



Federația
Română
de Baschet



FIBA MANUALUL ARBITRILOR

TEHNICI INDIVIDUALE DE ARBITRAJ (IOT)

VERSIUNEA 2.0

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 aprobarea 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

Decembrie 2022

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, publicat 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

PREFAȚĂ

Baschetul ca joc progresează în fiecare zi. Acest progres este un proces natural al mediului înconjurător, care are loc în mod necondiționat și se numește evoluție. Jocul și cu atât mai mult cu cât arbitrajul este complet diferit față de acum 10 ani. În prezent, arbitrajul la nivelul cel mai înalt progresează mai rapid decât jocul în sine și standarde mai ridicate de performanță sunt de așteptat în fiecare an. Ritmul actual ne determină să adoptăm un motto: “Ceea ce ieri a fost considerat excepțional, azi este considerat standard de calitate iar mâine va fi sub calitatea medie”.

Acest manual completează alte manuale tehnice FIBA destinate arbitrajului. Manualul tehnici individuale de arbitraj (IOT) oferă baza pentru arbitrajul de succes al jocului baschet, și anume arbitrarea unei situații de joc la un moment dat.

Conținutul din cadrul acestui Manual IOT ar trebui să fie considerat ca și un standard de bază al procedurilor tehnice și al automatismelor care sunt executate individual pe teren și fiecare arbitru de nivel FIBA ar trebui să le cunoască în detaliu.

Pentru dezvoltarea abilităților referitoare la tehnicile individuale de arbitraj (IOT), este de așteptat ca arbitri să învețe și să exerseze aceste tehnici oricând timpul lor propriu le permite, atât pe terenul de joc cât și în afara terenului de joc. Acest lucru ar trebui făcut cu scopul de a fi stăpâni pe abilitățile voastre – reamintindu-vă, desigur, că mii de repetări sunt necesare pentru a vă dezvolta musculatura memoriei. Acest lucru face diferența dintre un arbitru bun și un arbitru de top la nivel de elită și generează un nivel operațional standard indiferent de jocuri sau ambianță.

În plus departamentul FIBA Referee Operations, vă mai prezintă diverse materiale ajutătoare, și anume din seria “Îmbunătățește-ți” (de exemplu, “Îmbunătățește-ți poziționarea ca Arbitru de Cap (L)”). Aceste ghiduri oferă mai multe informații și detalii despre cum să folosiți conținutul menționat în acest material.

CUPRINS

PREFAȚĂ

CAPITOLUL 1

1. GENERALITĂȚI	7
1.1 Arbitrarea jocului baschet	7
1.2 Imaginea unui arbitru de baschet la nivel de elită	7
1.3 Procesarea acțiunii de joc – Calitatea Deciziei	8

CAPITOLUL 2

2. TEHNICI INDIVIDUALE DE ARBITRAJ	10
2.1 Introducere	10
2.2 Distanță & staționar	11
2.3 Arbitrarea apărării	12
2.4 Rămânerea cu acțiunea de joc	12
2.5 Poziționare, unghi deschis (45°) și ajustări	13
2.6 Ședința dinaintea de joc și utilizarea aplicației FIBA iRef PG App.	14
2.7 Luarea unei decizii, decizia luată și comunicarea	15
2.8 Semnalizare & raportare	16
2.9 Angajare între doi/arbitrul activ (aruncând mingea)	18
2.10 Angajare între doi/arbitrul(arbitri) non-activi	18
2.11 Acoperirea unei aruncări la coș (protecția aruncătorului)	19
2.12 Administrarea repunerii (general & de la linia de fund terenul din față)	20
2.13 Simularea unui fault (unei greșeli)	22
2.14 Controlul cronometrului de joc și de atac	23

CAPITOLUL 3

3. SEMNALIZĂRI & TERMINOLOGIE	28
3.1 Terminologie de bază în arbitrajul jocului baschet	28
3.2 Semnalizările oficiale ale arbitrilor	28

Actualizări

v 1.2	2.12.1 Fluier de Avertizare adăugat
	2.14 Proceduri de control al cronometrelor adăugate
	Diagrame actualizate
v 2.0	1.3 Capitol adăugat
	2.9 Angajarea între doi – Lista de verificări actualizată
	3.2 Semnalizările Oficiale ale Arbitrilor actualizate



GENERALITĂȚI

CAPITOLUL 1

1. GENERALITĂȚI

1.1 ARBITRATREA JOCULUI BASCHET

În general, arbitrajul jocurilor sportive este dificil și mai mult decât atât, la jocul baschet – în special unde zece jucători atletici se mișcă rapid într-un spațiu restrâns. De fapt terenul a devenit mai mare și evident jocul s-a schimbat, dar nu ca urmare a dimensiunilor actuale ale terenului ci în sensul acțiunilor și a arbitrajului. Situațiile de joc sunt răspândite pe tot terenul cu fiecare jucător capabil să acționeze în aproape toate pozițiile. În mod natural, acest fapt stabilește o cerință nouă pentru arbitrajul jocului baschet. Este bine să ne amintim că perfecționarea zilnică nu ar trebui considerată ca un progres real ci mai curând este doar necesară pentru a păstra ritmul cu cel al dezvoltării jocului - aceasta se numește evoluție și aceasta se va produce indiferent dacă noi dorim sau nu dorim acest lucru.

Uneori există tendința de a defini arbitrajul jocului baschet ca o combinație foarte complexă de abilități diverse. Este adevărat că acesta solicită multe abilități din partea arbitrilor, dar ideea de bază este că toate aceste abilități vizează realizarea unui lucru – să fie pregătit să arbitreze jocul sau să gestioneze situațiile care pot să apară în timpul jocului. Toate instruirile ar trebui concentrate pe pregătirea jocului pentru a ajuta arbitrii să abordeze diversele situații ale jocurilor.

Arbitrajul este:

Anticiparea a ceea ce se va întâmpla – Gândire activă
Înțelegerea asupra ceea ce se întâmplă – Cunoștințe despre Jocul Baschet
Reacția la ceea ce s-a întâmplat – Antrenamentul Imaginii Mentale

1.2 IMAGINEA UNUI ARBITRU DE BASCHET LA NIVEL DE ELITĂ

FIBA are o regulă de aur atunci când vine vorba de stabilirea priorităților pentru pregătirea arbitrilor pentru jocurile FIBA – Controlul Jocului. Acesta înseamnă asigurarea desfășurării fluente și dinamice a jocului în care jucătorii sunt capabili să-și etaleze abilitățile baschetbalistice. Aceasta este imaginea pe care o caută FIBA. Cei doi sau trei arbitri delegați sunt cei care sunt responsabili pentru acest control al jocului.

Este bine să definim și să ținem minte că a controla jocul este diferit de managementul jocului. Acesta din urmă este sarcina Arbitrilor implicați în joc. Ei definesc ce este permis și ce nu - nimeni altcineva.

Acestea fiind spuse, este la fel de important ca arbitri să arate și să acționeze ca și cum ei sunt implicați în joc. Arbitri ar trebui să dea un mesaj non-verbal prin care să arate că ei sunt pregătiți și capabili să ia decizii. Funcția de bază a arbitrajului este luarea deciziei. Arbitri trebuie să se simtă confortabil când iau o decizie, fără nici o ezitare pe parcursul procesului de luare a deciziei. Desigur, corectitudinea acestor decizii poate fi analizată după joc și de aceea arbitri trebuie să demonstreze siguranță și încredere sau cel puțin prezență astfel încât alte păreri (percepții) să-i vadă în acest fel.

Prin urmare, FIBA a adăugat subiectul “Prezentarea în teren” la programul ei de formare. Acesta include pregătirea mentală bazată pe o idee: “Sunt responsabil”. Acesta va fi combinat cu un plan de pregătire fizică pentru a crea imaginea unui corp puternic și athletic, potrivit imaginii profesionalismului și promovând controlul jocului.

“Controlul este o atitudine”

1.3 PROCESAREA ACȚIUNII DE JOC – CALITATEA DECIZIEI

În jocul modern de baschet, arbitrii iau aproximativ 700 de decizii în fiecare joc. Dintre aceste decizii doar 10% sunt „vizibile”, adică atunci când ei fluieră. Baschetul este un joc extrem de rapid în zilele noastre, iar viteza de desfășurare a jocului adaugă o mare provocare la luarea deciziilor.

Luarea deciziilor în arbitrajul jocului baschet

Este un proces de intuiție și cunoaștere.

1. Vedeti – Adunați toate informațiile relevante.
2. Procesați – Ordonati informațiile relevante.
3. Definiți – Decideți acțiunea necesară.

Este de așteptat ca arbitrii de baschet să ia decizii pe baza observărilor și a faptelor pe care ei le-au colectat despre situația de joc. Înainte de a fluiera arbitrii ar trebui să proceseze întreaga acțiune de joc, de la începerea ei – în timpul dezvoltării ei – până la terminarea acțiunii de joc înainte de a lua decizia de a sancționa (fluiera) sau de a nu sancționa (fluiera). Acest fapt va produce mai multe decizii luate analitic în loc de cele în care vedem doar terminarea acțiunii de joc și apoi să reacționăm la aceasta (aceasta se numește o decizie emoțională).



Diagrama 1: Vezi întreaga acțiune de joc înainte de a lua o decizie



**TEHNICI INDIVIDUALE
DE ARBITRAJ (IOT)
FUNDAMENTALE**

CAPITOLUL 2

2. TEHNICI INDIVIDUALE DE ARBITRAJ (IOT)

2.1 INTRODUCERE

Tehnicile Individuale de Arbitraj (IOT) reprezintă temelia cea mai importantă, fie pentru sistemul de arbitraj cu 2 arbitri (2PO) sau cu 3 arbitri (3PO) pe terenul de joc. Este evident că în ultimii 15 ani s-a acordat o atenție sporită asupra sistemului 3PO (și anume pentru deplasarea mecanică a arbitrilor pe podea). Acest fapt a condus la o lipsă de cunoștințe asupra modului de arbitraj a unor faze de joc specifice din timpul jocului – acestea fiind abilitățile fundamentale pe care arbitri trebuie să le dețină pentru a procesa și facilita luarea deciziei corecte. Acestea sunt abilități intrinseci ale IOT și sunt în mod similar relevante atât pentru sistemul 2PO cât și pentru sistemul 3PO.

În analiza fazelor de joc și arbitrarea jocului, unele principii de bază trebuie să fie respectate:

Obținerea distanței adecvate față de acțiunea de joc – păstrând un unghi deschis și rămânând staționar. Nu vă deplasați prea aproape de acțiune și nu vă restrângeți câmpul vizual.

Distanță & Staționar

Prioritatea arbitrilor la o împerechere de jucători ("match-up") unde se află mingea, este să-și concentreze atenția asupra acțiunilor neregulate ale jucătorului apărător păstrând în același timp în câmpul lui vizual jucătorul atacant care mănuieste mingea.

Arbitrarea apărării

Întotdeauna căutați să identificați acțiunile neregulate.

Gândire activă

Să aveți în câmpul vizual jucătorii cheie (în relație 1 la 1) sau cât mai mulți jucători posibil ca să observați orice acțiune neregulată.

45° și Unghi deschis

Conștientizați când acțiunea de joc s-a încheiat astfel încât să puteți trece la următoarea acțiune – mental / fizic.

Rămânere pe acțiunea de joc până când aceasta s-a terminat

Lipsa respectării principiilor menționate mai sus este motivul principal pentru deciziile greșit luate pe terenul de joc. Simplu de tot !

Atunci când arbitri sunt capabili să aibă o acoperire principală adecvată pentru toate acțiunile de joc evidente, va crește substanțial calitatea arbitrajului. Aceste acțiuni de joc evidente, dacă sunt ratate (scăpate), reprezintă factorul determinant în mintea oamenilor cu privire la ceea ce constituie un nivel acceptabil al arbitrajului.

“Acoperire Primară la Acțiunile Evidente”

2.2 DISTANȚĂ & STAȚIONAR

Obiectiv: Identificarea și înțelegerea punctelor cheie și impactul menținerii unei distanțe adecvate față de acțiunea de joc, fiind staționar, atunci când se arbitrează “match-up”-uri active.

Mulți arbitri au tendința să creadă că deplasându-se în sus și în jos pe terenul de joc și fiind foarte aproape de acțiune, îi ajută să ia deciziile corecte.

Prin urmare, este necesar să înțelegem și să ne concentrăm asupra acestor două probleme principale:

- 1. Distanța** – Când arbitrați acțiunea de joc este important să mențineți o distanță potrivită față de acțiunea de joc, fără să ajungeți prea aproape de aceasta. Arbitrul poate pierde perspectiva deoarece toate mișcările par să fie mai rapide. Imaginați-vă vizionând jocul de pe rândul cel mai înalt al tribunei și veți vedea că mișcările jucătorilor par mai lente decât cele văzute de la nivelul terenului. Ele doar par să arate în acest mod dar în mod evident acestea nu sunt astfel.
- 2. Staționar** – Deseori, arbitri care sunt responsabili pentru acțiunea de joc nu conștientizează dacă ei se deplasează sau nu atunci când începe acțiunea. Este în sensul comun al înțelegerii faptul că dacă dorim să ne concentrăm atenția pe ceva cel mai bine este să facem acest lucru în timp ce staționăm. Aceleași două principii se aplică la arbitraj.

Dacă un arbitru are distanța adecvată față de acțiunea de joc (3 – 6 metri):

- a. Posibilitatea de a fluiera pe baza emoției sau reacției scade.
- b. El poate să mențină o perspectivă, deoarece mișcările arată mai lent.
- c. El poate să mențină un unghi larg, crescând posibilitatea observării mai multor jucători în câmpul lui vizual.
- d. El este capabil să vadă imaginea de ansamblu (acțiunile de joc care urmează, să controleze cronometrele, să identifice unde sunt partenerii).

Dacă un arbitru este staționar atunci când judecă o acțiune de joc:

- a. Ochii lui nu se mișcă “stânga-dreapta”, “sus-jos” iar concentrarea sporește.
- b. O decizie corectă este mult mai probabilă, deoarece atenția și concentrarea este mărită.

Este important ca un arbitru să se deplaseze ca să se afle în poziția corectă pentru a vedea spațiul dintre jucători (acest fapt este diferit de adaptarea poziției); și trebuie să facă acest lucru cât mai rapid posibil. Stop, Observați, Decideți.

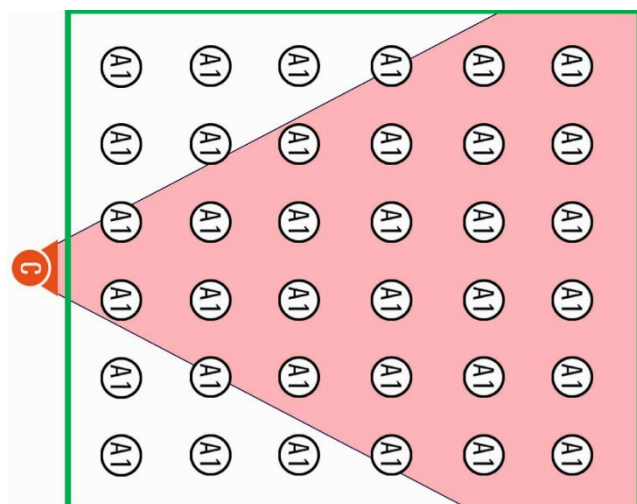


Diagrama 1:

Distanța adecvată creează un unghi mai larg și arbitrul este capabil să aibă mai mulți jucători în câmpul lui vizual, în același timp. De exemplu : din primul rând 2 jucători, din al doilea rând 3 jucători, din al treilea rând 4 jucători, etc. În total 26 de jucători din 36 (72%).

2.3 ARBITRAREA APĂRĂRII

Obiectiv: *Identificarea acordării atenției prioritare atunci când se analizează o relație de joc 1 contra 1.*

Conceptul de arbitrare a apărării este unul din stâlpii de bază pentru acuratețea arbitrajului jocului baschet. În esență, acesta înseamnă că prioritatea unui arbitru responsabil pentru jocul cu mingea la o pereche de jucători concurenți este să-și concentreze atenția asupra acțiunilor neregulate ale jucătorului apărător, păstrând jucătorul atacant cu mingea în câmpul lui vizual. Este necesar ca arbitrul să ajungă într-o poziție care-i permite să vadă clar jucătorul apărător.

Notă: Noi nu arbitrăm spațiul dintre jucători, noi arbitrăm apărarea în sine – dar este necesară obținerea poziției de unde vedeți spațiul dintre jucători cu scopul de a arbitra apărarea.

Când arbitrați jocul cu mingea concentrați-vă atenția asupra acțiunilor neregulate ale apărătorului !

2.4 RĂMÂNAREA CU ACȚIUNEA DE JOC

Obiectiv: *Înțelegerea modului prin care se îmbunătățește calitatea controlului asupra situațiilor de joc.*

Uneori, arbitrii scapă un fault evident. Din păcate, deseori pare că, singurele persoane care au scăpat faultul evident au fost cele două sau trei persoane de pe teren care au fluier. Cheia pentru a sancționa corect aceste acțiuni evidente constă în adoptarea unei discipline profesionale – adică să fii răbdător și atent de fiecare dată când arbitrezi acțiunea de joc. Aceasta presupune că arbitrii vor “rămâne cu jocul până la terminarea acțiunii” (acest fapt însemnând păstrarea ochilor și atenției asupra acțiunii de joc până când aceasta s-a terminat).

În mod practic, este necesar ca arbitrii să aplice strategii:

- a. mental, concentrându-se asupra apărătorului până când acțiunea de joc s-a terminat, de ex. aruncătorul a aterizat, pe pătrundere apărătorul a aterizat.
- b. fizic, să nu înceapă să se deplaseze. Arbitrul de Coadă (T) / Centru (C) pășind în spate în timpul aruncării – există posibilitatea ca arbitrul să se elibereze mental, diminuându-și concentrarea asupra acțiunii de joc înainte ca mingea să fi intrat în coș sau echipa aflată în apărare să fi obținut controlul mingii la recuperare.

Procesarea acțiunii de joc (Răbdare în utilizarea Fluierului)

Înainte de a fluiera, arbitrii vor procesa întreaga acțiune de joc, de la începere – pe parcursul dezvoltării – până la terminarea ei înainte de a lua o decizie. Acest fapt va determina mai multe decizii analitice în loc de decizii emoționale (vederea doar a sfârșitului acțiunii de joc și reacționarea la aceasta).

2.5 POZIȚIONAREA, UNGHI DESCHIS (45°) ȘI ADAPTĂRI

Obiectiv: Înțelegeți impactul și a tehnicii de maximizare a numărului de jucători din interiorul câmpului vostru vizual în toate momentele.

S-a afirmat că arbitrii trebuie să caute întotdeauna acțiunile neregulate (ceva de sancționat). În mod logic, dacă un arbitru are mai mulți jucători în câmpul lui vizual, șansele de a vedea acțiuni neregulate cresc în mod spectaculos. Și anume, acei arbitri care s-au poziționat pe terenul de joc având distanța adecvată și un unghi larg deschis, au mai multe șanse să aibă un nivel mai înalt de acuratețe rezultând astfel un nivel mai ridicat de performanță.

Analizele dovedesc faptul că noțiunea menținerii unui unghi deschis nu este suficient de bine înțeleasă de către arbitri. Deseori, arbitri care și-au stabilit un unghi deschis, în mod inutil se deplasează din nou, pierzând unghiul deschis și devenind poziționați în linie dreaptă pe acțiunea de joc.

Un al doilea principiu cheie este de a avea atât Arbitrul de Cap (L) cât și Arbitrul de Coadă (T) la marginea acțiunii de joc (jucătorii și mingea). În acest mod, arbitri sunt capabili să mențină cât mai mulți jucători posibil în câmpul vizual. Drept urmare, este important pentru Arbitrul de Cap (L) să se deplaseze pe linia de fund odată cu mingea (oglundind deplasarea mingii) și pentru Arbitrul de Coadă (T) să fie întotdeauna în spatele acțiunii de joc (între ultimul jucător și coșul din terenul din spate). Următoarea diagramă demonstrează avantajul de a fi poziționat la “marginea acțiunii de joc” și având un unghi de 45°.

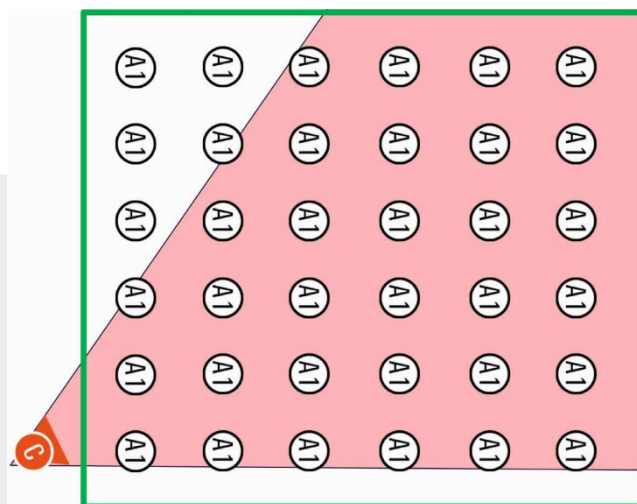


Diagrama 3:

Este important să găsiți o poziție și unghi pe terenul de joc de unde arbitrul este capabil să observe cât mai mulți jucători posibil. Dacă comparați numărul jucătorilor acoperiți cu Diagrama 1, veți descoperi faptul că prin adaptarea poziției la 45° și “mărginirea acțiunii de joc”, un total de 32 jucători din 36 (89%) sunt acoperiți la același moment.

Principiile pentru poziționare și unghi deschis sunt:

- Deplasați-vă la locul potrivit și stabiliți unghiul deschis
- Anticipați (mental cu un pas în fața acțiunii de joc) unde este necesar să fiți
- Adaptați-vă plasamentul la acțiunea de joc pentru a menține unghiul deschis (un pas aici, un pas acolo)
- Deplasați-vă întotdeauna cu scop, conștientizând unde este necesar să mergeți și de ce.
- Deplasați-vă acolo unde este necesar să mergeți ca să fiți în poziția din care puteți arbitra acțiunea de joc (diferit față de Zona de Lucru)
- Dacă poziția inițială este corectă – este necesară o deplasare mai scurtă, dar să nu fiți STATIC (este necesar să vă adaptați poziția permanent conform acțiunii de joc și deplasării jucătorilor)

2.6 ȘEDINȚA DINAINTEA JOCULUI ȘI UTILIZAREA FIBA IREF PG APP

Obiectiv: Cunoașterea subiectelor care trebuie să fie acoperite în timpul ședinței de dinaintea jocului și ce funcționalități sunt oferite de aplicație.

O ședință înainte de joc este absolut necesară. Ideea generală este de a vă asigura că dvs. și partenerul (partenerii) dvs. sunteți pe aceeași pagină atunci când arbitrați împreună. Acest lucru promovează o bună muncă în echipă și un arbitraj bun.

Câteva subiecte generale pentru discuțiile dinainte de joc sunt:

1. Cunoașterea zonelor voastre de responsabilitate de pe podea și evitarea faptului de a avea ambii arbitri urmărind mingea și jucătorii din imediata ei apropiere.
2. Arbitrarea jocului departe minge când acesta este principala voastră responsabilitate.
3. La sancționări duble ("fluier duble") stabilirea unui contact vizual cu partenerul vostru înainte de procedura semnalizării. Rețineți: arbitrul cel mai apropiat de acțiunea de joc sau cel spre care se îndreaptă acțiunea de joc va avea responsabilitatea principală.
4. Oferirea ajutorului atunci când este necesar la situații de minge afară din joc, dar numai atunci când sunteți solicitat să procedați astfel de către partenerul vostru. Obișnuiți-vă cu stabilirea contactului vizual.
5. Încercați să conștientizați în permanență, nu numai unde mingea și jucătorii sunt localizați ci și locul în care se află partenerul vostru.
6. În situații de contraatac, în special atunci când jucătorii atacanți sunt mai mulți decât cei din apărare, lăsați arbitrul cel mai apropiat să ia decizia dacă sancționează sau nu greșeala. Evitați tentația de a sancționa (fluiera) atunci când vă aflați la zece (10) metri sau mai mulți față de acțiune.
7. Fluierați pentru a sancționa o greșeală numai atunci când aceasta are efect asupra acțiunii. Contacte accidentale – marginale ar trebui ignorate.
8. Stabiliți-vă standardele încă de la începerea jocului. Jocul va deveni mai ușor de controlat. Jocul dur și supraagresiv trebuie penalizat întotdeauna. Jucătorii se vor adapta la modul în care le permiteți să joace.
9. Încercați să mențineți cea mai bună poziție posibilă și un unghi larg de vizibilitate între jucătorii apărători și atacanți. Anticipați acțiunea de joc, având distanța adecvată și fiind staționar atunci când luați decizia (fluier sau nu fluier).

Pentru a ajuta arbitrii în această chestiune, FIBA a dezvoltat o aplicație FIBA iRef Pre-Game App. care poate fi utilizată oricând cu ușurință pentru a ajuta brigada de arbitrii să se pregătească pentru joc.

Puteți descărca aplicația din Apple App Store sau Google Play Store.



2.7 LUAREA UNEI DECIZII, DECIZIA LUATĂ ȘI COMUNICAREA

Obiectiv: Cunoașterea modului în care se ia decizia, fiind capabil să o comunicați imediat, verbal și prin semnalizarile cu mâinile standard.

Uneori subestimăm importanța tehnicilor simple de bază în vederea creării bazelor solide ale arbitrajului jocului baschet la nivelul cel mai înalt.

Când suflați în fluierul fără bilă este foarte important să aveți suficient aer (forță) într-o perioadă scurtă care să intre în fluier. Acest lucru creează sunetul puternic decisiv. Având în vedere necesitatea de a comunica verbal decizia după sancționarea infracțiunii este imperios necesar să reținem ceva aer în plămâni noștri.

De aceea următoarele puncte cheie sunt importante:

1. Tehnica modului în care suflați în fluier – suflu puternic scurt (“scuiat”) în fluier – o singură dată.
2. Eliberați fluierul din gură după ce ați fluierat.
3. Indicați semnalizările justificative și relevante pentru decizie.
4. Sprijiniți-vă verbal decizia “Greșeală (fault) albastru 5, greșeală ofensivă; Pași, etc...”
5. Mai puțin înseamnă mai mult – reamintiți-vă mai puțin și odată ce indicați / stabiliți ceva autoritatea mesajului este mai solidă (exersați cuvintele cheie și modul în care le roștiți (articulați) clar).

2.7.1 LUAREA UNEI DECIZII “NO CALL”

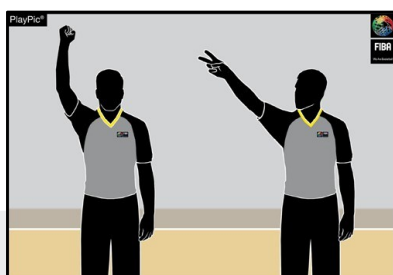
Arbitrii trebuie să folosească numai semnalizările oficiale. În cazul în care un arbitru ia o decizie la o acțiune de joc și aceasta este o decizie “no call” arbitrul nu trebuie să demonstreze sau să utilizeze alte semnalizări pentru a-și justifica decizia “no call”. Acest lucru este deosebit de important în unele situații în care partenerul vostru observă o acțiune neregulamentară la aceeași acțiune deoarece o vede dintr-un unghi diferit și în fapt o sancționează folosind fluierul.

2.7.2 LUAREA DECIZIEI PENTRU SANȚIONAREA UNEI MINGI AFARĂ DIN JOC

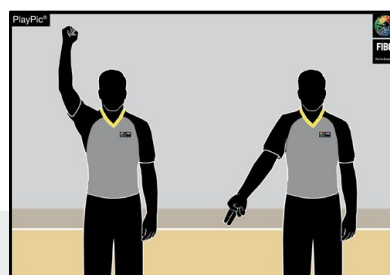
Atunci când sancționează pentru o minge afară din joc, arbitrii ar trebui să-și sprijine verbal decizia, spunând de ex. “mingea la abastru” în același moment cu cel în care arată direcția. Acest lucru va fi foarte util dacă din greșeală indicați în direcția greșită.

2.7.3 LUAREA DECIZIEI PENTRU SANȚIONAREA UNEI GREȘELI (UNUI FAULT)

Este important să comunicați decizia voastră jucătorilor și celorlalți participanți, clar și rapid. În situațiile acțiunilor de aruncare, oamenii sunt nerăbdători să afle dacă vor fi acordate aruncări libere sau nu. Pentru a evita confuzia în aceste situații, arbitrii ar trebui să comunice decizia imediat folosind adecvat semnalizarea oficială.



Fault în Acțiune de Aruncare (FAOS)



Fault dar nu în Acțiune de Aruncare (FNAOS)

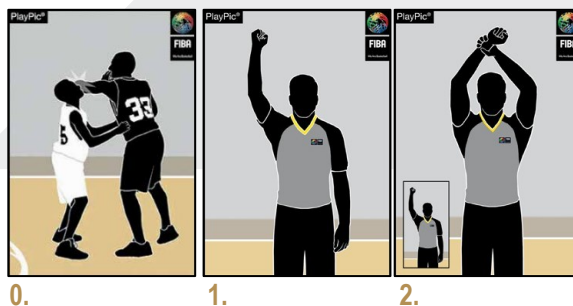
Notă: Aceste semnalizări ar trebui utilizate numai când este o situație de acțiune de aruncare la coș sau o potențială situație de acțiune de aruncare la coș.

Greșeală antisportivă – tehnica 0 – 1 – 2:

Când se sancționează într-o situație cu o potențială acțiune de greșeală antisportivă (UF) următorul protocol va fi utilizat:

0. Luați decizia de a sancționa ceva
1. Semnalizați prima dată greșeala (vă oferă timp pentru a procesa ce criteriu va fi folosit pentru UF).
2. Up-gradați semnalizarea pentru UF.

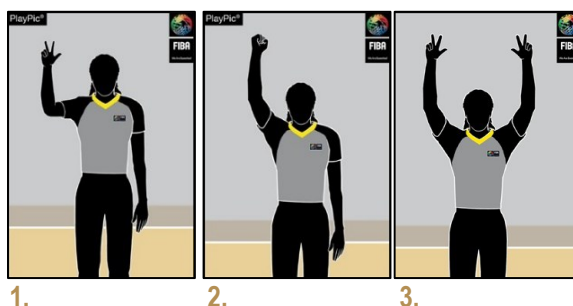
Arbitrii ar trebui să evite semnalizarea directă UF cu mâinile atunci când sancționează o greșeală.



Aruncare de 3 puncte, fault & coș

Când se sancționează o greșeală a apărătorului pe aruncare; următorul protocol va fi utilizat:

1. Aruncarea este efectuată – Semnalizarea încercării de 3 puncte.
2. Greșeala este sancționată – schimbarea semnalizării la Fault Normal (folosiți aceeași mână).
3. Mingea intră în coș – semnalizarea coșului reușit de 3 puncte.



2.8 SEMNALIZĂRI & RAPORTARE

Obiectiv: Să Identificăm diversele faze și tehnici pentru a avea semnalizări pronunțate și decise ca și parte a prezentării pe terenul de joc.

Arbitrii ar trebui să utilizeze numai semnalizările oficiale definite în Regulile FIBA ale jocului baschet. Este o dovadă de profesionalism și atitudine să utilizați numai semnalizările oficiale. Obiceiurile și preferințele personale demonstrează doar o lipsă de înțelegere și de atitudine profesională.

Atunci când comunicăm decizii prin semnalizări, este bine să ne amintim că utilizarea semnalizărilor creează o percepție puternică în rândul persoanelor care urmăresc arbitrii. Este o piesă din pachetul general al furnizării unei imagini de încredere și de acceptare a arbitrajului. Deseori considerăm că nu este nevoie să exersăm semnalizările oficiale dar, acest fapt este imperios necesar.

O listă de verificare pentru folosirea cu succes a semnalizărilor oficiale:

1. Utilizarea doar a semnalizărilor oficiale și autorizate FIBA
2. Ritm
 - a. Fiecare semnalizare are un început și un sfârșit
 - b. Când terminați semnalizarea, "înghețați-o" și numărați "unu – doi" în mintea voastră
3. Semnalizări Viguroase, Precise, Vizibile și Decisive (exersați-le în fața oglinzii)
4. Pentru indicarea direcției utilizați ambele mâini, în funcție de umărul mâinii care se află în față.
5. Tratați fiecare echipă, jucător, joc cu același standard (fără gesturi teatrale sau exagerări)
6. Reamintiți-vă că mai puțin înseamnă mai mult (o semnalizare clară și viguroasă, fără repetiție)
7. Întotdeauna sprijiniți verbal semnalizarea

2.8.1 RAPORTAREA

O listă de verificare pentru o raportare reușită spre oficialii mesei:

1. Deplasați-vă mergând direct spre un loc de unde aveți contact vizual cu oficialii mesei. Minimizați distanța de parcurs – gândiți-vă unde este următoarea voastră poziție după raportare
2. Oprirea cu ambele picioare pe podea la același nivel, de o parte și de cealaltă a corpului și respirați (echilibrul corpului – picioarele la nivelul umerilor)
3. Ritm (start – stop – “unu – doi” / start – stop – “unu – doi” / start – stop – “unu – doi”)
4. Identificați: Numărul, natura greșelii și penalizarea (repunere în joc sau aruncări libere)
5. Natura greșelii trebuie să fie aceeași cu cea care s-a petrecut în realitate în timpul acțiunii de joc
6. Sprijiniți-vă verbal raportarea către masa scorerului

Fault cu repunere în joc



1. Numărul – 6
2. Natura greșelii – Obstrucție
3. Penalizare – Direcția repunerii în joc

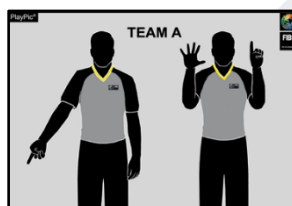
Fault cu aruncări libere



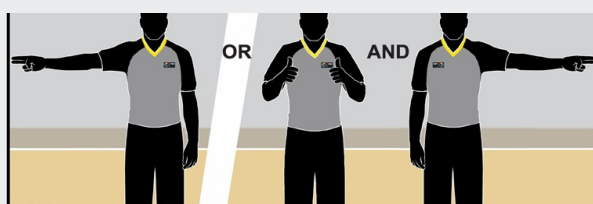
1. Numărul – 6
2. Natura greșelii – Contact ilegal la mână
3. Penalizare – 2 aruncări libere

Dublă greșeală

1. Indicați spre banca echipei A și raportați numărul
2. Indicați spre banca echipei B și raportați numărul
3. Arătați cum va continua jocul
 - 3a. direcția repunerii în joc SAU
 - 3b. situație de angajare între 2 & direcția repunerii în joc



1. 2.



3a. 3b.

2.9 ANGAJARE ÎNTRE DOI / ARBITRUL ACTIV (ARUNCÂND MINGEA)

Obiectiv: Identificarea diferitelor faze și tehnici corecte în timpul aruncării mingii la angajarea între doi.

Situația angajării între doi este captivantă dar, din păcate, uneori arbitrul care o administrează nu este capabil să arunce mingea în mod corespunzător. Analiza indică faptul că 50% dintre abaterile petrecute pe parcursul angajării între doi sunt provocate de aruncarea deficitară a mingii de către arbitru. Cu alte cuvinte, acest fapt ar putea fi evitat. Aruncarea mingii este un lucru care este necesar să fie exersat (antrenat) în mod regulat, într-un mod deosebit față de cum este situația în prezent.

Este crucial de înțeles că săritorii sunt încordați și vor reacționa cu ușurință la orice mișcare efectuată de arbitru. Prin urmare este esențial să evitați orice mișcări inutile.

O listă de verificare pentru o aruncare reușită a mingii la angajare între doi:

- a. Jucătorii sunt încordați - evitați orice mișcări suplimentare
- b. Stilul de aruncare a mingii este irelevant (cu două mâini – de jos sau de sus, cu o mână – de jos sau de sus)
- c. Este mult mai important să efectuați o mișcare hotărâtă în sus pentru a arunca mingea
- d. Nivelul la care este ținută mingea la începerea aruncării – cu cât mingea este mai jos – acesta are o distanță mai lungă de parcurs până atinge “punctul cel mai înalt”
- e. Viteza și intensitatea aruncării (punct de plecare mai jos – mișcare mai intensă și mai rapidă).
- f. Fără fluier în gură când administrați aruncarea la angajarea între doi.
- g. Verificarea faptului că săgeata posesiei alternative este corect direcționată după ce una din echipe a obținut prima posesie a unei mingi vii.

2.10 ANGAJARE ÎNTRE DOI / ARBITRUL (ARBITRI) NON-ACTIVI

Obiectiv: Identificarea diferitelor sarcini și tehnici pentru arbitri care nu administrează aruncarea (pasivi) în timpul angajării între doi.

Arbitrul (arbitri) care nu administrează aruncarea are (au) doar responsabilități foarte limitate în timpul situației de angajare între doi. Chiar și așa, din când în când încă asistăm la evidente abateri sau erori de administrare care nu sunt arbitrate în mod corespunzător. Un motiv posibil este acela că arbitrul (arbitrii) non-activ nu este pregătit să reacționeze la acțiunile neregulate ale jucătorilor sau la erorile de administrare a partenerului lor. Gândirea activă este cheia pentru o acoperire potrivită a acestora. Arbitrul (arbitri) non-activ(i) ar trebui să revizuiască anticipat (vorbind în sine) pentru ca să identifice acțiunile neregulate și procedurile corespunzătoare care trebuie urmate în cazul în care acestea au loc.

O listă de verificare pentru o acoperire reușită de către arbitrul (arbitri) non-activ(i):

- a. Fluierați în cazul unei aruncări deficitare pentru ca aruncarea să fie repetată (aruncare prea joasă, traiectoria nu este dreaptă, sincronizare necorespunzătoare)
- b. Sancționați abaterea dacă mingea este atinsă pe traiectoria ascendentă (“furtul” atingerii regulamentare a mingii)
- c. Sancționați abaterea dacă jucătorii nesăritori nu stau în afara cercului până când mingea este atinsă regulamentar de jucătorul (jucătorii) săritori
- d. Controlați cronometrul de joc (10:00) și de atac (24”) – asigurându-vă că ele sunt resetate când o abatere a fost sancționată înainte ca mingea să fie regulamentar atinsă
- e. Asigurați-vă că orice repunere în joc ca rezultat a unei abateri comise de jucătorul săritor se efectuează din noul teren din față, aproape de linia de centru
- f. Verificarea faptului că săgeata posesiei alternative este corect direcționată după ce una din echipe a obținut prima posesie a unei mingi vii

2.11 ACOPERIREA ARUNCĂRII LA COȘ / (PROTECȚIA ARUNCĂTORULUI)

Obiectiv: Pentru a avea o acoperire completă la toate situațiile acțiunilor de aruncare la coș.

Arbitri ar trebui să aibă acoperirea completă a situațiilor evidente din zona lor principală. O aruncare la coș este o acțiune evidentă – întotdeauna ! Modul corect pentru a arbitra o situație de aruncare la coș are la bază utilizarea unei tehnici 1 – 2 – 3 pentru situațiile de aruncare la coș. Atunci când este folosită adecvat această tehnică oferă detaliile pentru sancționarea unui posibil fault sau pentru o posibilă simulare. Acțiunea presupune contact pentru a fi neregulamentară.

Tehnica 1 – 2 – 3 la situațiile de aruncare la coș

- a. Arbitrați tot timpul apărătorul
- b. Verificați acțiunea în următoarea ordine : 1. mâini 2. corp 3. picioare (aterizarea)
- c. Rămâneți cu acțiunea până când aruncătorul a revenit cu ambele picioare pe podea
- d. Doar apoi îndreptați-vă atenția către minge & recuperări



Diagrama 4:
Tehnica 1 – 2 – 3 pentru acoperirea situațiilor de acțiune de aruncare la coș.

2.12 ADMINISTRAREA REPUNERII (GENERAL & LINIA DE FUND, TEREN FAȚĂ)

Obiectiv: Identificarea fazelor standard și a procedurii corecte de administrare pentru toate situațiile de repunere în joc.

Administrarea repunerii în joc ar trebui să fie o procedură mecanică (reflex, automatism). Dacă este efectuată de fiecare dată utilizând tehnica adecvată, arbitrul va fi pregătit fizic și mental ca să acopere diversele tipuri de situații de joc care se pot produce în timpul unei acțiuni de repunere a mingii în joc.

Listă de verificare a procedurii generale de repunere joc pentru arbitrul care o administrează:

1. Arătați întotdeauna locul din care se efectuează repunerea mingii în joc
2. Utilizați arbitrajul preventiv, de exemplu "din acest loc", "stai" sau "nu te deplasa"
3. Verificați cronometrele
4. Luați și mențineți distanță față de acțiunea de joc
5. Puneți-vă fluierul în gură, în timp ce țineți mingea
6. În ultimele 2 minute (L2M) arătați semnalizarea (nr. 54) de Trecere Neregulamentară a Liniei care delimitează terenul de joc
7. Pasați mingea cu podeaua la jucător
8. Începeți numărarea vizibilă
9. Observați repunerea mingii în joc și acțiunea din jurul acesteia
10. Folosiți semnalizarea pentru pornirea cronometrului de joc

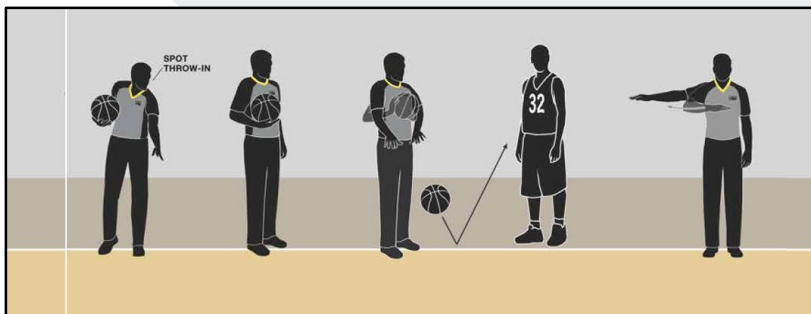


Diagrama 5:
Diferitele faze ale unei proceduri corecte la repunerea în joc pentru arbitrul care o administrează.

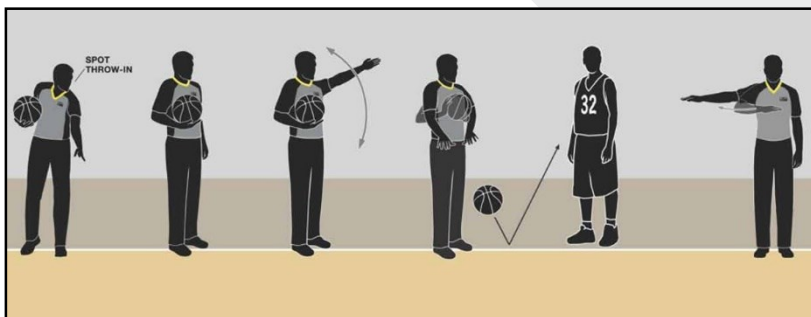


Diagrama 6:
Diferitele faze ale unei proceduri corecte la repunerea în joc în ultimele 2 minute ale sfertului 4 sau ale prelungirii.

2.12.1 FLUIER DE AVERTIZARE

Pentru a alerta jucătorii înainte de reluarea jocului, după o oprire mai lungă, arbitrul activ va fluiera (fluier de avertizare) înainte de a pune mingea la dispoziția jucătorului pentru repunerea mingii în joc. Acest lucru este valabil și înainte de angajarea între doi la începerea jocului.

Fluierul de avertizare va fi acordat înainte ca:

- Șeful brigăzii de arbitri să intre în cercul central ca să administreze angajarea de începere a jocului
- o repunere în joc să fie efectuată la începerea fiecărui sfert
- o repunere în joc să fie efectuată de la linia de fund în terenul din față
- o repunere în joc să fie efectuată după un minut de întrerupere (time-out)

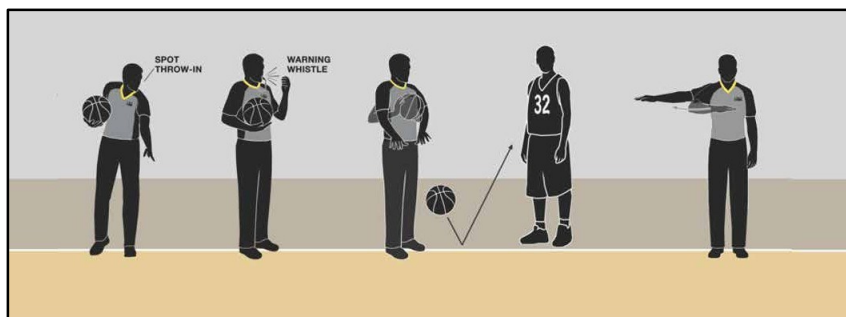


Diagrama 7:
Diferitele faze ale unei proceduri corecte la repunerea în joc cu fluier de Avertizare.

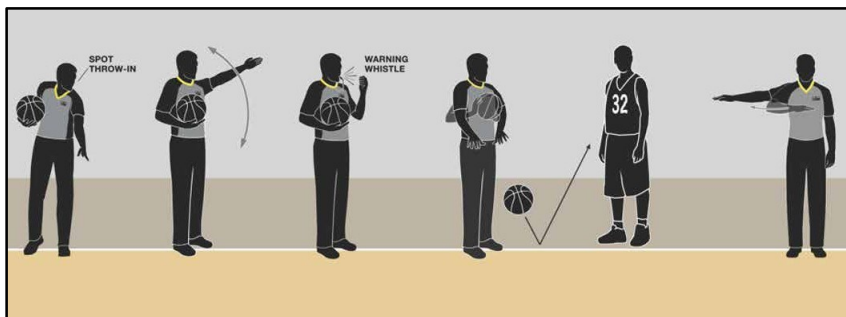


Diagrama 8:
Diferitele faze ale unei proceduri corecte la repunerea în joc cu fluier de Avertizare în ultimele 2 minute ale sfertului 4 sau ale prelungirii

2.13 SIMULAREA UNEI GREȘELI

Obiectiv: Să știm ce este o simulare și cum să gestionăm situația când aceasta se produce.

Simularea este un comportament care nu se încadrează în spiritul sportivității și al fair-play-ului și din acest motiv, arbitri sunt cei care trebuie să identifice rapid acțiunea și să o “curețe” devreme.

Simularea este acțiunea prin care un jucător pretinde că a fost faultat sau face mișcări teatrale exagerate pentru a crea o părere că el este faultat și, ca urmare, să obțină un avantaj nedrept. Notă: Un ‘flop’ este un tip special de acțiune a apărătorului (forțare / obstrucție) dar totuși și acesta este o simulare. O simulare fără să existe nici un contact cu un adversar se consideră a fi o simulare excesivă.

Este important ca arbitri să cunoască jocul baschet și mișcărilor tehnice și tacticile jucătorilor pentru ca să-i ajute la arbitrajul simulării, mai ales în cazul în care jucătorii maximizează impactul unui contact neglijabil.

Atunci când un jucător simulează în timpul unei acțiuni de joc, arbitri vor acorda un avertisment jucătorului și antrenorului principal. Acesta servește drept avertisment pentru această echipă. Fiecare echipă are dreptul la un singur avertisment. Orice repetare a simulării de către aceeași echipă se sancționează cu o greșeală tehnică.

O simulare excesivă are ca rezultat sancționarea directă cu o greșeală tehnică (avertismentul nu este necesar).

1. Protocolul pentru avertizare la o simulare standard în timpul acțiunii de joc:

- O acțiune de simulare a jucătorului în timpul acțiunii (nu se oprește jocul)
- Arătați semnalizarea “ridicării antebrățului” pentru ca să indicați “acțiunea simulării”
- Sprrijiniți verbal semnalizarea – de exemplu “8 alb simulare”



2. Protocolul pentru avertisment

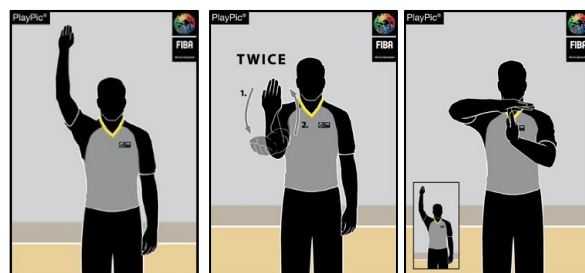
(următoarea perioadă cu cronometrul de joc oprit – joc întrerupt)

- Comunicați avertismentul jucătorului prefăcut și antrenorului principal plus co – arbitrilor (arbitrilor)
- Arătați semnalizarea “ridicării antebrățului” și arătați semnul “Greșelii Tehnice” sprijinit verbal



3. La repetarea acțiunii de simulare sau la simulare excesivă având ca rezultat o greșeală tehnică, fluierați și:

- Semnalizați oprirea cronometrului de joc.
- Semnalizați “ridicarea antebrățului”
- Urmărit de semnalizarea “Greșelii Tehnice”



Câteva indicii ale simulării:

- Jucătorul care simulează caută primul contactul (el are nevoie de contact pentru ca să simuleze)
- Capul este deplasat spre spate (simulare din cap) deși contactul nu se produce la nivelul capului
- Realizarea unor mișcări teatrale, exagerate
- Locul din care sare și cel în care aterizează sunt apropiate unul față de celălalt
- Picioarele sunt ridicate în aer atunci când el cade iar mâinile sunt pregătite pentru cădere

Nu toate mișcărilor sunt simulări:

- Dacă jucătorul care dribblează își întinde brațul și provoacă contactul pentru a-și crea spațiu – în principiu, este totuși o greșeală ofensivă
- Dacă un jucător calcă pe piciorul unui alt jucător și își pierde echilibrul – în principiu acest fapt nu este o simulare

Este important să vedeți întreaga acțiune de joc, nu doar reacția jucătorului. Totuși, contactul neregular este necesar să fie sancționat ca și un fault, contactele neglijabile sunt încă parte a jocului și sunt regulamentare. Dacă se produce un fault în timpul acțiunii, nu poate exista o simulare în timpul aceleiași acțiuni (nu se poate acorda fault și avertisment la aceeași acțiune de joc). Este Fault = Nu se acordă Avertisment. Nu este Fault = Se acordă Avertisment.

2.14 CONTROLUL CRONOMETRULUI DE JOC ȘI DE ATAC

Obiectiv:

- **Identificarea tehnicilor corecte privind modul în care se controlează cronometrul de joc & de atac**
- **Identificarea celor mai frecvente (obișnuite) situații de joc în care posibile erori s-ar putea produce**
- **Identificarea procedurii și metodelor corecte la cum se resetează cronometrul de joc sau de atac**

Controlul cronometrului de joc și de atac de către arbitrii a devenit actualmente o rutină standard. Acum cinci ani era practic inexistent sau cel puțin foarte rar. Anterior au existat semne de întrebare asupra modului în care un arbitru este capabil să controleze cronometrele aproape tot timpul fiind și mereu concentrat total asupra situațiilor de joc. Secretul constă în tehnica corectă și sincronizarea potrivită. Acestea combinate cu mii de acțiuni repetitive (exercițiu) vor asigura ca acesta să devină o abilitate mecanică (dezvoltat și menținut ca reflex, automatism). Elementul de bază fiind faptul că, cronometrul joc va fi controlat de fiecare dată când este un nou control al echipei asupra mingii.

Notă: Aceste tehnici sunt funcționale atunci când afișajele de cronometrare sunt vizibile pentru arbitri.

Faza 1	Învățați să controlați cronometrul de joc
Cronometrul de joc – când acesta ar trebui să fie pornit	Pornind cronometrul de joc când: A. În timpul unei angajări între doi, mingea este regulamentar atinsă de un jucător săritor. B. După ultima aruncare liberă nereușită și mingea continuă să rămână vie, mingea atinge sau este atinsă de oricare jucător pe terenul de joc. C. În timpul unei repuneri în joc, mingea atinge sau este regulamentar atinsă de oricare jucător pe terenul de joc.
Cronometrul de joc – când acesta ar trebui să fie oprit	Oprind cronometrul de joc când: A. Timpul expiră la terminarea timpului de joc pentru un sfert, dacă acesta nu este oprit în mod automat de cronometrul de joc propriu zis. B. Un arbitru fluieră în timp ce mingea este vie. C. Un coș din acțiune este reușit împotriva echipei care a solicitat un minut de întrerupere. D. Un coș din acțiune este reușit când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire. E. Semnalul cronometrului de atac sună în timp ce o echipă controlează mingea.
Faza 2	Învățați să controlați cronometrul de joc oricând este o nouă posesie a echipei
Echipa stabilește un nou control de posesie a mingii (o nouă perioadă de atac)	Vizualizați afișajul cronometrului de joc: A. Observați și țineți minte ultimele două cifre ale cronometrului de joc. B. Exemplu: 6:26 → țineți minte cifra 26. C. Oricând trebuie să corectați timpul de atac, știți timpul de pe cronometrul de joc și când a început perioada de atac. D. Exemplu: 6:26 – o nouă posesie a echipei → echipa aflată în apărare provoacă mingea să iasă afară din joc iar cronometrul de atac este resetat în mod eronat. Cronometrul de joc indicând 6:10, arbitrul poate stabili perioada de atac rămasă cu simple cunoștințe de aritmetică : $26 - 10 = 16$ (deci 16 secunde din timpul de atac s-au scurs). Noul timp corect pe cronometrul de atac este 8 secunde.
Cele mai frecvente situații când se pot produce erori legate de cronometrare	A. Angajarea între doi – atingere regulamentară a mingii (pornire cronometrul de joc) și prima posesie (pornire cronometrul de atac) B. Acțiune afară din joc (oprire cronometrul de joc) C. Repunere în joc (pornire cronometrul de joc) D. Acțiune de recuperare a mingii – o nouă posesie (cronometrul de atac) E. Salvarea mingii ca să nu iasă afară din joc (dacă este un nou control al mingii sau nu – cronometrul de atac) F. "Minge pierdută" dar nu o schimbare a controlului echipei asupra mingii (resetarea eronată a cronometrului de atac)



Faza 3

Învățați să controlați cronometrul de joc la sfârșitul sfertului

Control nou al echipei și 24.0 / 14.0 secunde sau mai puțin pe cronometrul de joc

Când aveți 24.0 / 14.0 *) secunde sau mai puțin din joc și este un nou control al echipei asupra mingii.

1. Unul dintre arbitrii indică acest fapt arătând cu degetul arătător
2. Celălalt arbitru (ceilalți arbitri) va (vor) imita semnalul (oglindire)
3. Acest lucru înseamnă: este posibil ca sfertul să se termine în timpul acestui control
4. Toți arbitrii ar trebui să fie pregătiți să acorde o atenție sporită cronometrului de joc cu scopul de a determina, pentru o situație de aruncare în ultimul moment, dacă aruncarea a fost efectuată în timp – Un coș valabil sau nu

* în cazul recuperării ofensive sau a repunerii mingii în joc din terenul din față conform ROJB articolul 29.2.1



Procedura la sfârșitul sfertului:

Când semnalul sună / LED-urile se aprind la terminarea sfertului sau a prelungirii:

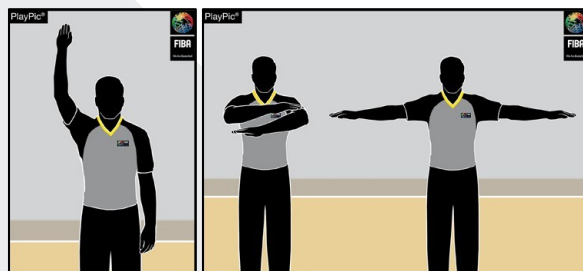
- Arbitrul fluieră imediat și își ridică mâna



- Dacă coșul este valabil (mingea a fost eliberată înainte ca semnalul să sune / LED-urile să lumineze), arbitrul menține mâna ridicată iar când mingea intră în coș semnalizează coșul contează (2/3 puncte)



- Dacă coșul trebuie anulat (mingea este încă în mâna aruncătorului când semnalul sună / LED-urile luminează), arbitrul semnalizează imediat: "coș anulat"



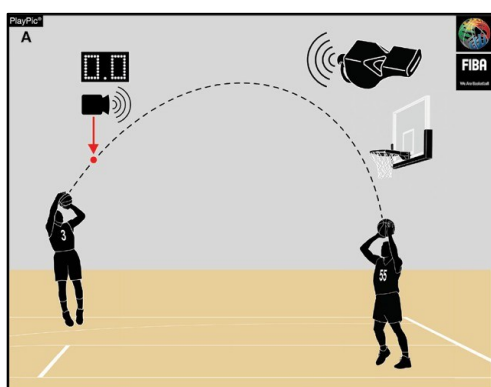
Procedura la abatere pentru expirarea timpului de atac

Când abaterea de expirare a timpului de atac se produce:

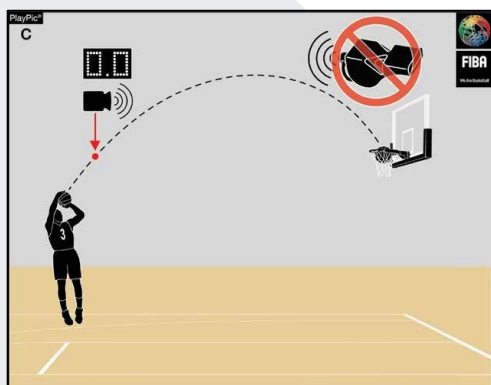
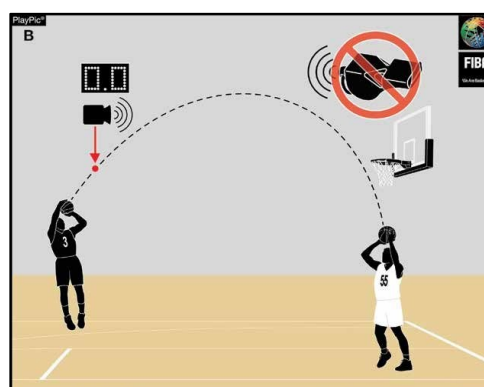
1. Arbitrul de Coadă și/sau de Centru fluieră imediat și își ridică brațul ca să oprească cronometrul de joc, și
2. Arbitrul care a luat decizia va arăta semnalizarea oficială pentru abatere de expirare a timpului de atac



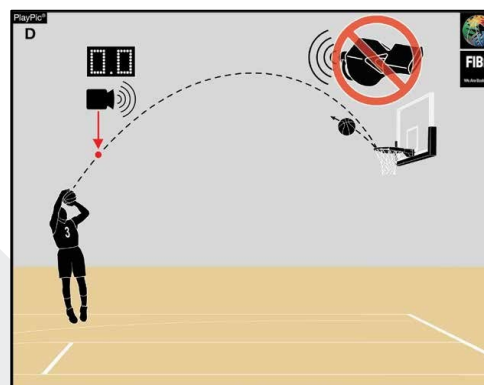
Când o aruncare la coș din acțiune este încercată aproape de terminarea perioadei de atac și semnalul cronometrului de atac sună în timp ce mingea este în aer:



A) Dacă mingea nu atinge inelul, o abatere s-a produs și arbitri ar trebui să fluieră. Totuși dacă adversarii obțin un control imediat și clar al mingii (B), semnalul va fi ignorat și jocul va continua.

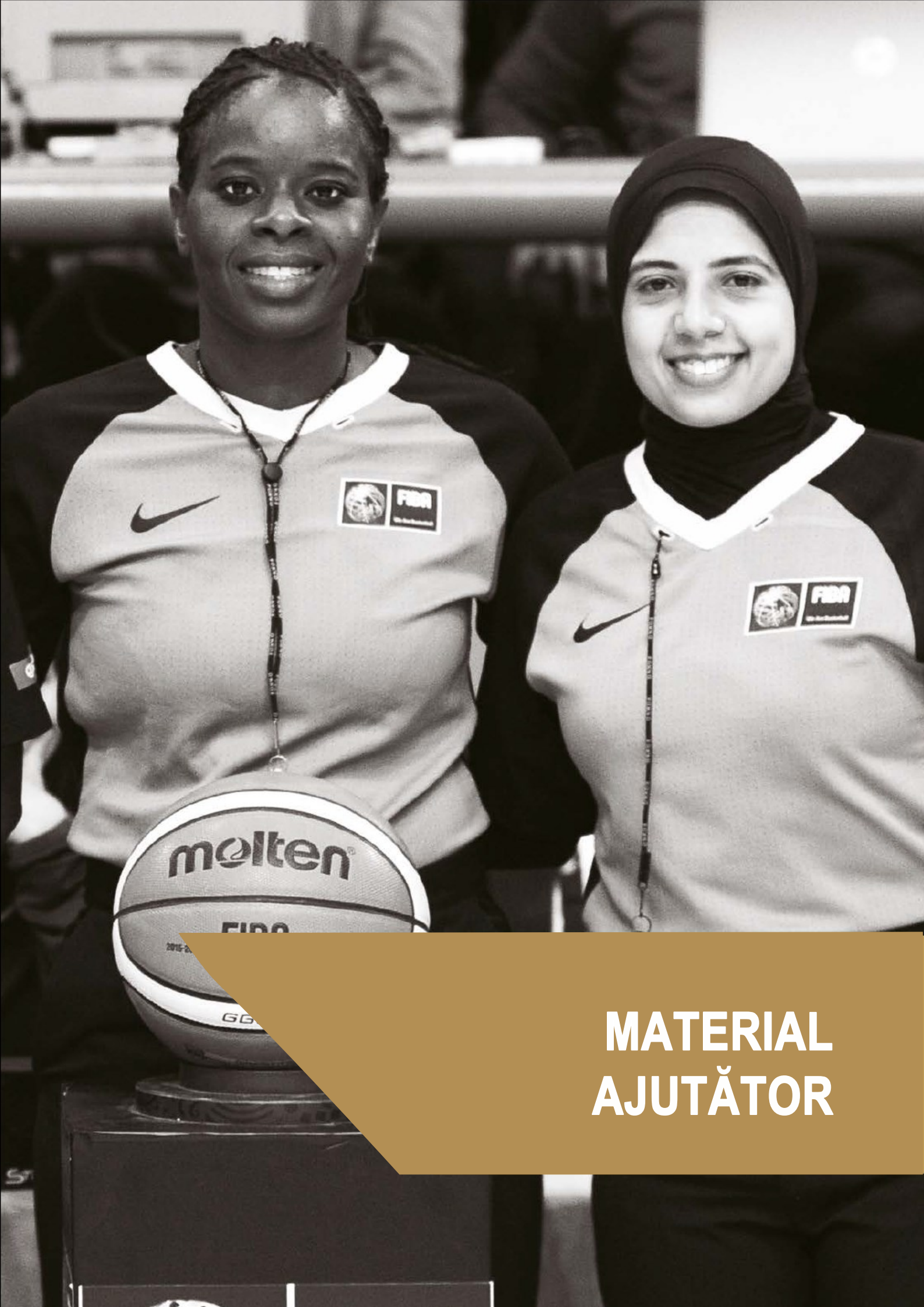


C) Dacă mingea intră în coș, nu s-a produs nici o abatere, semnalul va fi ignorat iar coșul va conta



D) Dacă mingea atinge inelul dar nu intră în coș, nu s-a produs nici o abatere, semnalul va fi ignorat și jocul va continua

Notă: Când panoul este echipat cu un sistem de iluminare galben pe lățimea lui în partea superioară, aprinderea semnalului luminos are prioritate față de semnalul sonor al cronometrului de atac.



**MATERIAL
AJUTĂTOR**

CAPITOLUL 3

3. MATERIAL AJUTĂTOR

3.1 TERMINOLOGIE DE BAZĂ LA ARBITRAJUL JOCULUI BASCHET

Pentru a ajuta toate părțile interesate să vorbească aceeași limbă de arbitraj al jocului baschet, FIBA Referee Operations a publicat manualul TERMINOLOGIE DE BAZĂ LA ARBITRAJUL JOCULUI BASCHET. Acest manual conține un glosar de termeni și abrevieri folosite în arbitrajul modern al jocului baschet.

Poate fi citit și descărcat din aplicația FIBA iRef Library App. (limba engleză – EN) sau direct din conexiunea de mai jos (în limba română – RO)



MATERIAL EXTERN

3.2 SEMNALIZĂRILE OFICIALE ALE ARBITRILOR

Semnalizări pentru cronometrul de joc

OPRIRE
CRONOMETRU



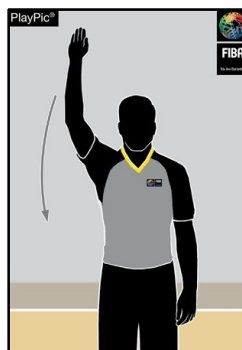
Palma deschisă

OPRIRE CRONOMETRU
PENTRU GREȘEALĂ



Un pumn strâns

PORNIRE
CRONOMETRU



Taie aerul cu mâna

Marcarea punctelor

1 PUNCT



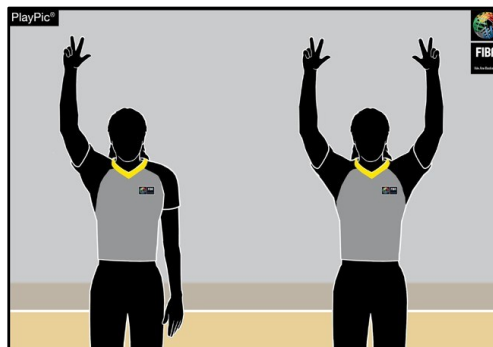
Degetul arătător flexat din
încheietura palmei

2 PUNCTE



Două degete flexate din
încheietura palmei

3 PUNCTE

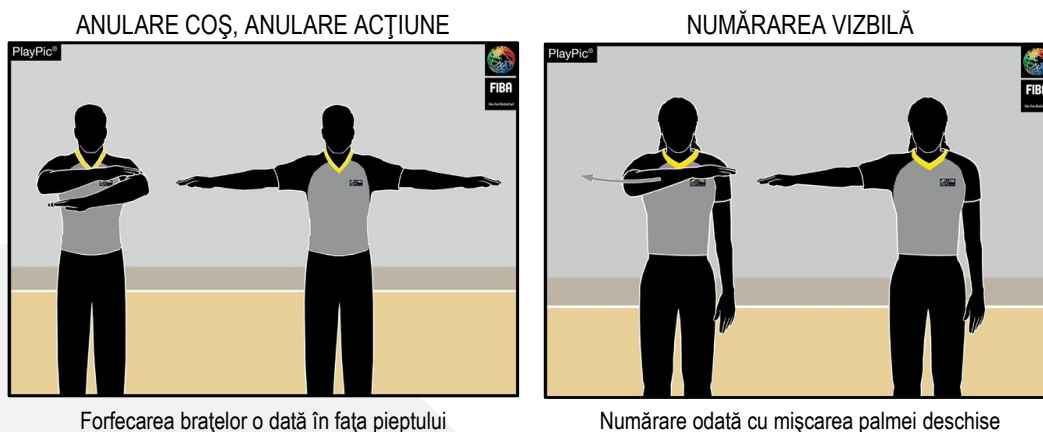


3 degete extinse
Un braț : Încercare
Ambele brațe: Reușită

Înlocuire și Minut de Întrerupere (Time-Out)

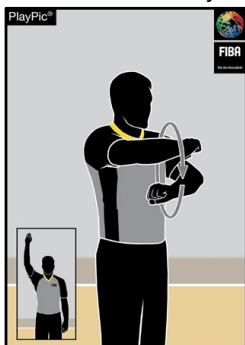


Informative



Abateri

ABATERE DE PAȘI



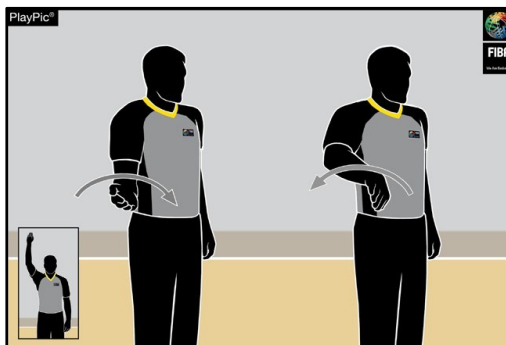
Rotirea antebrăzurilor cu pumnii strânși

DRIBLING NEREGULAMENTAR: DUBLU DRIBLING



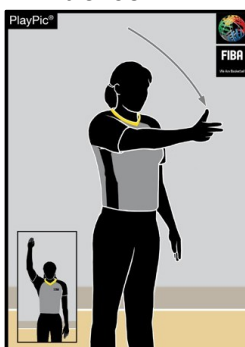
Mișcarea pe verticală și alternativă a brațelor cu palmele deschise

DRIBLING NEREGULAMENTAR: MINGE CĂRATĂ



Jumătate de rotație spre față cu palma deschisă

3 SECUDE



Brațul întins oscilând arată 3 degete

5 SECUDE



Arată 5 degete cu o mână

8 SECUDE



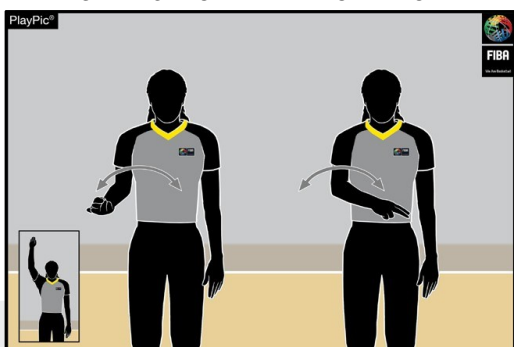
Arată 8 degete

EXPIRARE TIMP DE ATAC



Degetele ating umărul

MINGE ÎNTOARSĂ ÎN TERENUL DIN SPATE



Oscilația brațului, în fața corpului

LOVIREA SAU BLOCAREA DELIBERATĂ A MINGII CU PICIORUL



Indicarea spre picior

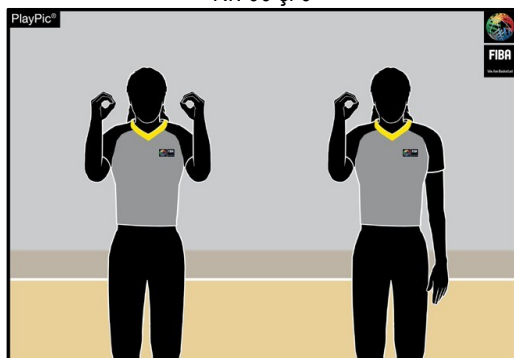
INTERVENȚIE/ INTERFERENȚĂ NEREGULAMENTARĂ



Rotirea degetului arătător întins peste cealaltă mână indicând un cerc

Numerele jucătorilor

Nr. 00 și 0



Ambele mâini arată
numărul 0

Mâna dreaptă arată
numărul 0

Nr. 1 - 5



Mâna dreaptă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 6 - 10



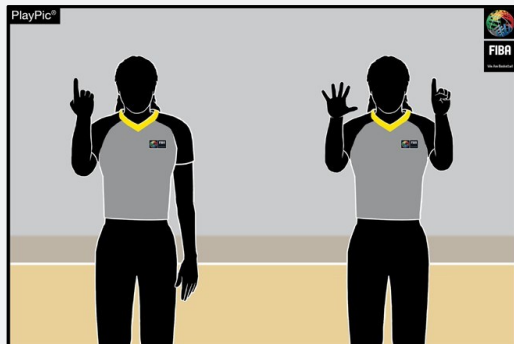
Mâna dreaptă arată
numărul 5
Mâna stângă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 11 - 15



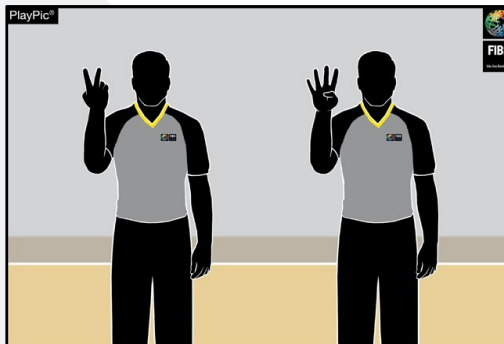
Mâna dreaptă arată
pumnul strâns
Mâna stângă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 16



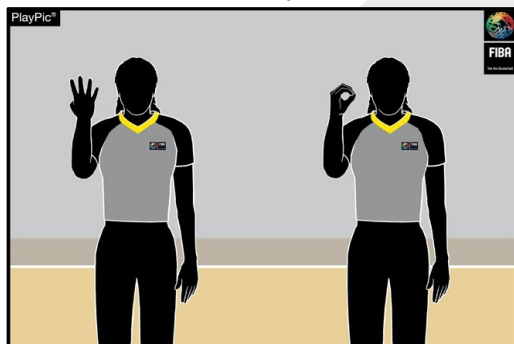
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 1 pentru cifra
zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 6 pentru
cifra unităților

Nr. 24



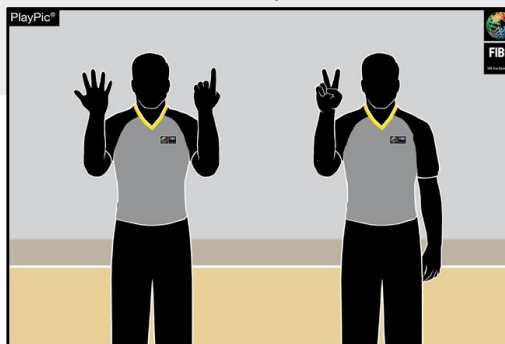
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 2 pentru cifra
zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 4 pentru cifra
unităților

Nr. 40



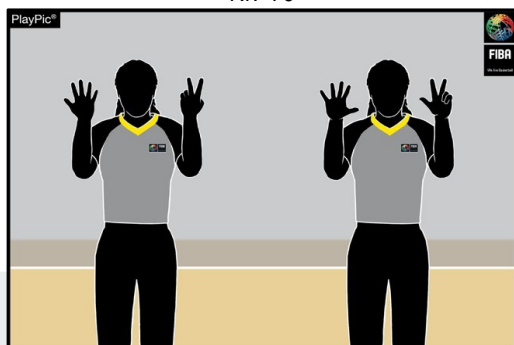
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 4 pentru cifra zecilor – apoi cu aceeași mână deschisă arată numărul 0 pentru cifra unităților

Nr. 62



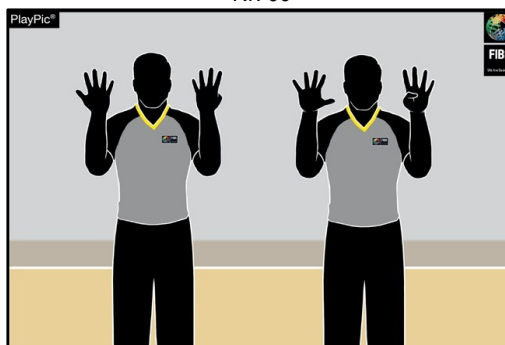
Prima fază cu mâinile întoarse arată numărul 6 pentru cifra zecilor – apoi mâna dreaptă deschisă arată numărul 2 pentru cifra unităților

Nr. 78



Prima fază mâinile întoarse arată numărul 7 pentru cifra zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 8 pentru cifra unităților

Nr. 99



Prima fază mâinile întoarse arată numărul 9 pentru cifra zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 9 pentru cifra unităților

Tipul greșelilor

ȚINERE



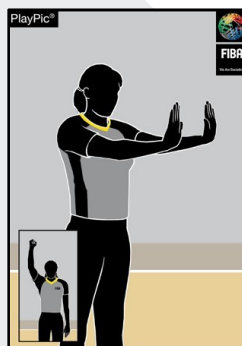
Tragerea încheieturii mâinii în jos

OBSTRUȚIE (APĂRARE) BLOCAJ ILEGAL (ATAȚ)



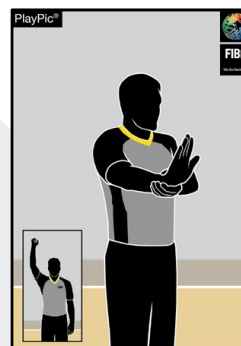
Ambele mâini pe șolduri

ÎMPINGERE SAU FORȚARE FĂRĂ MINGE



Imitarea împingerii

CONTROLARE CU MĂINILE



Prinderea palmei și mișcare în față

**FOLOSIREA
NEREGULAMENTARĂ
A MĂNILOR**



Lovirea încheieturii mâinii

FORTĂRE CU MINGEA



Pumnul strâns lovește palma deschisă

**CONTACT
NEREGULAMENTAR
LA MÂNĂ**



Lovirea cu palma a celuilalt antebraț

**ÎNCOLĂCIRE BRAȚ ÎN
JURUL
ADVERSARULUI**



Mișcarea antebrațului spre spate

CILINDRU ILEGAL



Deplasarea verticală a ambelor brațe cu palmele deschise în jos și în sus

**OSCILAREA
EXCESIVĂ A COTULUI**



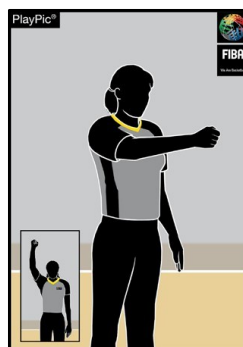
Balansarea cotului spre spate

LOVIRE LA CAP



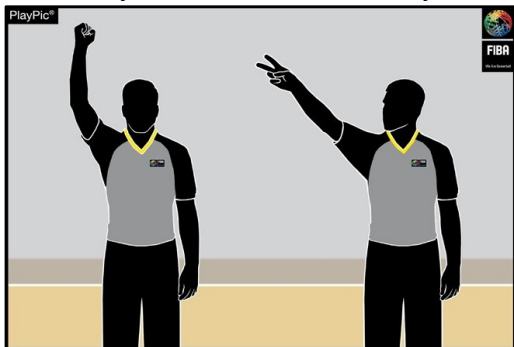
Imitarea contactului la cap

**GREȘEA ECHIEI
CARE CONTROLEAZĂ
MINGEA**



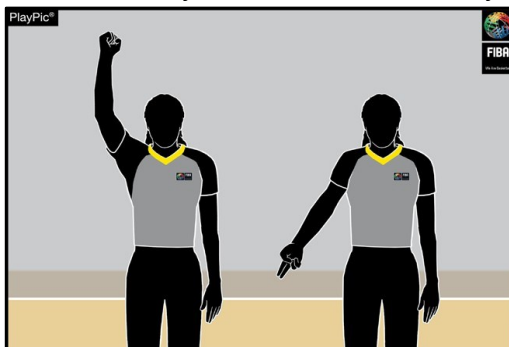
Indicarea cu brațul întins și pumnul strâns spre coșul echipei vinovate.

**GREȘEALĂ ASUPRA JUCĂTORULUI AFLAT ÎN
ACȚIUNE DE ARUNCARE LA COȘ**



Un braț întins vertical cu pumnul strâns, urmat de indicarea numărului de aruncări libere

**GREȘEALĂ ASUPRA JUCĂTORULUI CARE NU
SE AFLĂ ÎN ACȚIUNE DE ARUNCARE LA COȘ**



Un braț întins vertical cu pumnul strâns, urmat de indicarea podelei terenului de joc

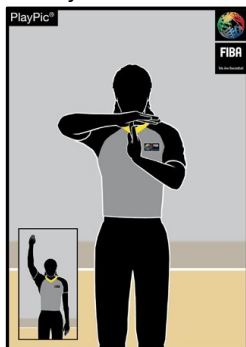
Greșeli speciale

DUBLĂ GREȘEALĂ



Forfecarea brațelor cu pumnii strânși deasupra capului

GREȘEALĂ TEHNICĂ



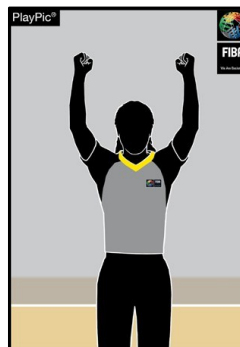
Forma literei T arătată palmele deschise

GREȘEALĂ ANTISPORTIVĂ



Prinderea încheieturii mâinii deasupra capului

GREȘEALĂ DESCALIFICATOARE



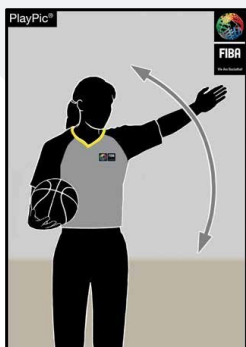
Brațele întinse cu pumnii strânși deasupra capului

SIMULAREA UNEI GREȘELI



Ridicarea antebrăzului de două ori

TRECEREA NEREGULAMENTARĂ A LINIEI CARE DELIMITEAZĂ TERENUL DE JOC LA O REPUNERE



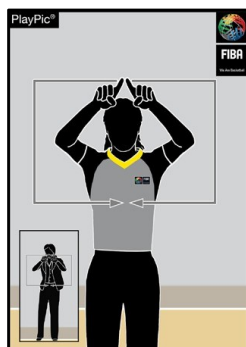
Mișcarea brațului paralel cu linia terenului de joc (în ultimele 2 minute ale sfertului 4 și prelungiri)

ANALIZA VIDEO LA IRS



Rotirea mâinii cu degetul arătător întins

CHALLENGE-UL ANTRENORULUI PRINCIPAL



Trasarea unui dreptunghi în aer

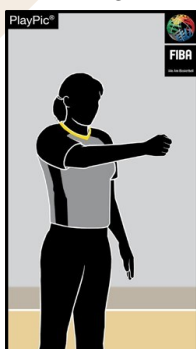
Administrarea penalizărilor pentru greșeli – Raportând spre masa oficialilor

DUPĂ O
GREȘEALĂ FĂRĂ
ARUNCĂRI
LIBERE



Indicarea direcției
jocului, brațul paralel
cu liniile laterale

DUPĂ GREȘEALA
ECHIPEI CARE
ARE CONTROLUL
MINGII



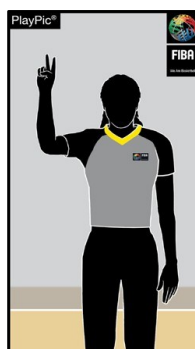
Pumnul strâns în
direcția jocului, brațul
paralel cu liniile
laterale

1 ARUNCARE
LIBERĂ



Se ține în sus
1 deget

2 ARUNCĂRI
LIBERE



Se țin în sus
2 degete

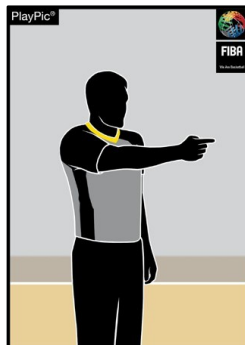
3 ARUNCĂRI
LIBERE



Se țin în sus
3 degete

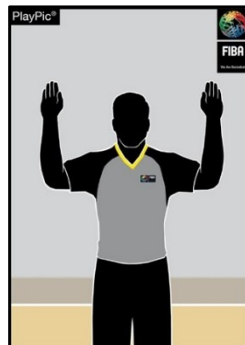
Administrarea aruncărilor libere – Arbitrul activ (Cap)

1 ARUNCARE LIBERĂ



1 deget întins orizontal

2 ARUNCĂRI LIBERE



2 degete întinse orizontal

3 ARUNCĂRI LIBERE



3 degete întinse orizontal

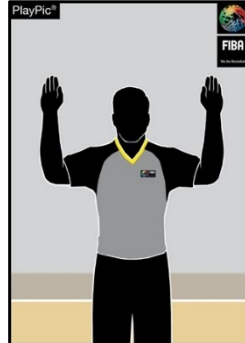
Administrarea aruncărilor libere – Arbitrul pasiv (Coadă în 2PO & Centru în 3PO)

1 ARUNCARE LIBERĂ



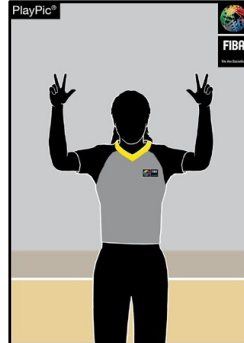
Degetul arătător întins
vertical

2 ARUNCĂRI LIBERE



La ambele palme degetele
lipite, întinse vertical

3 ARUNCĂRI LIBERE



La ambele palme 3 degete
întinse vertical

STANDARDUL CALITĂȚII LEGĂTURA GLOBALĂ

Document tradus, adaptat și redactat, în limba română, după ultima versiune publicată de FIBA, în limba engleză, a documentului “FIBA_Referee_Manual_IOT_v2.0_December 2022”.
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