercițiu folosit în pregătirea arbitrilor (de obicei la Stagiul Precompetițional – PCC (Precompetition Clinic) – și se bazează pe principiile învățării ale jocului de rol. Acesta permite participanților să analizeze video situații de joc reale și să pună în practică răspunsurile și strategiile experimentate împreună cu partenerii lor într-o ambianță controlată. (vezi “Împărtășire Din” – Talk Through)
Avertisment (Warning)	WAR	Se referă la orice situație în care arbitrii stabilesc că un antrenor principal sau jucător ar trebui să fie avertizat pentru un comportament incorect: în mod normal pentru o conduită nepotrivită, întârzierea reluării jocului, simulare.
Partea Slabă (Arbitraj) (Weak Side (Refereeing))	WSR	Partea laterală a terenului de joc, unde se află Arbitrul de Centru (3PO).
Ștergerea coșului marcat (Wiping the Basket)	n/a	Anularea înregistrării coșului marcat (utilizat în mod obișnuit în America de Nord)
Zona de Lucru (Working Area)	WA	Zonă în care, un arbitru aflat în orice poziție dată, activează în mod normal

STANDARDUL CALITĂȚII LEGĂTURA GLOBALĂ

Document tradus, adaptat și redactat, în limba română, după cel publicat de FIBA, în limba engleză, "FIBA_Glossary_v2.1_May 2023".

Traducere, adaptare și redactare în limba română: Doru Vinași – Comisar FRB



Federația
Română
de Baschet

B-dul Basarabia nr.39
București, sector 2
022103, România
Tel.: +40 31 437 85 27
Fax: +40 21 317 04 89
E-mail: federatia@federatia.ro
Web: www.frbaschet.ro