



Federația
Română
de Baschet



MANUALUL FIBA PENTRU ARBITRI ARBITRAJUL CU 3 ARBITRI BAZE

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 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

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 progresa 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 progresa 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 FIBA, Bazele Arbitrajului cu 3 Arbitri pe terenul de joc oferă pașii fundamentali de mecanică necesari pentru arbitrajul de succes al jocului baschet.

Acest manual completează alte manuale tehnice FIBA și alte materiale ajutătoare, precum cele din seria denumită “Îmbunătățește-ți ...” (de exemplu “Îmbunătățește-ți ... Rotația”). Aceste scurte ghiduri de îndrumare oferă mai multe informații și detalii asupra modului în care trebuie să lucrezi cu informațiile menționate în acest manual.

În cazul unei discrepante între liniile îndrumătoare din Manual și Regulile Oficiale ale Jocului Baschet (OBR) și / sau Interpretările Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet (OBRI), acestea din urmă (OBR și OBRI) vor prevala.

Actualizări

v1.1	2.15.1	Acoperirea Aruncării de 3 Puncte Diagrame actualizate
v2.0	1.3	Capitol adăugat
	2.5	Angajarea între doi – punct 5 adăugat
	2.6.1	Principiul “Check-in” adăugat
	2.22	Mecanica Arbitrului de Centru îmbunătățită
	3.2	Semnalizările Oficiale ale Arbitrilor actualizate

CUPRINS

PREFAȚĂ

CAPITOLUL 1

1. INTRODUCERE & 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. BAZELE ARBITRAJULUI CU 3 ARBITRI (3PO)	10
2.1 Introducere	10
2.2 Simbolurile utilizate	10
2.3 Pozițiile generale pe terenul de joc	11
2.4 Pozițiile Înainte de Joc / La pauza mare	13
2.5 Angajare între doi / Începerea sferturilor	13
2.6 Acoperirea terenului de joc.	15
2.7 Pozițiile de Bază	17
2.8 Rotația	21
2.9 Tranziția / Cap (L)	24
2.10 Tranziția / Coadă (T)	25
2.11 Tranziția / Centru (C)	27
2.12 Contra Atacul	28
2.13 Apărare Pressing	29
2.14 Mingea afară din joc & Repuneri în joc	30
2.15 Acoperirea aruncării (general & încercări de 3 puncte)	31
2.16 Minute de întrerupere	32
2.17 Înlocuiri	34
2.18 Opt secunde / Abateri de minge întoarsă neregulamentară în terenul din spate	34
2.19 Acoperirea cronometrului de atac	34
2.20 Interferența / Intervenția neregulamentară	35
2.21 Raportarea greșelilor / repoziționare	36
2.22 Acoperirea aruncării libere	38
2.23 Acoperirea acțiunilor la recuperare	39
2.24 Ultima aruncare	40

CAPITOLUL 3

3. MATERIAL AJUTĂTOR	42
3.1 Semnalizările oficiale ale arbitrilor	42
3.2 Repoziționări după sancționarea greșelilor	50



INTRODUCERE & GENERALITĂȚI

CAPITOLUL 1

1. INTRODUCERE & 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
Înțelegere 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. Vedeți – Adunați toate informațiile relevante.
2. Procesati – 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



**BAZELE
ARBITRAJULUI CU
3 ARBITRI (3PO)**

CAPITOLUL 2








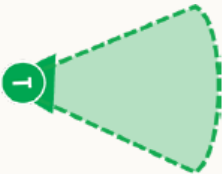
2. BAZELE ARBITRAJULUI CU 3 ARBITRI (3PO)




2.1 INTRODUCERE

Sistemul 3PO este un excelent instrument pentru a implementa principiile IOT corecte și pentru a oferi mai mult timp pentru procesarea efectivă a acțiunii de joc în mod analitic (începutul-mijlocul-terminarea acțiunii de joc) înainte de luarea unei decizii. Analizele arată că deciziile “no call” corecte sunt mai numeroase în sistemul 3PO decât în sistemul 2PO iar, primele acțiuni neregulamentare sunt sancționate mai degrabă decât reacțiile.

Cheia pentru un sistem 3PO de succes este un simplu cuvânt: încredere. Voi trebuie să aveți încredere în partenerii voștri. Doar în acest caz vă puteți concentra asupra zonei voastre principale de acoperire și fără să vă faceți griji pentru ceea ce se întâmplă în zona partenerilor voștri.

2.2 SIMBOLURI UTILIZATE

SIMBOL	EXPLICAȚII
	Arbitrul de Coadă sau “T”, în culoarea verde pe diagrame. Arbitrul de Cap sau “L”, în culoarea albastru pe diagrame. Arbitrul de Centru sau “C”, în culoarea roșu pe diagrame. Baza triunghiului reprezintă direcția feței arbitrului.
	Pozițiile anterioare ale arbitrului de Coadă, Cap și Centru.
	Șeful brigăzii (CC), Arbitrul 1 (U1), Arbitrul 2 (U2)
	Direcția acțiunii de joc
	Direcția de deplasare a arbitrului de Coadă (verde), Cap (albastru) și Centru (roșu).
	Arbitrul fluieră.
	Locul acțiunii – Greșeală sancționată.
	Zona de acoperire.

SIMBOL	EXPLICAȚII
	Arbitrul care raportează indicat prin culoarea cadrului (T = verde, L = albastru, C = roșu)
	Jucătorii A1 (jucător atacant), B1 (jucător apărător).
	Dribling.

2.3 POZIȚIILE GENERALE PE TERENUL DE JOC

Obiectiv: Înțelegerea pozițiilor de bază de pe teren a Arbitrului de Coadă (T), Cap (L) și Centru (C) și pozițiile înainte de începerea jocului și în timpul minutelor de întrerupere.

Să începem cu niște termeni cheie referitori la pozițiile de pe teren:

TERMEN	EXPLICAȚIE
Partea puternică – arbitraj (SSR)	Partea laterală a terenului de joc, unde (L) & (T) se află (în 3PO).
Partea slabă – arbitraj (WSR)	Partea laterală a terenului de joc, unde (C) se află (în 3PO).
Partea mingii (BS)	Acesta se referă la poziția mingii. 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”.
Partea ajutor (HPS)	Jumătatea terenului din față opusă celei unde se află mingea.
Partea mesei (TS)	Acesta se referă la partea terenului de joc cea mai apropiată de masa scorerului.
Partea opusă (OPS)	Acesta se referă la partea terenului de joc cea mai îndepărtată de masa scorerului.
Arbitrul de Coadă (T)	Arbitrul de Coadă este arbitrul care este poziționat aproximativ la marginea zonei băncii echipei din apropierea liniei de centru și pe aceeași parte ca și Arbitrul de Cap “L” (întotdeauna pe partea puternică).
Arbitrul de Cap (L)	Arbitrul de Cap este arbitrul care este poziționat la linia de fund. Arbitrul de Cap ar trebui să se afle întotdeauna pe partea mingii cât mai mult posibil (partea puternică)
Arbitrul de Centru (C)	Arbitrul de Centru este arbitrul care este poziționat pe partea opusă a terenului din față în raport cu Arbitrul de Cap “L” (în mod obișnuit 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.

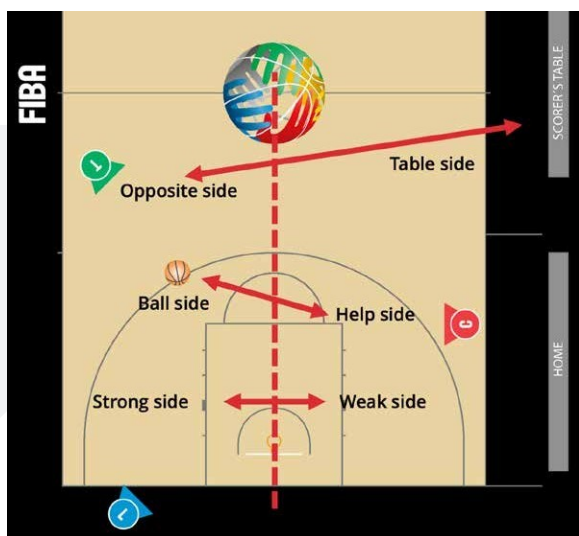


Diagrama 2:
Arbitrul de Coadă (T), Arbitrul de Cap (L), Arbitrul de Centru (C), Partea Puternică (Strong side), Partea Slabă (Weak side), Partea Mingii (Ball side), Partea Ajutor (Help side) și Partea Opusă (Opposite side).

Întreaga filosofie a sistemului 3PO se bazează pe conceptul că doi arbitri (T & L) sunt cât mai mult posibil pe partea mingii. Acest fapt le conferă cel puțin două unghiuri diferite asupra situațiilor de joc de pe partea mingii, iar analizele au demonstrat că acest lucru duce la o acuratețe sporită în luarea deciziilor. Pentru a realiza acest lucru în timpul jocului, este necesar ca arbitri să-și adapteze triunghiul lor prin rotație (vezi, "2.8 Rotație").

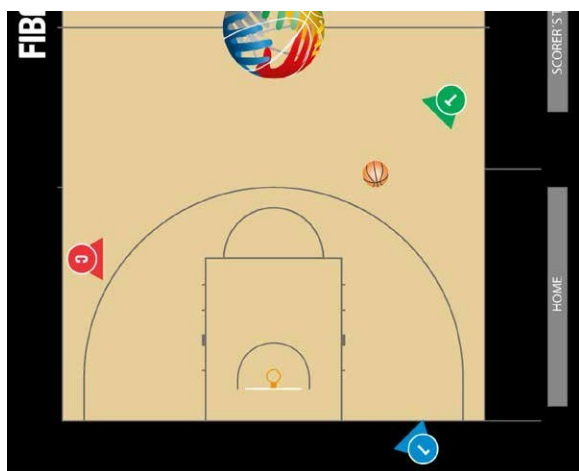


Diagrama 3:
Pozițiile de bază în terenul din față pentru Coadă, Cap și Centru când L se află pe partea mesei.

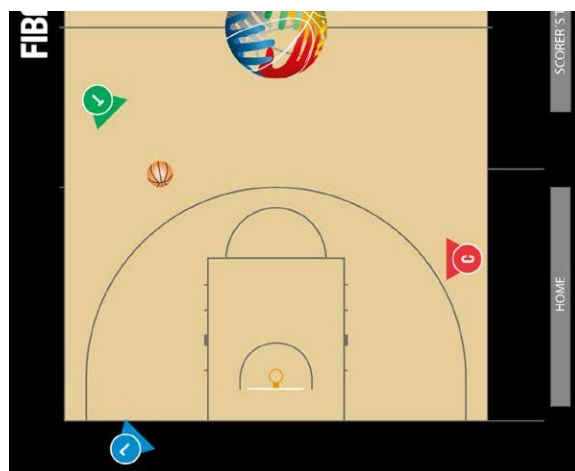


Diagrama 4:
Pozițiile de bază în terenul din față pentru Coadă, Cap și Centru când L se află pe partea opusă.

2.4 POZIȚIILE ÎNAINTE DE JOC / LA PAUZA MARE

Poziționarea standard înainte de joc și în timpul pauzei mari este descrisă în Diagrama 5.

Dacă arbitrii se încălzesc în mod corespunzător, un arbitru supraveghează echipele terenul în timp ce ceilalți doi arbitrii se încălzesc în spatele liniei laterale (Diagrama 6). Arbitrii ar trebui să se rotească schimbându-și pozițiile cu scopul de a efectua o încălzire adecvată și pentru a supraveghea echipele. Mai multe detalii pe acest subiect pot fi găsite în publicația "Îmbunătățește-ți Încălzirea & Strecingul"

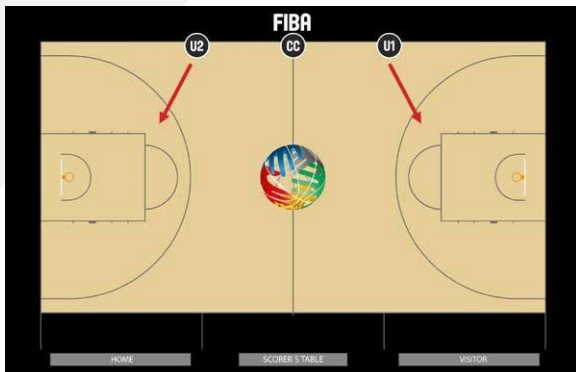


Diagrama 5:
Pozițiile standard înainte de joc.



Diagrama 6:
Poziții opționale înainte de joc când doi arbitri pot efectua exerciții de încălzire

2.5 ANGAJAREA ÎNTRE DOI & ÎNCEPEREA SFERTURILOR

Obiectiv: Identificarea și înțelegerea procedurilor pe în timpul angajării între doi pentru începerea jocului și la începerea sferturilor.

Pozițiile arbitrilor în timpul angajării între doi pentru începerea jocului:

1. Șeful brigăzii (CC) este responsabil pentru aruncarea mingii la angajarea între doi poziționat cu fața spre masa scorerului.
2. Arbitrii vor ocupa poziții la cele două linii laterale opuse. Arbitrul 1 (U1) este pe partea mesei oficiale aproape de linia de centru iar Arbitrul 2 (U2) este pe partea opusă tocmai la nivel cu linia care delimitează zona băncii echipei.
3. Responsabilitățile U1:
 - a. Să fluiere pentru o repetare a angajării între doi la o aruncare defectuoasă sau pentru a sancționa abaterea comisă de un jucător săritor.
 - b. Efectuarea semnalizării de pornire a timpului pe cronometrul de joc când mingea a fost regulamentar atinsă.
4. Responsabilitățile U2: supravegherea celor opt (8) jucători nesăritori pentru posibilele abateri și greșeli.
5. Toți arbitrii sunt responsabili pentru verificarea faptului că oficialii mesei au poziționat corect direcția săgeții posesiei alternative după angajarea între doi de începere a jocului.



Diagrama 7:
Șeful brigăzii va administra aruncarea iar U1 este localizat aproape de linia de centru pentru a observa o posibilă aruncare defectuoasă și eventuale abateri ale jucătorilor săritori în timp ce U2 este localizat pe partea opusă pentru a observa posibilele abateri ale jucătorilor nesăritori.

Angajarea între doi – jocul se dezvoltă în stânga Șefului brigăzii

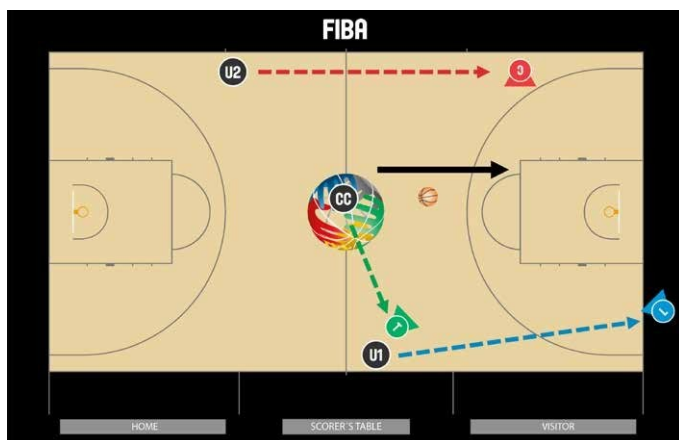


Diagrama 8:
1) U1 devine L, 2) U2 devine C, 3) Șeful brigăzii se deplasează la linia laterală unde a fost U1 și devine T

Angajarea între doi – jocul se dezvoltă în dreapta Șefului brigăzii



Diagrama 9:
1) U1 devine C, 2) U2 devine L, 3) Șeful brigăzii se deplasează la linia laterală unde a fost U2 și devine T

Începerea sferturilor 2, 3 & 4 și a prelungirii

Poziționarea arbitrilor este: 1) Șeful brigăzii (CC) administrează repunerea mingii în joc de la linia de centru pe partea opusă și devine T, 2) U1/U2 se vor poziționa ei înșiși în poziția L pe partea opusă și în poziția C pe partea mesei.

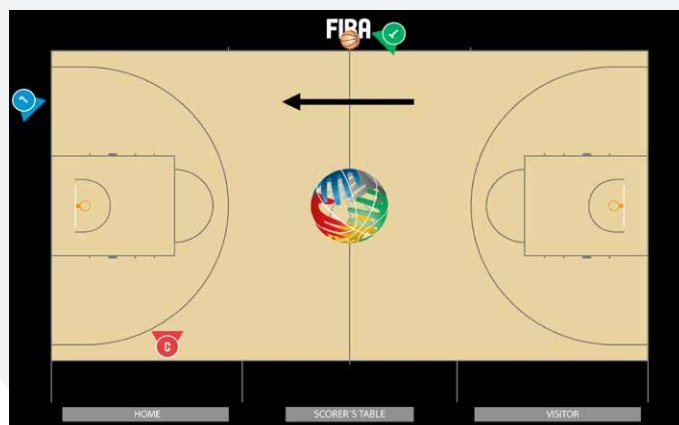


Diagrama 10:
Șeful brigăzii va fi întotdeauna cel care administrează repunerea mingii în joc de pe partea opusă pentru începerea sferturilor. U1 și U2 se vor plasa ei înșiși fie în poziția L sau poziția C

2.6 ACOPERIREA TERENULUI DE JOC

Obiectiv: Identificarea și înțelegerea acoperirii de bază în terenul din față.

Principiul de bază al sistemului de arbitraj 3PO este acela că fiecare arbitru are responsabilitate pentru propria lui zonă. Încrederea în parteneri trebuie să fie solidă pentru a realiza acest lucru. Cu toate acestea, ca regulă de bază, este esențial să avem 2 arbitrii pe aceeași parte cu mingea cât mai mult posibil, pentru a fi siguri că există o acoperire eficientă în timpul situațiilor de acțiune de aruncare.

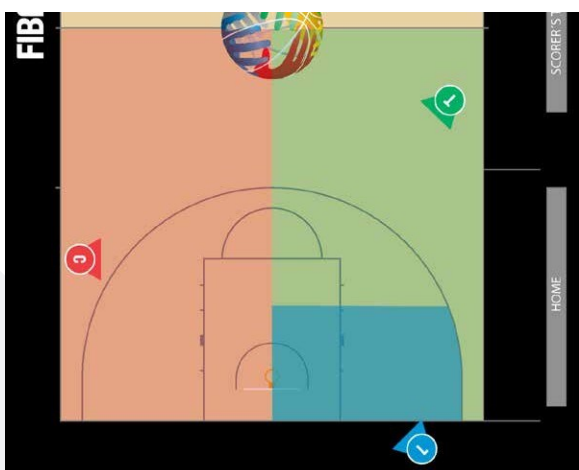


Diagrama 11:
Acoperirea principală a terenului de joc de către toți arbitrii, T, L și C când L se află pe partea mesei.



Diagrama 12:
Acoperirea principală a terenului de joc de către toți arbitrii, T, L și C când L se află pe partea opusă.

În diagramele de mai sus, Arbitrul de Cap, are cea mai mică zonă de acoperire ca și mărime, dar analizele indică, în mod clar, faptul că totuși Arbitrul de Cap sancționează aproximativ 50-60% din totalul deciziilor de sancționare a greșelilor într-un joc. Acest fapt este rezultatul așa numitei “stația de autobuz” care este în fapt postul centrului (pivotului) pe partea mingii. Cu alte cuvinte, majoritatea acțiunilor de joc se finalizează în zona de acțiune și dacă Arbitrul de Cap este pe partea mingii, așa cum ar trebui să fie, el are cel mai bun unghi ca să acopere orice acțiune de joc din zona de acțiune. Acesta este motivul pentru care este esențial să avem doi arbitrii (T&L = partea puternică) pe partea mingii.

2.6.1 PRINCIPIUL “CHECK-IN” – “CHECK-IN” – “CHECK-OUT” (TRIPLUL C)

Cu scopul de a nu lăsa în nici un moment descoperite situații de joc care implică jocul cu mingea și de asemenea pentru a nu avea doi arbitrii care să acopere în mod inutil aceeași situație de joc cu mingea există o procedură de bază care trebuie urmată. Pentru a face schimbarea responsabilității de acoperire a jocului cu mingea cât mai fluent și eficient posibil, între doi arbitrii (Coadă (T) – Centru (C) sau Coadă (T) – Cap (L)) este utilizat un principiu “Check-in” – “Check-in” – “Check-out” (de asemenea denumit și Triplul-C)

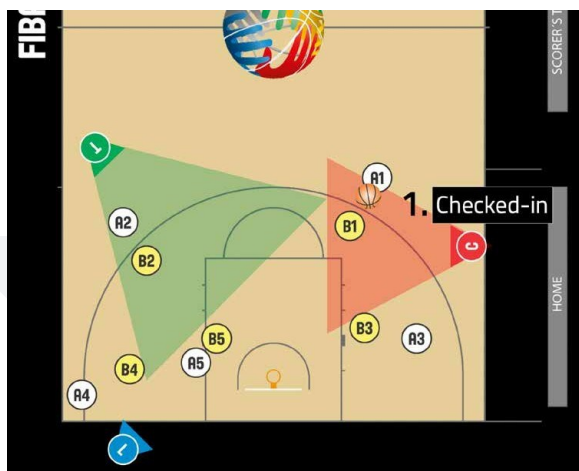


Diagrama 13:
În acest exemplu, situația acțiunii jocului cu mingea este pe partea arbitrului C și C acoperă acțiunea de joc.

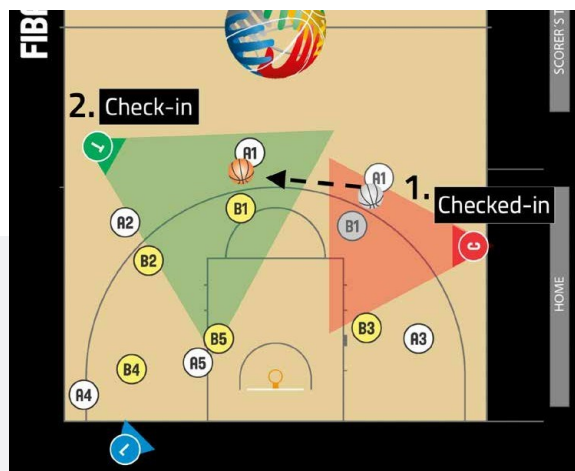


Diagrama 14:
Când mingea trece de la partea C la partea T, C va urmări situația acțiunii jocului până când T a început (a controlat intrarea – checked-in) să acopere situația. Apoi C își întoarce atenția la acțiunea jocului fără mingea în zona lui de responsabilitate principală.

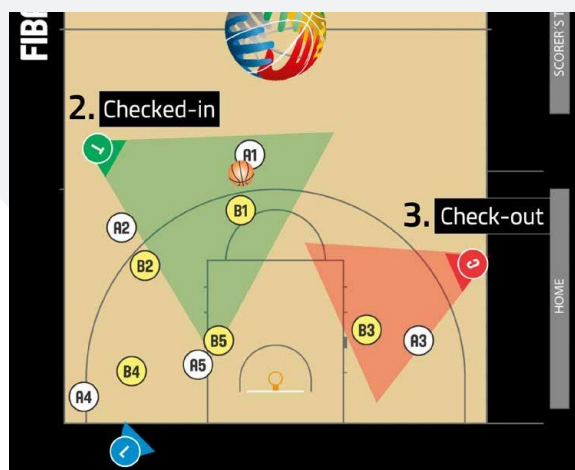


Diagrama 15:
După ce T a început să acopere (a controlat intrarea) situația, C controlează ieșirea situației și își întoarce atenția la acțiunea jocului fără mingea în zona lui de responsabilitate principală.

2.7 POZIȚIILE DE BAZĂ

2.7.1 POZIȚIA ARBITRULUI DE CAP

Obiectiv: Identificarea zonei de lucru și de acoperire corespunzătoare în poziția Arbitrului de Cap

Arbitrul de Cap lucrează la linia de fund, poziționat în unghi de 45° cu fața spre coș. Poziția lui nu ar trebui să fie mai departe de 1m față de linia de fund și în mod normal în afara zonei de restricție. Zona de lucru a Arbitrului de Cap este de la linia coșului de trei puncte până la marginea panoului.

Poziția inițială normală a Arbitrului de Cap este între linia culoarelor de urmărire a zonei de restricție și linia coșului de trei puncte. Arbitrul de Cap ar trebui să se deplaseze la linia de fund conform deplasării mingii pe terenul de joc, asigurându-se că poziția lui este la marginea acțiunii de joc. Arbitrul de Cap ar trebui să lucreze în afara terenului de joc.

În mod normal, Arbitrul de Cap ar trebui să sancționeze numai abateri/greșeli de pe partea puternică a terenului de joc. Studiile au dovedit că atunci când Arbitrul de Cap sancționează pe partea slabă (cealaltă parte a terenului de joc) în special în cazul unei pătrunderi spre coș (probabilitate mare de producere a contactului), deciziile sunt incorecte și în multe cazuri sancționările fanteziste se produc pe bază de "ghiceală" (greșeli sancționate pentru contacte regulamentare sau chiar și în cazuri în care nici măcar contact n-a existat). Acest tip de sancționare se numește "Sancționare în cruce a Arbitrului de Cap" ("Lead cross call") și acest lucru nu ar trebui să se întâmple. Arbitrul de Cap trebuie să aibă încredere că Arbitrul de Centru va sancționa dacă un contact este neregulamentar ("Arbitrul de Cap are încredere & Arbitrul de Centru este activ"). La pătrunderile cu mingea de pe partea slabă, Arbitrul de Cap poate sancționa lovirile și contactele neregulamentare cu mâinile provocate jos și în fața lui și pe care Arbitrul de Centru nu este capabil să le vadă. Arbitrul de Cap trebuie să aibă un unghi deschis pentru a lua decizia.

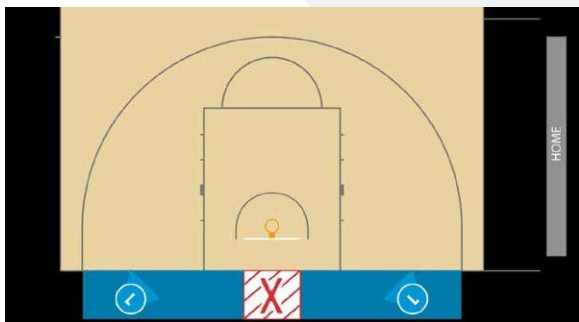


Diagrama 16:
Zona de lucru a Arbitrului de Cap este între linia coșului de trei puncte și marginea panoului. Pentru a fi convins de faptul că aveți o poziție corectă verificați dacă vedeți partea frontală a inelului.



Diagrama 17:
Arbitrul de Cap trebuie să aibă încredere în Arbitrul de Centru, care trebuie să fie activ și pregătit să acopere zona lui principală de acoperire. Diagrama demonstrează "sancționarea în cruce" a Arbitrului de Cap, ceea ce este incorect.

Când mingea ajunge în zona centrului (pivotului) pe partea puternică (partea Arbitrului de Cap), Arbitrul de Cap ar trebui să se pregătească pentru o posibilă pătrundere spre coș făcând câțiva pași mai largi spre exterior. Acest lucru este denumit "Pășirea în cruce a Arbitrului de Cap" ("Lead cross step"). Acest fapt îi permite Arbitrului de Cap să vadă o posibilă pătrundere spre coș, să identifice posibilul ajutor în apărare venit dinspre partea slabă și să aplice același principiu "Distanță & Staționar" ca și în tranziție.

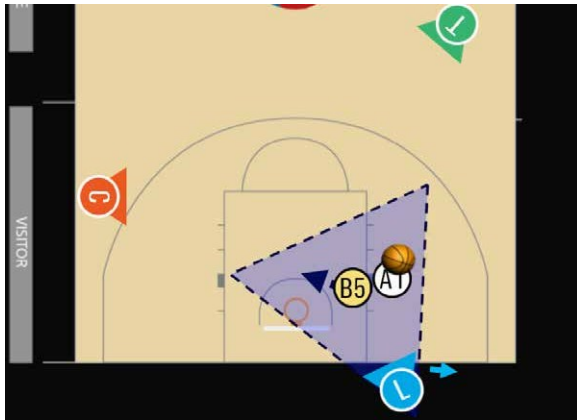


Diagrama 18:
Când mingea ajunge în postul de jos pe partea puternică, L se pregătește pentru următoarea acțiune și pășește în cruce pentru a avea un unghi mai larg, acoperind posibila următoare acțiune.



Diagrama 19:
L a pășit în cruce și s-a întors ușor cu torsoul lui spre coș. Acest unghi nou îi permite să arbitreze apărarea la o pătrundere spre coș și să fie pregătit pentru un ajutor în apărare.

2.7.2 POZIȚIA ARBITRULUI DE COADĂ

Obiectiv: Identificarea zonei de lucru și de acoperire corespunzătoare în poziția Arbitrului de Coadă

Zona de lucru a Arbitrului de Coadă este între linia care delimitează zona băncii echipei și linia de centru. Arbitrul de Coadă ar trebui să fie capabil să controleze o suprafață largă dacă el menține o distanță adecvată față de jucători cu o gândire activă pentru a analiza următoarele mișcări ale jucătorilor. În mod normal, Arbitrul de Coadă lucrează pe terenul de joc.

Când mingea este deplasată în apropierea liniei laterale a Arbitrului de Coadă, el ar trebui să pășească spre interiorul terenului de joc. Ori de câte ori Arbitrul de Coadă are un jucător care dribleză în fața lui, el ar trebui să gândească activ care va fi direcția următoare în care se va deplasa jucătorul care dribleză. Ori de câte ori un jucător se deplasează într-o direcție, Arbitrul de Coadă ar trebui să se deplaseze în cealaltă direcție – acest lucru se numește “Pășirea în cruce a Arbitrului de Coadă” (“Trail cross step”). Când acțiunea de joc s-a încheiat, Arbitrul de Coadă ar trebui să revină aproape de linia laterală la poziția de lucru standard.

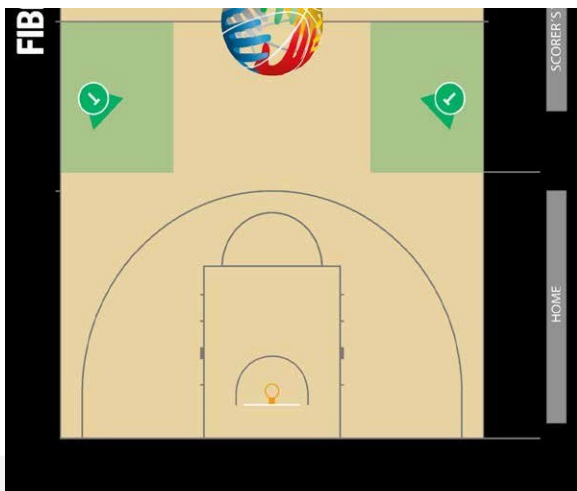


Diagrama 20:
Zona de lucru a Arbitrului de Coadă este între linia care delimitează zona băncii echipe și linia de centru. Dacă mingea este deplasată în apropierea liniei laterale de pe partea puternică, T ar trebui să facă unu-doi pași în interiorul terenului de joc pentru a păstra un unghi larg

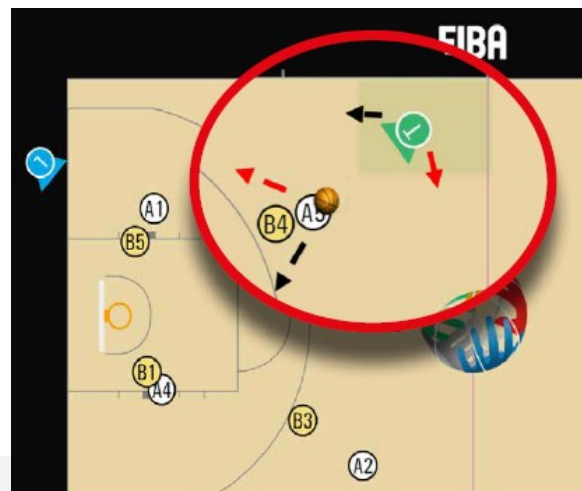


Diagrama 21:
Ori de câte ori T este poziționat direct în linie cu spatele jucătorului, el anticipează în ce parte se va deplasa jucătorul în continuare. Când jucătorul se deplasează, T ar trebui să reacționeze și să pășească în direcție opusă față de direcția de deplasare a jucătorilor.

2.7.3 POZIȚIA ARBITRULUI DE CENTRU

Obiectiv: Identificarea zonei de lucru și de acoperire corespunzătoare în poziția Arbitrului de Centru

Zona de lucru a Arbitrului de Centru este între partea superioară a cercului de aruncări libere și “partea inferioară a cercului imaginar de sub linia de aruncări libere”. Vorbind în mod practic, aceasta înseamnă câțiva pași în sus, câțiva pași în jos de la nivelul prelungirii liniei de aruncări libere. În mod normal, zona de lucru a Arbitrului de Centru este întotdeauna pe terenul de joc.

Orice acțiune de joc de pe partea slabă care se îndreaptă spre coș este zona de responsabilitate principală a Arbitrului de Centru. Arbitrul de Centru trebuie să-și reamintească să fie pregătit să sancționeze când există contact neregulamentar sau acțiune neregulamentară. Dacă Arbitrul de Centru pierde contactul neregulamentară și este pasiv, acest fapt va determina ca Arbitrul de Cap să fie mai activ și în scenariul celui mai rău caz va rezulta “Sancționarea în cruce a Arbitrului de Cap (L)” (“Lead cross call”) (“Arbitrul de Cap încrezător & Arbitrul de Centru activ”).

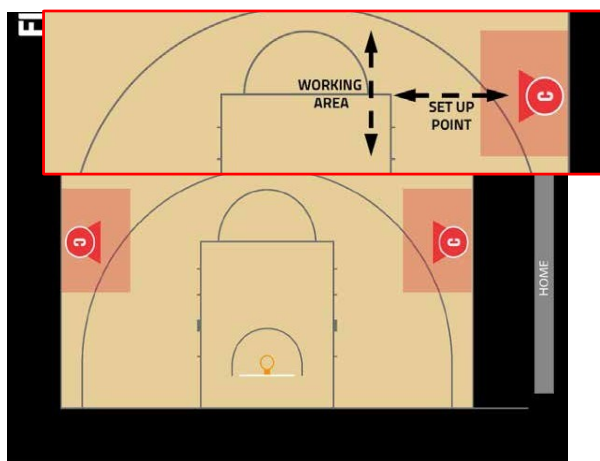


Diagrama 22:

Poziția inițială a Arbitrului de Centru este la nivelul prelungirii liniei de aruncări libere iar zona de lucru este de la partea superioară a cercului de aruncări libere și partea imaginară inferioară a cercului de sub linia de aruncări libere.

Când are loc o pătrundere spre coș pe partea slabă, Arbitrul de Centru ar trebui să facă un pas (pași) spre interiorul terenului de joc în diagonală spre linia de centru, sub același principiu ca și Arbitrul de Coadă. Ori de câte ori un jucător se deplasează într-o direcție, Arbitrul de Centru ar trebui să se deplaseze în cealaltă direcție. Acest lucru se numește “Pășirea în cruce a Arbitrului de Centru” (“Center cross step”). Va exista întotdeauna un moment în care (C) va fi poziționat în linie cu jucătorii la începerea pătrunderii spre coș dar, acest fapt este doar de moment și este minimizat prin pășirea în cruce.

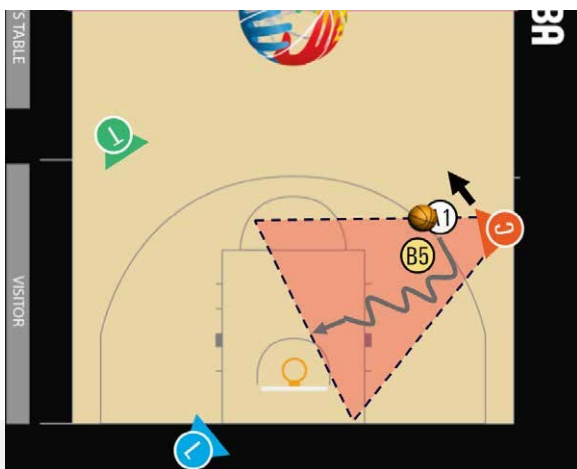


Diagrama 23:

Mingea este pe partea slabă și C se pregătește să arbitreze pătrunderea spre coș (mental pregătit fiind să pășească în cruce).

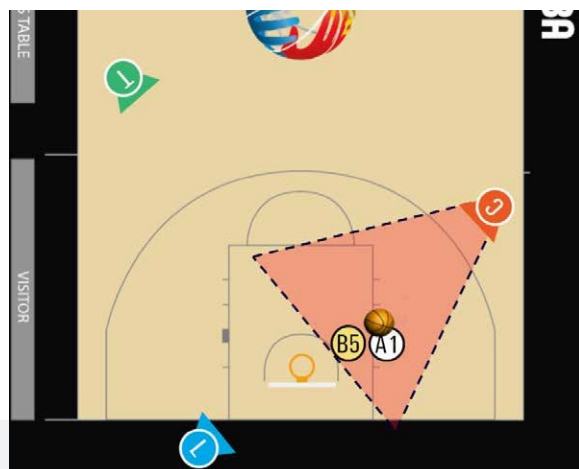


Diagrama 24:

Jucătorul care dribleză s-a deplasat spre stânga iar C a pășit corect în cruce spre dreapta lui, păstrând unghiul deschis.

În cazul unei capcane în terenul din față pe partea slabă și aproape de linia de centru, (C) se deplasează aproape de linia de centru ca să arbitreze acțiunea de joc (în baza principiului “mergi oriunde îți este necesar ca să arbitrezi acțiunea de joc”). După ce situația de capcană s-a terminat, Arbitrul de Centru (C) va reveni la poziția normală în prelungirea liniei de aruncări libere, exceptând cazul în care Arbitrul de Cap a efectuat rotația în timpul capcanei (în fapt ar trebui să rotească înaintea capcanei).



Diagrama 25:

Când o capcană este efectuată aproape de linia de centru pe partea slabă a terenului de joc, **C** trebuie să se deplaseze aproape de linia de centru cu scopul de a acoperi corespunzător acțiunea de joc dar, acesta nu este o rotație (excepție dacă **L** a efectuat rotația).



Diagrama 26:

După ce capcana a fost depășită **C** va reveni la poziția lui inițială și în zona lui de lucru la nivelul prelungirii liniei de aruncări libere (excepție dacă **L** a efectuat rotația pe parcursul capcanei – prima opțiune).

2.8 ROTAȚIA

Obiectiv: Identificarea necesității, a momentului și a tehnicilor adecvate ale rotației.

Rezultatul reușitei sistemului de arbitraj cu 3 arbitri (3PO), depinde de cât de multe din acțiunile de joc care implică jocul cu mingea sunt acoperite de către arbitri de pe partea puternică (L & T). Pentru aceasta, sistemul 3PO are o deplasare rotațională care permite Arbitrului de Cap să-și schimbe poziția (să rotească) pe linia de fund spre cealaltă parte a terenului de joc.

Întotdeauna Arbitrul de Cap inițiază și dictează rotația. Este foarte important ca întotdeauna Arbitrul de Cap să caute motivele pentru care este necesară efectuarea rotației (și nu motivele pentru care nu este necesară efectuarea rotației). Această gândire activă menține o acoperire eficientă a sistemului 3PO, în terenul din față, asigurând faptul că doi arbitri sunt pe partea mingii cât mai mult posibil.

Următoarele tehnici vor ajuta la o rotație reușită: (1) distanța adecvată pentru efectuarea rotației ("close down"), (2) sincronizarea corespunzătoare pentru efectuarea rotației (când mingea este deplasată pe partea slabă) și (3) tehnica potrivită (evaluare, deplasare concisă, fără ezitare).

Rotația pe scurt:

1. Mingea este deplasată spre mijlocul terenului (Zona/Dreptunghiul 2) → Arbitrul de Cap se deplasează în poziția "close-down"
2. Mingea este deplasată pe partea slabă (în afara Zonei/Dreptunghiului 2) → A) Arbitrul de Cap efectuează rotația deplasându-se spre partea slabă și B) Arbitrul de Coadă efectuează rotația deplasându-se spre poziția noului Arbitru de Centru.
3. Arbitrul de Cap a finalizat rotația și este pregătit să arbitreze acțiunea de joc → Arbitrul de Centru efectuează rotația deplasându-se spre poziția noului Arbitru de Coadă. Rotația este finalizată.
4. În cazul unei aruncări sau unei pătrunderi rapide spre coș de pe partea slabă, nu ar trebui inițiată rotația de către Arbitrul de Cap.
5. Când Arbitrul de Cap efectuează rotația, el merge iute (nu aleargă niciodată). Acest fapt îi permite să oprească efectuarea rotației în cazul unei aruncări sau unei pătrunderi rapide spre coș de pe partea slabă sau la o schimbare a direcției jocului.

Rotația are 3 faze diferite:

1. **Faza1: "Close Down"**: Când mingea este la mijlocul terenului (dreptunghiul 2), Arbitrul de Cap ar trebui să se deplaseze în poziția "close down" cu scopul de a fi pregătit să efectueze rotația când mingea este deplasată spre partea slabă (în afara dreptunghiului 2).

Dacă mingea este reîntoarsă pe partea puternică, Arbitrul de Cap va reveni la poziția inițială normală.

Notă: Poziția "close down" nu este o poziție din care se arbitrează acțiunea de joc. Dacă are loc o pătrundere spre coș sau o aruncare la coș, Arbitrul de Cap în poziția "close down" ar trebui să se deplaseze în afară (spre exterior) pentru a obține distanța adecvată și unghiul necesar pentru arbitrarea acțiunii de joc.



Diagrama 27:
Mingea este deplasată și rămâne în dreptunghiul 2 – Arbitrul de Cap se deplasează în poziția “close down”.

2. Faza 2: Rotația Arbitrului de Cap & Coadă Când mingea este deplasată pe partea slabă, Arbitrul de Cap începe rotația cât mai rapid posibil. La același moment Arbitrul de Coadă se deplasează în poziția noului Arbitru de Centru.

- a. Rotația Arbitrului de Cap – Scanarea zonei de restricție:** În timpul rotației Arbitrul de Cap ar trebui să se deplaseze mergând rapid, scanând zona de restricție (arbitrând activ permanent). Dacă sunt jucători în zona de restricție, în mod normal ei sunt în zona principală de responsabilitate a Arbitrului de Cap.
- b. Rotația Arbitrului de Coadă în poziția de Centru** De îndată ce Arbitrul de Coadă s-a asigurat că Arbitrul de Centru a preluat jocul cu mingea pe partea slabă, Arbitrul de Coadă ar trebui să-și re-concentreze atenția pe jocul departe de minge și să preia jocul din post de pe noua parte slabă, înainte să efectueze rotația. Studiile indică faptul că aceasta este una dintre cele mai slabe verigi de pe parcursul procedurii rotației, deoarece deseori Arbitrul de Coadă rămâne “blocat” pe jocul cu mingea în timpul rotației și fără să-și re-concentreze atenția asupra acțiunilor pe partea slabă.



Diagrama 28:
Mingea este deplasată pe partea slabă, L efectuează rotația și scanează zona de restricție sau cea mai apropiată împerechere de restricție sau cea mai apropiată împerechere de jucători. De îndată ce Arbitrul de Centru a preluat jocul cu mingea, Arbitrul de Coadă va prelua jocul din zona pivotului pe noua parte slabă cât mai rapid posibil.

- c. Rotație “necompletată” de către Arbitrul de Cap.** Când Arbitrul de Cap utilizează tehnica adecvată pentru efectuarea rotației (start rapid, mers “iuțit”), el va fi capabil să oprească completarea rotației la orice moment și să se reîntoarcă la poziția lui inițială (pătrunderi rapide / aruncări rapide la coș de pe partea slabă)



Diagrama 29:

Pătrundere/aruncare spre coș de pe partea slabă iar Arbitrul de Cap este capabil să se oprească și să revină la poziția inițială pentru ca să arbitreze.

3. Faza 3: Arbitrul de Cap ajunge pe partea mingii și Arbitrul de Centru efectuează rotația în noua poziție a Arbitrului de Coadă

După ce Arbitrul de Cap a terminat rotația lui, Arbitrul de Centru este ultima persoană care efectuează rotația în noua poziție a Arbitrului de Coadă.

- a. **Acoperirea de către Arbitrul de Centru & Arbitrul de Cap** Arbitrul de Centru va rămâne în poziția de Centru lui și va arbitra orice acțiuni de joc din jurul acesteia până când Arbitrul de Cap a terminat rotația lui, fiind pregătit să arbitreze acțiunea de joc sau, acțiunea de joc nu mai este activă. Numai după aceea Arbitrul de Centru se va deplasa la noua poziție de Arbitru de Coadă (va roti). Ca și rezultat întotdeauna vor fi pentru moment doi Arbitri de Centru.
- b. **Efectuarea rotației de către Arbitrul de Centru la poziția Arbitrului de Coadă** Când Arbitrul de Centru se deplasează sus la poziția Arbitrului de Coadă, această deplasare ar trebui făcută în spate, permanent cu fața la coș (45°).

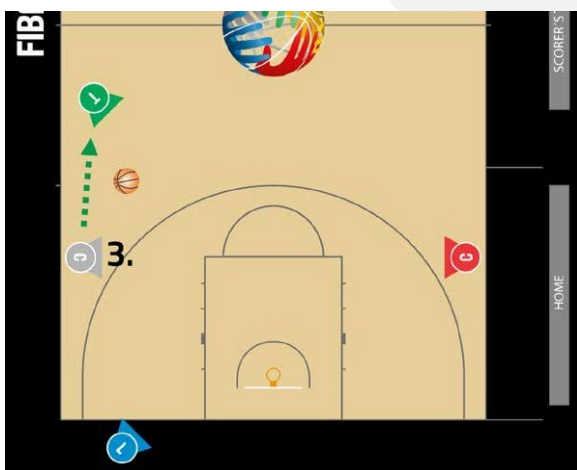


Diagrama 30:

C va rămâne cu acțiunea de joc până când L a finalizat rotația lui și este pregătit să arbitreze. Întotdeauna vechiul C este ultimul dintre arbitri care se deplasează spre noua poziție T (deplasându-se în spate cu fața la joc) și acum rotația este completată.

4. Nesincronizarea – “partenerii nu preiau” rotația

Deși aceasta ar trebui să fie evitată, vor exista momente în care nu toți arbitrii vor fi conștienți asupra faptului că există o rotație în desfășurare și atunci, o schimbare a direcției de atac se produce. Atunci când aceasta se produce, arbitrii nu ar trebui să intre în panică deoarece sunt două opțiuni de ajustare potrivite a rotației nereușite, în timpul tranziției.

- a. **Opțiunea 1: Noii Arbitri de Cap & Centru** să privească atenți unul spre celălalt și să-și folosească vocea pentru a corecta nesincronizarea. (Diagrama 31)
- b. **Opțiunea 2: Noul Arbitru de Coadă** privește pe terenul de joc și completează locul liber. Acest lucru poate însemna alergarea pe diagonală cu traversarea terenului de joc. (Diagrama 32)

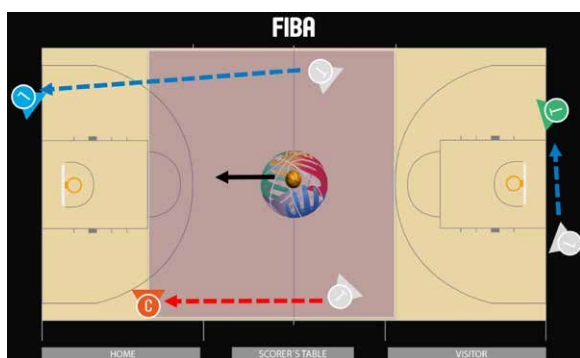


Diagrama 31:
Întotdeauna noii C & L ar trebui să controleze jocul de pe teren în tranziție, înainte ca ei să ajungă la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul din față.

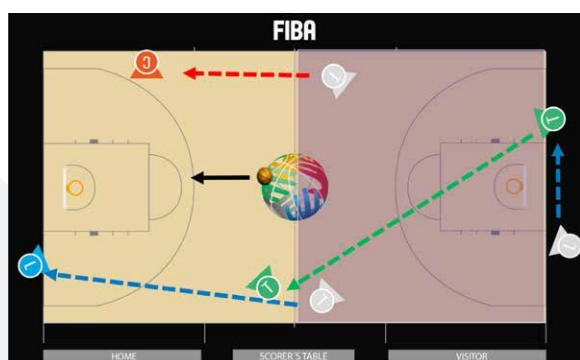


Diagrama 32:
A doua opțiune este aceea că noul T echilibrează acoperirea terenului de joc, traversând terenul din spate pe diagonală.

2.9 TRANZIȚIA / ARBITRUL DE CAP

Obiectiv: Identificarea zonei de lucru și de acoperire corespunzătoare în poziția Arbitrului de Cap

Pe parcursul tranziției, noul Arbitru de Cap ar trebui să ajungă la linia de fund în patru sau mai puține secunde și ar trebui să fie într-o poziție pregătit să arbitreze. Noul Arbitru de Cap ar trebui să fie, de asemenea, într-o bună poziție pentru a arbitra acțiunea de joc pe tot parcursul tranziției jos la nivelul podelei. Acest lucru este posibil numai când următoarele tehnici sunt aplicate corect:

- a. Rămâneți cu acțiunea de joc anterioară de dinaintea noii tranziții – și anume, așteptați până când mingea a intrat în coș în cazul unei aruncări reușite din acțiune sau până când un jucător apărător a câștigat controlul mingii la o acțiune de recuperare;
- b. După răsucirea (întoarcerea) pe un picior puternic, asigurați-vă că vă aflați permanent cu fața spre joc (atunci când acest lucru este făcut corespunzător, arbitrul ar trebui să fie capabil să observe timpul de pe cronometrul de joc);
- c. Începeți tranziția cu viteza maximă și mențineți-o până la sosirea la linia de fund;
- d. Rămâneți cu fața îndreptată spre joc pe parcursul întregii tranziții (căutând activ să anticipați următoarea acțiune de joc și arbitrând apărarea);
- e. Alergați în linie dreaptă spre linia de fund pentru a vă stabili poziția inițială (menținând aceeași distanță față de acțiunea de joc pe tot parcursul tranziției) – unghi “exterior/exterior” (“din afară/spre afară”);
- f. Opriți-vă la linia de fund în doi timpi (numărând “unu-doi” (“un pas – al doilea pas”)) într-o poziție staționară și fiți pregătit să arbitrați acțiunea de joc când aceasta începe;



Diagrama 33:
L se deplasează corect pe linie dreaptă la linia de fund menținând aceeași distanță față de acțiunea de joc – viteza și dimensiunea jucătorilor rămâne aceeași de la începutul până la sfârșitul tranziției.



Diagrama 34:
L se deplasează incorect făcând o curbă și ajungând în apropierea coșului iar acțiunea de joc vine spre L. Unghiul se schimbă complet pentru că jucătorii par mai mari și mai rapizi.

2.10 TRANZIȚIA / ARBITRUL DE COADĂ

Obiectiv: Identificarea zonei de lucru și de acoperire corespunzătoare în poziția Arbitrului de Coadă

Pe parcursul tranziției, noul Arbitru de Coadă ar trebui ca întotdeauna să fie în urma acțiunii de joc (în spatele acțiunii de joc – nu în linie sau în fața acțiunii de joc). În acest fel, Arbitrul de Coadă este capabil să controleze ușor cronometrele și să analizeze următoarele posibile acțiuni de joc care se vor desfășura. Acest lucru este posibil numai când următoarele tehnici sunt aplicate corect:

Așteptați în spatele liniei de fund atât până când mingea este pasată la un coechipier de pe terenul de joc după un coș marcat cât și până când jucătorul repunător a avansat pe terenul de joc (noul Arbitru de Coadă ar trebui să aștepte ca să aibă o distanță de minim de 3 metri față de jocul cu mingea înainte ca el să pășească pe terenul de joc);

Mențineți întotdeauna o distanță potrivită în spatele acțiunii de joc (fără alergare de tip “yo – yo”(“înainte – înapoi”));

Fiți ultimul care ajunge în terenul din față și vă poziționați la un unghi de 45° cu fața spre coș (toți jucătorii ar trebui să se afle între brațele direct extinse = drept/stâng partea liniei laterale & stâng/drept partea liniei de centru);

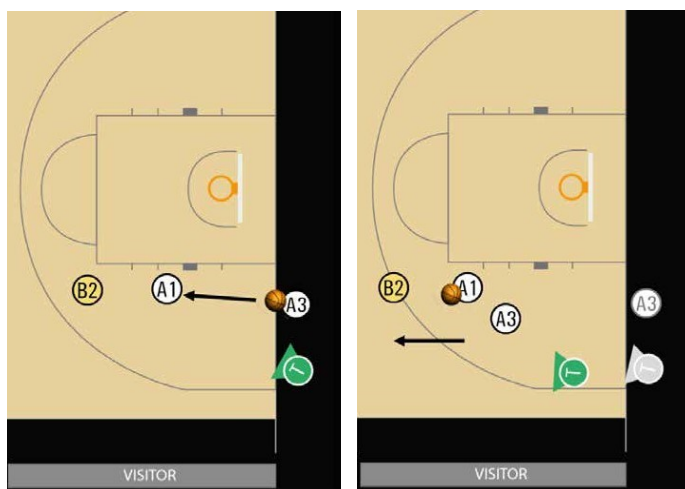


Diagrama 35:
Noul T aplică corect tehnicile așteptând în spatele liniei de fund ca mingea să fie pasată unui coechipier după coșul marcat și jucătorul repunător să avanseze în terenul de joc.



Diagrama 36:
T menține distanța adecvată întotdeauna în spatele acțiunii de joc (fără alergare "yo-yo"), facilitându-și obținerea unui unghi constant larg și T este capabil să controleze cronometrele și să vadă pozițiile jucătorilor din terenul din față.

2.11 TRANZIȚIA / ARBITRUL DE CENTRU

Obiectiv: Identificarea zonei de lucru și de acoperire corespunzătoare în poziția Arbitrului de Centru

Pe parcursul tranziției din vechea poziție a Arbitrului de Centru în noua poziție a Arbitrului de Centru, arbitrul în cauză trebuie să urmărească aplicarea acestor tehnici:

- a. Rămâneți cu acțiunea de joc anterioară înainte de noua tranziție. Și anume, așteptați până când mingea a intrat în coș în cazul unei încercări reușite pentru marcarea unui coș sau, până când un jucător apărător a câștigat controlul mingii la o acțiune de recuperare;
- b. Rămâneți cu fața îndreptată spre joc pe parcursul întregii tranziții (căutând activ să anticipați următoarea acțiune de joc și arbitrând apărarea);
- c. Alergați direct spre prelungirea liniei de aruncări libere din terenul din față (poziția inițială);
- d. Când o acțiune de tranziție avansează spre partea slabă, Arbitrul de Centru ar putea să aibă nevoie să se oprească pentru moment și să arbitreze acțiunea de joc (păstrând distanța față de acțiunea de joc – anticipând);



Diagrama 37:

În mod normal **C** se deplasează în tranziție din terenul din spate spre prelungirea liniei de aruncări libere din terenul din față cu fața la jocul din teren acoperind orice acțiune a tranziției de pe partea slabă.

2.12 CONTRAATACUL

Obiectiv: Identificarea acoperirii adecvate și cooperarea dintre Arbitrul de Cap – Arbitrul de Centru în timpul unui contraatac.

În timpul contraatacului, este important de înțeles faptul că Arbitrul de Centru trebuie să fie activ și că are 50% din acoperirea terenului (partea slabă).

Orice acțiune sau contact de pe partea slabă trebuie acoperit de către Arbitrul de Centru și orice acțiune sau contact de pe partea puternică de către Arbitrul de Cap. Aceasta este frumusețea sistemului 3PO atunci când acesta lucrează corespunzător.

Este bine să exersați atunci când alergați din poziția de Arbitru de Coadă spre poziția de Arbitru de Cap în tranziție, identificarea automată a locului unde Arbitrul de Centru se află pe cealaltă parte a terenului de joc. Atunci când acest fapt devine o procedură standard, se va repeta de asemenea automat pe parcursul contraatacului, când timpul este mult mai limitat.

Arbitrul de Cap și Arbitrul de Centru trebuie să alerge cu viteză maximă, să analizeze când va începe acțiunea de joc și apoi, să se oprească și să arbitreze acțiunea de joc concentrându-și atenția pe apărare (arbitrarea apărării). Punctul slab al acoperirii acțiunii de joc apare atunci când noul Arbitrul de Cap face o curbă ajungând sub coș și încearcă să arbitreze acțiunea de pe partea slabă. Acest lucru distruge semnificația conceptului 3PO și anume că fiecare arbitru este responsabil pentru zona lui principală și nu este nevoie ca să acopere zona secundară.

Este important ca Arbitru de Centru să ajungă rapid în terenul din față la prelungirea liniei de aruncări libere pentru că el are cea mai bună acoperire pentru posibilele situații de intervenție sau interferență neregulamentară (pentru mai multe detalii, consultați de asemenea "2.20 Interferența/Intervenția neregulamentară").

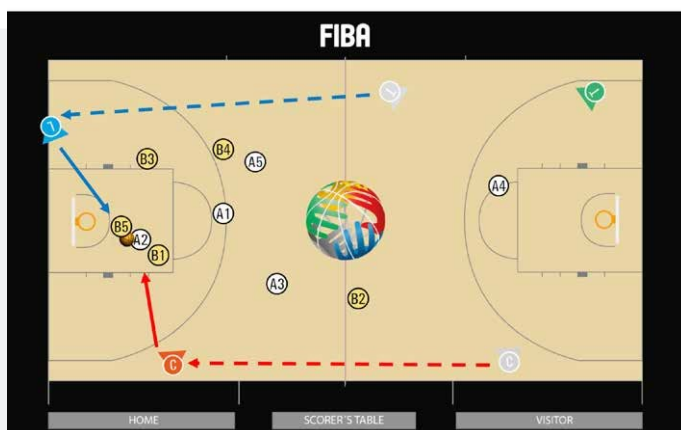


Diagrama 38:

C trebuie să alerge rapid în fiecare contraatac. Este important ca ambii L & C să fie capabili să aibă o poziție staționară ca să arbitreze atunci când acțiunea de joc începe. În mod normal aceasta este o situație de acoperire duală.

2.13 APĂRAREA PRESSING

Obiectiv: Identificarea acoperirii adecvate și cooperarea dintre Arbitrul de Coadă – Arbitrul de Centru în timpul unei apărări pressing.

Când sunt mai mult de două perechi de jucători adversari în terenul din spate, Arbitrul de Centru trebuie să fie activ și să ajute Arbitrul de Coadă să acopere acțiunea de joc. Dacă toți jucătorii sunt în terenul din spate, de asemenea Arbitrul de Cap trebuie să-și adapteze poziția mai aproape de acțiunea de joc și pregătit să acopere orice posibilă pasă lungă.

Toți jucătorii sunt în terenul din spate

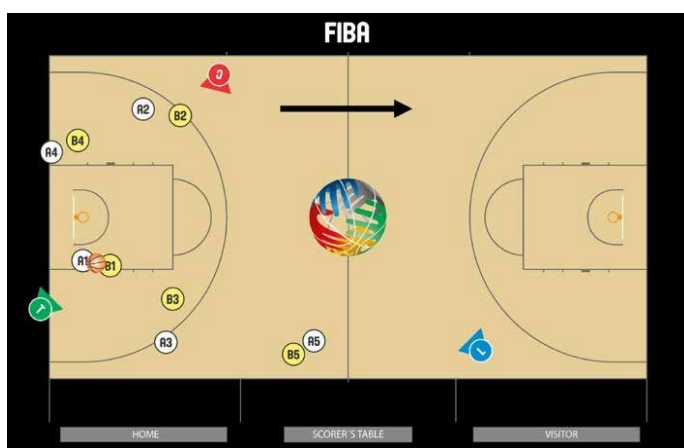


Diagrama 39:
Arbitri T și C arbitrează acțiunea de joc din terenul din spate.

Mai mult de 4 jucători adversari sunt în terenul din spate

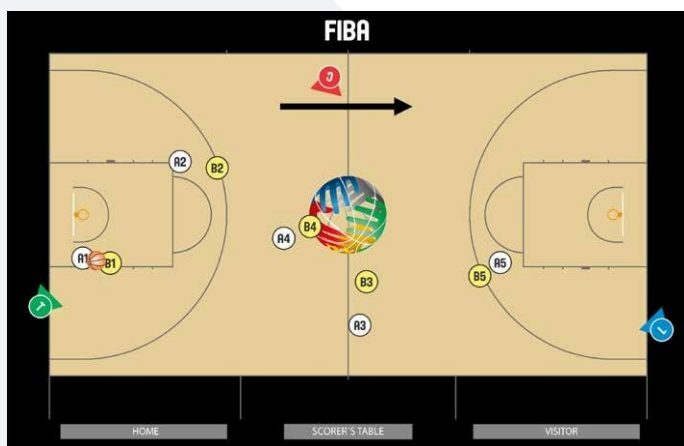


Diagrama 40:
Arbitrul T arbitrează din spatele acțiunii de joc. C ocupă o poziție în apropierea liniei de centru pentru a arbitra jucătorii din terenul din față sau din spate. L ocupă o poziție la linia de fund pentru ca să arbitreze jucătorii din terenul din față.

2.14 MINGE AFARĂ DIN JOC & REPUNERI ÎN JOC

Obiectiv: Pentru a înțelege acoperirea acțiunilor la minge afară din joc și pentru a ne asigura că întotdeauna numai un arbitru sancționează abaterea de minge afară din joc.

Sistemul 3PO acoperă toate liniile care delimitează terenul din față. Numai Arbitrul de Coadă are două linii de acoperit. Regula de bază este aceea că Arbitrul de Cap (L) acoperă linia de fund, Arbitrul de Centru (C) acoperă linia laterală de pe partea lui iar Arbitrul de Coadă (T) acoperă linia laterală de pe partea lui și linia de centru.

Când jocul continuă cu o repunere în joc, întotdeauna vor fi doi arbitri (Cap & Coadă) pe partea unei repuneri în joc.

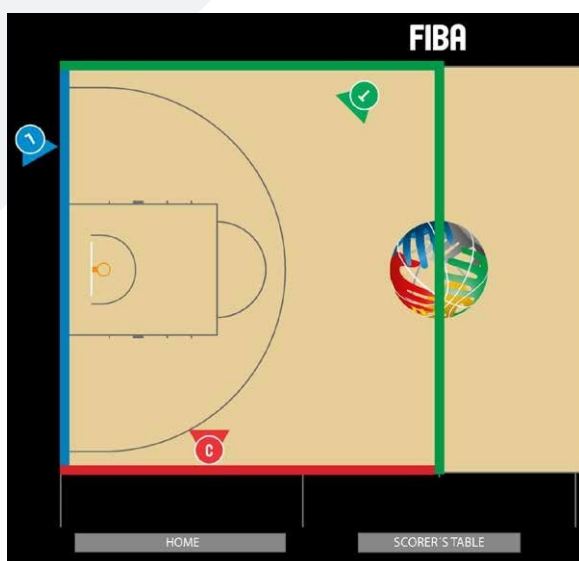


Diagrama 41:

L & C au de acoperit câte o linie care delimitează terenul din față, în timp ce T are două linii de acoperit (linia laterală și linia de centru).



Diagrama 42:

Când repunerea mingii în joc se efectuează de la linia de fund din terenul din față, între linia de 3 puncte și marginea panoului, poziția L este spre exteriorul locului din care se face repunerea (C trebuie să fie pregătit să acopere partea slabă). T semnalizează și el "în oglindă", "pornirea timpului" spre oficialii mesei.



Diagrama 43:

Când repunerea mingii în joc se efectuează de la linia de fund din terenul din față, între linia de 3 puncte și linia laterală, poziția L este între coș și locul repunerii în joc. T semnalizează și el "în oglindă" "pornirea timpului" spre oficialii mesei.

2.15 ACOPERIREA ARUNCĂRII (GENERAL & ÎNCERCĂRI DE 3 PUNCTE)

Obiectiv: Pentru a identifica și înțelege acoperirea fiecărui arbitru în timpul aruncărilor la coș.

Principiul de bază este că Arbitrul de Cap are acoperirea principală pentru oricare aruncări la coș de 2 puncte de pe partea puternică (așa cum este demonstrat mai jos zona albastră) iar Arbitrul de Coadă are acoperirea principală pentru toate aruncările la coș de 3 puncte și aruncări la coș de 2 puncte de pe partea puternică. Arbitrul de Centru are acoperire principală pentru toate aruncările la coș de pe partea slabă (vezi Diagrama 44).

Ori de câte ori există o acoperire duală (zona de restricție, dreptunghiul 2), principiul de bază este că respectivul arbitru acoperă acțiunea de joc de pe partea lui. (vezi Diagrama 45).

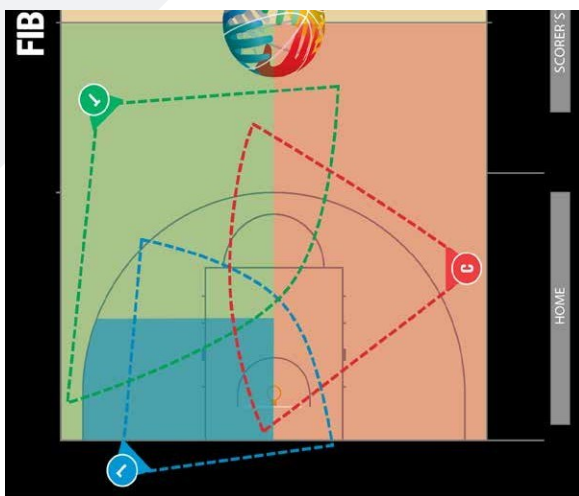


Diagrama 40:
În mod normal, L are acoperirea principală în zona albastră, T în zona verde, C în zona roșie).

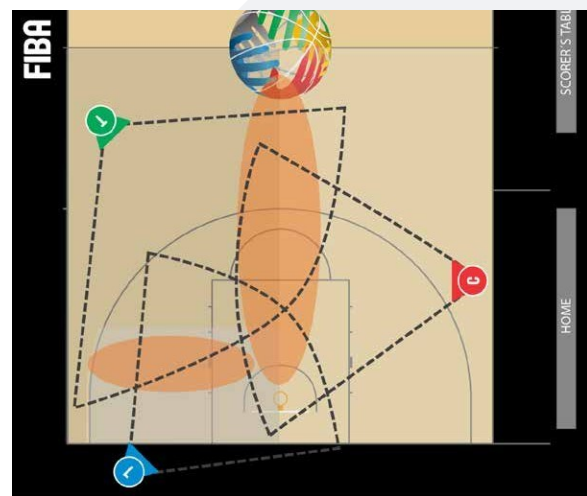


Diagrama 41:
În zonele de acoperire duală este important ca ambii arbitri să fie riguros disciplinați pentru a procesa întreaga acțiune de joc și să încerce să-și concentreze atenția numai pe jucătorii apărători aflați pe partea lor.

2.15.1 ARUNCAREA DE 3 PUNCTE

La o încercare de 3 puncte numai arbitrul responsabil principal pentru acțiunea de joc va semnaliza încercarea. Celălalt arbitru din afară va rămâne concentrat pe zona lui principală și nu este nevoie să semnalizeze încercarea. Desigur există zona de acoperire duală dintre Arbitrul de Cap și Arbitrul de Centru. Dacă aruncarea este efectuată din zona duală este normal ca ambii (T & C) să semnalizeze aruncarea.

Când mingea intră în coș ambii arbitri din afară vor semnaliza coșul de 3 puncte reușit. Arbitrul de pe partea opusă aruncării este responsabil principal pentru intervenția neregulamentară și de aceea este primul care validează coșul (semnalizarea Oficială FIBA nr.6). Arbitrul care acoperă aruncarea de asemenea va valida coșul de 3 puncte după ce el a terminat acoperirea încercării de aruncare (protocol 1 - 2 - 3).



Diagrama 46:

Când o aruncare de 3 puncte este efectuată arbitrul a cărui acțiune principală este aceasta (Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru) va ridica mâna să semnalizeze o încercare de 3 puncte.

Diagrama 47: Dacă aruncarea este efectuată din zona duală (dreptunghiul 2) ambii arbitri pot avea mâna lor ridicată.

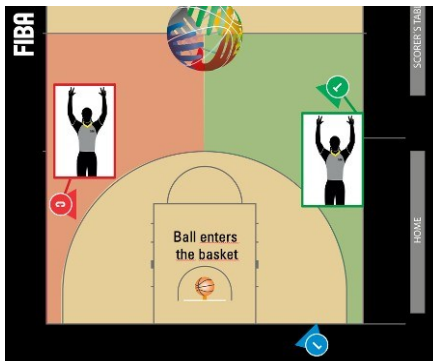


Diagrama 48:

Când mingea intră în coș ambii arbitri, de Coadă și de Centru, vor semnaliza coșul de 3 puncte reușit.

2.16 MINUTELE DE ÎNTRERUPERE

După ce oficialii mesei au notificat arbitrii despre solicitarea unui minut de întrerupere, în mod normal Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru cel mai apropiat de masa oficialilor va semnaliza minutul de întrerupere.

Arbitrii au trei poziții standard în timpul minutelor de întrerupere (întotdeauna pe partea opusă). Ei pot să aleagă oricare din cele trei poziții, cea pe care ei o consideră că este cea mai potrivită (Notă: lăsați mingea pe terenul de joc la locul de unde jocul va fi reluat).

Când mai sunt 20 de secunde dintr-un minut de întrerupere, doi arbitri se vor deplasa în apropierea băncilor echipelor cu scopul de fi pregătiți să activeze echipele să revină pe teren când semnalul de avertizare de 50 secunde sună.

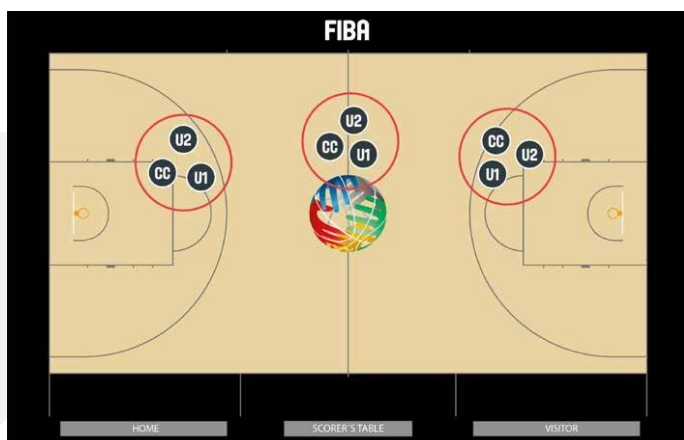


Diagrama 49:
Cele trei poziții standard în timpul minuterilor de întrerupere, întotdeauna în partea opusă.

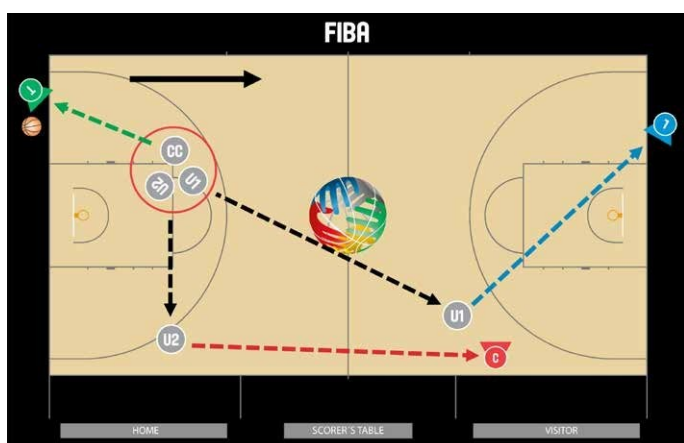


Diagrama 50:
Când mai rămân 20 de secunde din minutul de întrerupere doi arbitrii se deplasează aproape de băncile echipelor.

Ultimele 2:00 minute (L2M) protocolul minutului de întrerupere (când o echipă are oportunitatea să avanseze în terenul ei din față)

Când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în sfertul patru și în prelungiri când echipa care a solicitat minutul de întrerupere este îndreptățită la posesia mingii din terenul ei din spate:

- Arbitrii au trei poziții standard în timpul minuterilor de întrerupere (întotdeauna, pe partea opusă). Ei pot alege oricare din cele trei poziții, pe care ei o apreciază că este cea mai potrivită.
- În timpul minutului de întrerupere, mingea rămâne în mâinile șefului brigăzii (acest fapt semnaleză că o decizie pentru locul repunerii în joc încă nu a fost luată).
- Când un minut de întrerupere mai are 20 de secunde rămase, șeful brigăzii și unul din arbitrii se vor deplasa aproape de zonele băncilor echipelor. Șeful brigăzii va merge la echipa care este îndreptățită la posesia mingii.
- Când semnalul de 50 de secunde sună, arbitrii vor activa echipele să se întoarcă înapoi pe teren.
- Șeful brigăzii îi va solicita antrenorului principal să decidă dacă repunerea în joc va rămâne în terenul din spate sau dacă aceasta va fi avansată în terenul din față. Șeful brigăzii va confirma verbal decizia antrenorului principal (de exemplu: "Repunerea în joc va fi din terenul spate/față"). Șeful brigăzii va arăta o semnalizare către locul repunerii în joc, indicând și deplasându-se în acel loc pentru repunerea în joc. Susținerea verbală a acestui fapt va însoți semnalizarea.
- În mod normal, șeful brigăzii va administra repunerea în joc, iar ceilalți doi arbitrii își vor adapta pozițiile lor în consecință.
- Arbitrii se vor asigura dacă, cronometrul de atac este corespunzător setat (resetat/rămas) înainte de repunerea în joc.

2.17 ÎNLOCUIRI

Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru, cel mai apropiat de masa oficialilor va administra înlocuirile. Toate înlocuirile trebuie să fie finalizate în cel mai scurt timp posibil. De îndată ce toate înlocuirile sunt finalizate arbitrul care le-a administrat ar trebui să se asigure că numărul jucătorilor de pe terenul de joc este corect și apoi va comunica acest fapt stabilind un contact vizual cu arbitrul activ cu mingea.

Înlocuiri după sancționarea unei greșeli

După ce arbitrul care a sancționat greșeala a finalizat raportarea ei la masa oficialilor, este responsabilitatea noului arbitru de pe partea mesei (Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru) să administreze înlocuirile.



Diagrama 51:

T a finalizat raportarea și se deplasează la noua poziție pentru aruncări libere. Noul C va administra înlocuirile.

2.18 OPT SECUNDE / ABATERILE DE TEREN

În mod normal, Arbitrul de Coadă are responsabilitatea principală să numere cele 8 secunde. În toate situațiile de apărare pressing, Arbitrul de Centru trebuie să fie pregătit să ajute Arbitrul de Coadă (implicat fizic și mental în joc).

Arbitrul de Coadă are, de asemenea, responsabilitatea principală pentru toate abaterile de la linia de centru. Uneori Arbitrul de Centru, de asemenea, poate să ajute la posibilele abateri de minge înapoi neregulamentară în terenul din spate, atunci când mingea este jucată pe partea slabă înainte de revenirea ei în terenul din spate.

2.19 ACOPERIREA CRONOMETRULUI DE ATAC

În mod normal, arbitri "de sus" (Arbitrul de Coadă și Arbitrul de Centru) sunt cei care au responsabilitatea principală pentru abaterile de expirare a timpului de atac. De asemenea, Arbitrul de Cap ar trebui să fie atent la timpul de pe cronometrul de atac și pregătit să ajute Arbitrul de Coadă / Centru la deciziile lor. Este extrem de important ca arbitri să știe când perioada timpului de atac se apropie de sfârșitul ei, pentru a putea lua deciziile corecte în situațiile de expirare a timpului de atac.

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.

2.20 INTERFERENȚA / INTERVENȚIA NEREGULAMENTARĂ

În mod normal, Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru este responsabil să determine dacă o abatere de interferență sau intervenție neregulamentară se produce. Arbitrul de pe partea opusă aruncării la coș are responsabilitatea principală de a acoperi traiectoria mingii și abaterile de intervenție / interferență neregulamentară. Vezi de asemenea, Diagrama 63 & Diagrama 64.

Dacă un coș este acordat datorită unei interferențe sau intervenții neregulamentare, arbitrul care sancționează va opri cronometrul de joc și va valida coșul arătând semnalizarea oficială corectă.

Interferența & Intervenția neregulamentară la un contraatac

La o situație de contra atac este responsabilitatea principală a Arbitrului de Centru și responsabilitatea secundară a Arbitrului de Cap să acopere posibilele abateri de interferență sau intervenție neregulamentară. Dacă Arbitrul de Centru nu este pregătit să acopere contra atacul (fizic neimplicat în acțiunea de joc), Arbitrul de Cap ar putea să se oprească în fața liniei de fund pentru a fi capabil să vadă inelul și partea frontală a panoului.

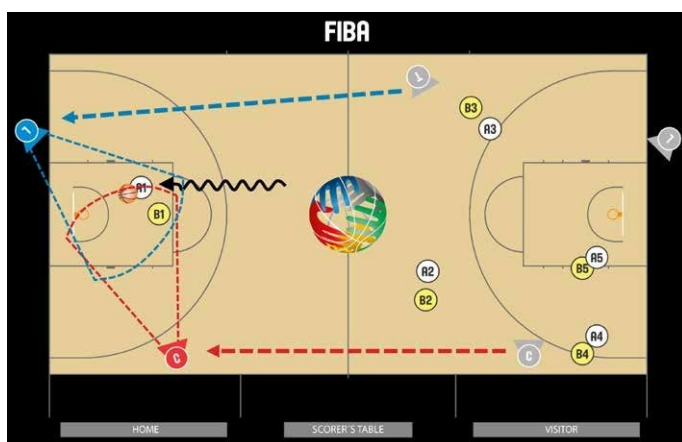


Diagrama 52:

În mod normal, în situațiile de contra atac, Arbitrul de Centru este responsabil pentru abaterile de interferență sau intervenție neregulamentară.

Interferența & Intervenția neregulamentară la o acțiune cu greșeală

La toate acțiunile de joc din care rezultă sancționarea unei greșeli, Arbitrul de Coadă și Arbitrul de Centru nu ar trebui să se relaxeze după ce greșeala a fost sancționată. În schimb ei ar trebui să-și păstreze poziția, să-și mențină concentrarea și să urmărească situația până la terminarea ei (când mingea nu mai are posibilitatea să intre în coș) fiind pregătiți să ia decizia pentru posibilele BI/GT (interferență/ intervenție neregulamentară).

2.21 RAPORTAREA GREȘELILOR / REPOZIȚIONARE

Obiectiv: Identificarea și cunoașterea pozițiilor corecte și a procedurilor de urmat după ce o greșeală a fost sancționată.

Principiile pentru re-poziționare:

Aruncări libere (mingea rămâne în terenul din față):

- a. Arbitrul care raportează greșeala, se deplasează pe partea opusă în poziția T.
- b. Ceilalți 2 arbitri completează pozițiile libere.

Repunere în joc (mingea rămâne în terenul din față):

- a. Arbitrul care raportează greșeala, se deplasează pe partea opusă în poziția T sau C.
- b. Ceilalți 2 arbitri completează pozițiile libere.

Minimizați distanța – pășire “iuțită” – gândiți-vă unde este următoarea voastră poziție după raportare. Dacă doi arbitri sancționează aceeași greșeală, arbitrul care se află pe partea opusă va raporta greșeala.

În toate situațiile, arbitri trebuie să încerce să minimalizeze re-poziționările. Uneori re-poziționările nu sunt necesare, alții toți cei trei arbitri trebuie să se deplaseze cu scopul ca regulile de mai sus să fie implementate.

Raportarea:

- a. Folosiți clar vocea.
- b. Semnalizări clare.
- c. Ritm.

Vedeți de asemenea, “2.8.1. Raportarea” în FIBA Manualul Arbitrului – Tehnici Individuale de Arbitraj (IOT) pentru tehnica raportării și proceduri.

2.21.1 REPOZIȚIONĂRI DE BAZĂ

Mai jos veți găsi re-poziționări explicate în unele din situațiile de bază după greșeală sancționată. La sfârșitul acestui manual în “3.2 Re-poziționări după sancționarea greșelii”, veți găsi o listă mai cuprinzătoare de exemple.

Jocul rămâne în terenul din față, continuând cu repunere în joc



Diagrama 53:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă sancționată de L – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 54:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă sancționată de T – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 55:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă sancționată de C – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 56:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei sancționată de L – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 57:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei sancționată de T – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 58:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei sancționată de C – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).

Jocul continuă din noul teren din spate cu repunere în joc



Diagrama 59:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de L – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).



Diagrama 60:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de T – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).

2.22 ACOPERIREA ARUNCĂRILOR LIBERE

Obiectiv: Înțelegerea acoperirii și a responsabilităților în timpul situațiilor de aruncări libere și la acțiunile de recuperare a mingii care le urmează.

În sistemul 3PO, Arbitrul de Cap este arbitrul activ în toate situațiile de aruncări libere. Arbitrul de Cap va administra toate aruncările libere. În timpul ultimei aruncări libere, Arbitrul de Cap este responsabil pentru jucătorii din culoarele de urmărire ale zonei de restricție de pe partea mesei. Pentru ultima aruncare liberă, Arbitrul de Cap ar trebui să fie poziționat în poziția normală inițială a Arbitrului de Cap.

Arbitrul de Centru indică numărul aruncărilor libere folosind semnalizările oficiale. La toate aruncările libere, Arbitrul de Centru este responsabil să se asigure că nu sunt abateri comise de executantul aruncărilor libere. În timpul ultimei aruncări libere, Arbitrul de Centru este responsabil pentru jucătorii din culoarele de urmărire ale zonei de restricție de pe partea opusă. În timpul aruncărilor libere, Arbitrul de Centru se va poziționa lângă linia laterală (partea mesei) în poziția normală a Arbitrului de Centru.

Arbitrul de Coadă este responsabil pentru restul jucătorilor din spatele prelungirii imaginare a liniei de aruncări libere și din spatele liniei de 3 puncte în timpul tuturor aruncărilor libere.

Atunci când o abatere se produce în timpul aruncării libere și mingea este în aer, arbitrul ar trebui să fluiera imediat ca să indice abaterea (excepție: fentarea unei aruncări de către executantul aruncării libere). Acest fapt este necesar pentru a diminua orice escaladare inutilă a contactului fizic între jucători după ce o abatere s-a produs. Nu este necesar să așteptați ca să vedeți dacă mingea intră sau nu intră în coș.

Dacă mingea intră în coș:

- a. abaterea comisă de executantul aruncării libere – coșul nu este valabil
- b. abaterea comisă de ceilalți jucători – coșul este valabil, semnalul sonor al fluierului va fi neglijat și jocul va continua cu o repunere în joc ca și după orice aruncare liberă reușită.



Diagrama 61:
Numai Arbitrul de Centru indică numărul aruncărilor libere folosind semnalizările oficiale. De îndată ce mingea este vie Arbitrul de Centru poate elibera (abandona) semnalizarea relevantă și va avea brațele lăsate pe părțile lor laterale în poziție normală



Diagrama 62:
Responsabilitățile principale în timpul ultimei sau singurei aruncări libere.

2.23 ACOPERIREA ACȚIUNILOR LA RECUPERARE

Obiectiv: Identificarea tehnicilor corecte pentru acoperirea totală a situațiilor de recuperare a mingii aruncate spre coș și asigurarea faptului că nu mai mult de 1-2 perechi active de jucători sunt acoperite de fiecare arbitru.

În situațiile de recuperare fiecare arbitru ar trebui să preia 1-2 perechi active de jucători la momentul în care o aruncare este încercată. În general, cea mai bună soluție este să preluați acele perechi active de jucători care sunt cele mai apropiate de voi. Utilizați ședința dinainte de joc ("pregame conference") pentru a discuta planul corect, metodele și execuția.

Aruncare la coș de pe partea puternică: Arbitrul de Cap acoperă perechea de jucători din apropierea coșului (ținerea, lovirea peste mână), Arbitrul de Coadă & Centru sunt concentrați pe jucătorii aflați în interiorul perimetrului acțiunii de recuperare (împingerea, ciocnirea, încolăcirea brațelor la spatele adversarului) pe respectivele lor părți. Arbitrul de Centru are ca acoperire principală intervenția și interferența neregulamentară iar Arbitrul de Coadă va acoperi acțiunea de aruncare a mingii spre coș (Diagrama 63).

Aruncare la coș de pe partea slabă: Arbitrul de Cap acoperă perechea de jucători din apropierea coșului (ținerea, lovirea peste mână), Arbitrul de Coadă & Centru sunt concentrați pe jucătorii aflați în interiorul perimetrului acțiunii de recuperare (împingerea, ciocnirea, încolăcirea brațelor la spatele adversarului) pe respectivele lor părți. Arbitrul de Coadă are ca acoperire principală intervenția și interferența neregulamentară iar Arbitrul de Centru va acoperi acțiunea de aruncare a mingii spre coș (Diagrama 64).

**Dacă nu există perechi active de jucători pe partea voastră, trebuie să vă mutați atenția spre următoarea pereche activă de jucători !
(fără legătură cu mecanica, ci legat de acțiunea de joc & gândirea activă)**

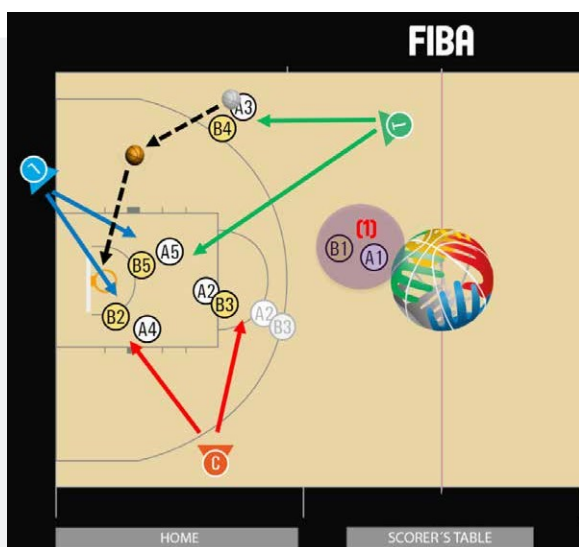


Diagrama 63:
Aruncare de pe partea puternică, L concentrat pe jucătorii aproape de coș, T & C concentrați pe jucătorii din perimetrul acțiunii de recuperare și C are acoperire principală pentru posibilele abateri de intervenție și interferență neregulamentară. 1= pereche de jucători inactivă



Diagrama 64:
Aruncare de pe partea slabă, L concentrat pe jucătorii aproape de coș, T & C concentrați pe jucătorii din perimetrul acțiunii de recuperare și T are acoperire principală pentru posibilele abateri de intervenție și interferență neregulamentară. 1= pereche de jucători inactivă

2.24 ULTIMA ARUNCARE

Obiectiv: Identificarea arbitrului care acoperă ultima aruncare la coș și cine este responsabil pentru a controla cronometrul de joc/atac la terminarea unui sfert sau a jocului.

În mod normal, fie Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru decid dacă orice aruncare reușită aproape de terminarea unui sfert sau a jocului este un coș valabil sau dacă mingea nu a fost eliberată înainte de aprinderea LED-urilor/semnalizarea sonoră.



Diagrama 65:

Ultima aruncare pe partea opusă:

- Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru pe partea mesei (Coadă sau Centru) este responsabil principal pentru cronometrul de joc (mod principal)
- Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru (care acoperă situația de aruncare) pe partea opusă este responsabil secund pentru cronometrul de joc (mod ajutor)



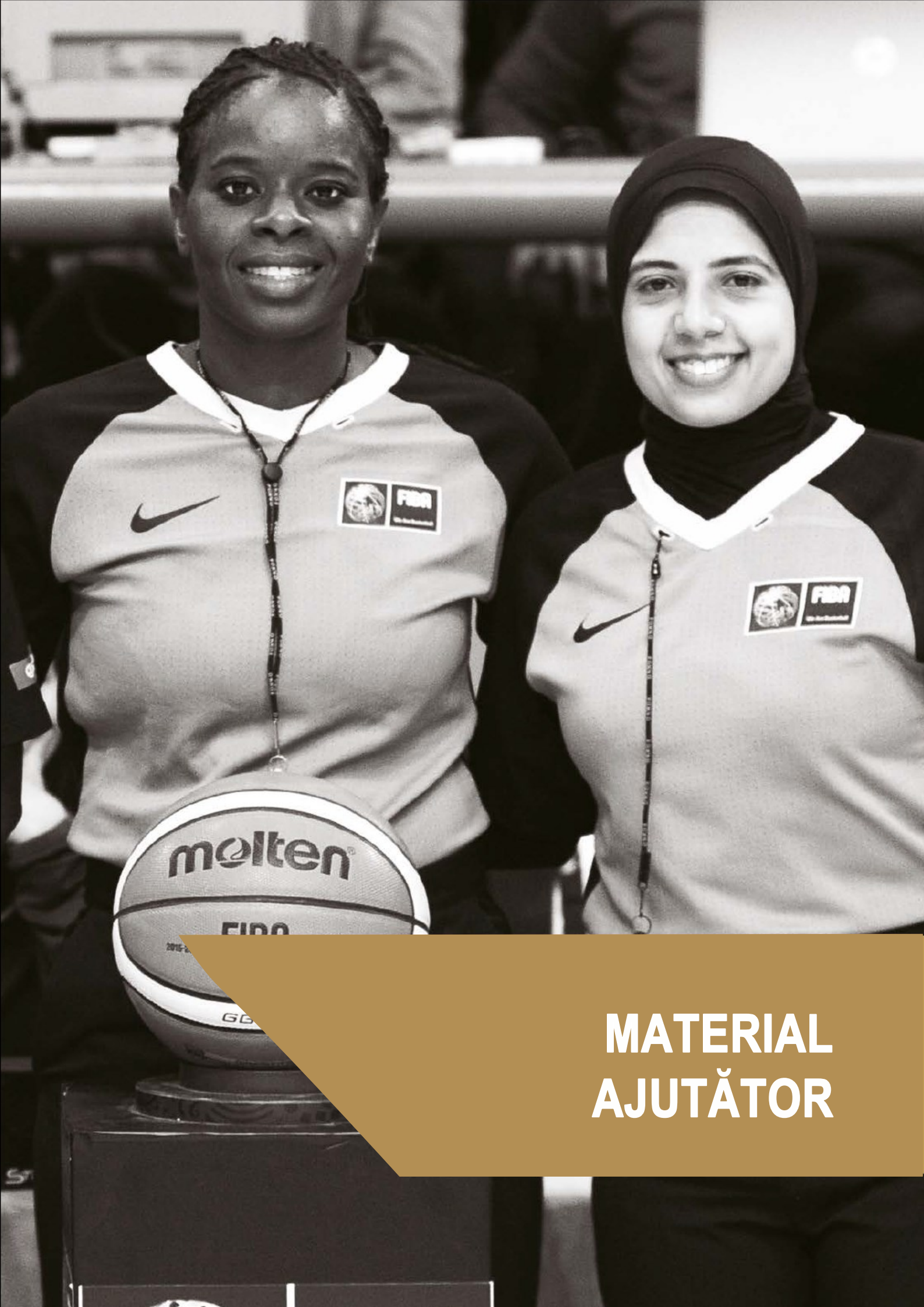
Diagrama 66:

Ultima aruncare pe partea mesei:

- Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru pe partea opusă (Coadă sau Centru) este responsabil principal pentru cronometrul de joc (mod principal)
- Arbitrul de Coadă sau Arbitrul de Centru (care acoperă situația de aruncare) pe partea mesei este responsabil secund pentru cronometrul de joc (mod ajutor)

Dacă oricare dintre arbitrii care nu acoperă ultima aruncare spre coș are informații referitoare la ultima aruncare și cronometrul de joc, el trebuie să meargă imediat la arbitrul care este responsabil să decidă pentru ultima aruncare și să împărtășească aceste informații membrilor brigăzii de arbitri (mod ajutor).

În cazul în care există un dezacord între membrii brigăzii de arbitri, întotdeauna Șeful brigăzii va lua decizia finală.



**MATERIAL
AJUTĂTOR**

CAPITOLUL 3

3. MATERIAL AJUTĂTOR

3.1 SEMNALIZĂRILE OFICIALE ALE ARBITRILOR

Semnalizări pentru cronometrul de joc

OPRIRE
CRONOMETRU



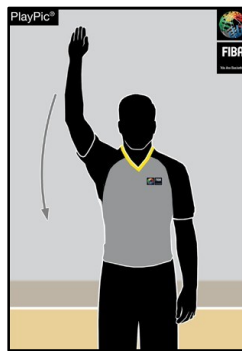
Palma deschisă

OPRIRE CRONOMETRU
PENTRU GREȘEALĂ



Un pumn strâns

PORNIRE
CRONOMETRU



Taie aerul cu mâna

Marcarea punctelor

1 PUNCT



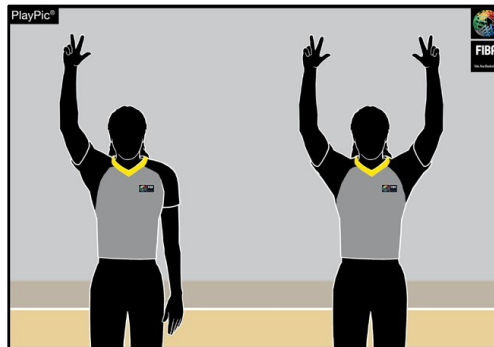
Degetul arătător flexat din
încheietura palmei

2 PUNCTE



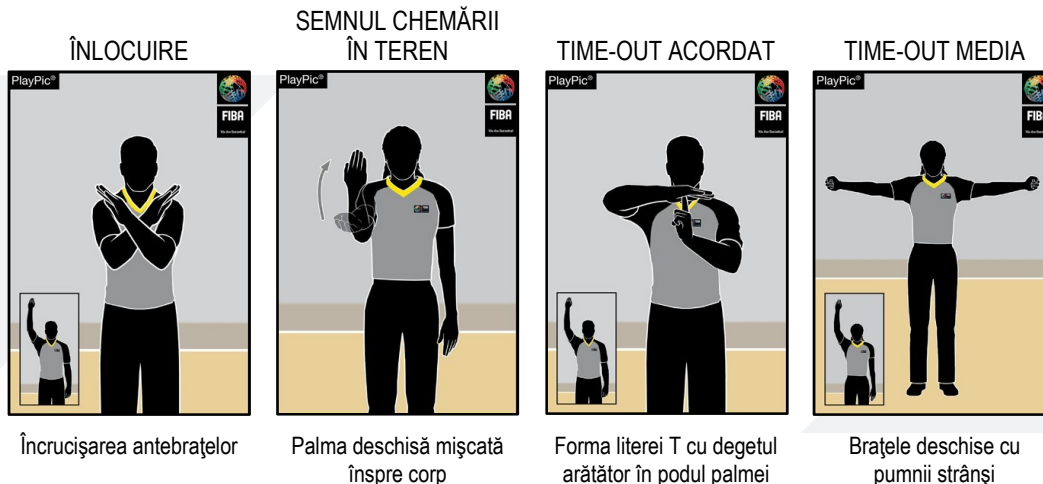
Două degete flexate din
încheietura palmei

3 PUNCTE

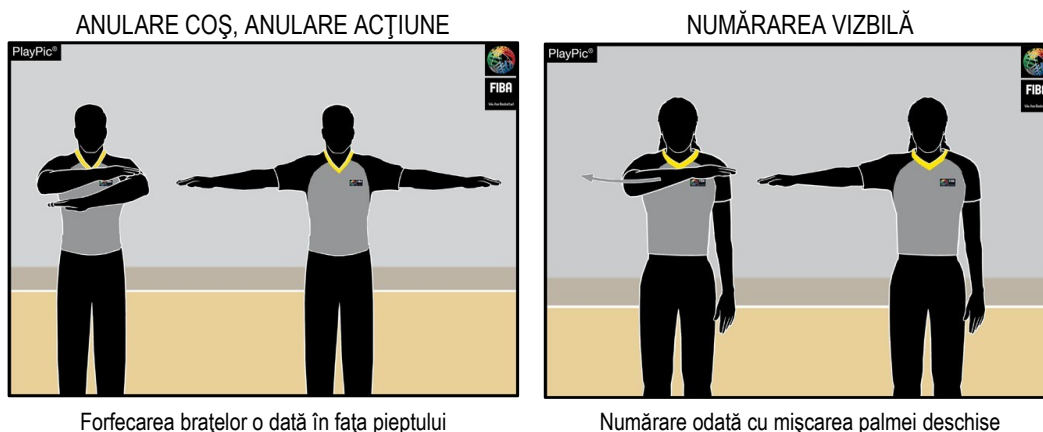


3 degete extinse
Un braț : Încercare
Ambele brațe: Reușită

Înlocuire și Minut de Întrerupere (Time-Out)



Informative



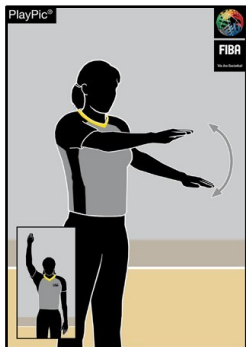
Abateri

ABATERE DE PAȘI



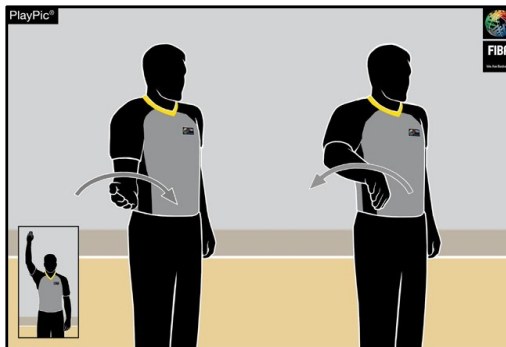
Rotirea antebrăzurilor cu pumnii strânși

DRIBLING NEREGULAMENTAR: DUBLU DRIBLING



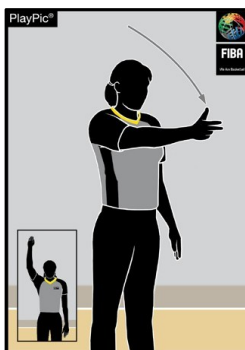
Mișcarea pe verticală și alternativă a brațelor cu palmele deschise

DRIBLING NEREGULAMENTAR: MINGE CĂRATĂ



Jumătate de rotație spre față cu palma deschisă

3 SECUDE



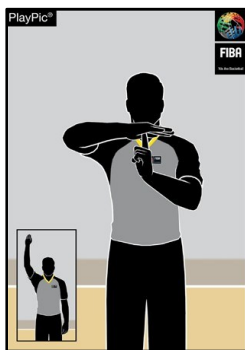
Brațul întins oscilând arată 3 degete

5 SECUDE



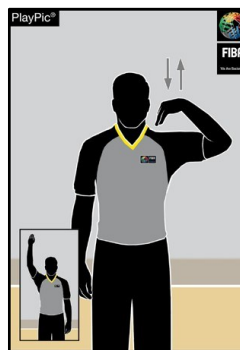
Arată 5 degete cu o mână

8 SECUDE



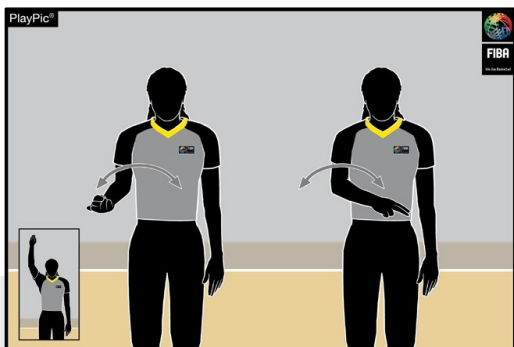
Arată 8 degete

EXPIRARE TIMP DE ATAC



Degetele ating umărul

MINGE ÎNTOARSĂ ÎN TERENUL DIN SPATE



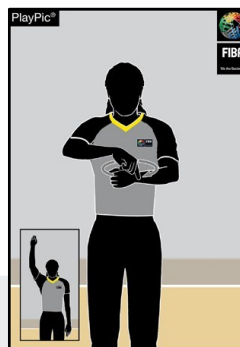
Oscilația brațului, în față corpului

LOVIREA SAU BLOCAREA DELIBERATĂ A MINGII CU PICIORUL



Indicarea spre picior

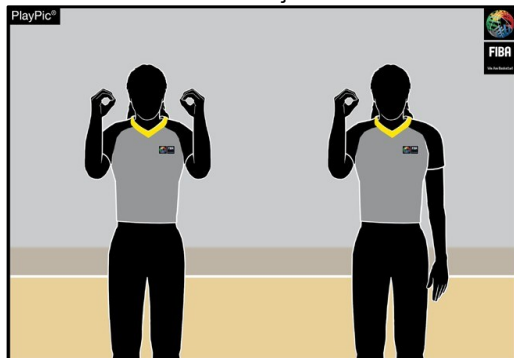
INTERVENȚIE/ INTERFERENȚĂ NEREGULAMENTARĂ



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



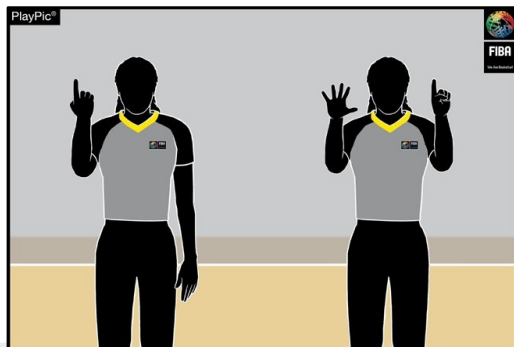
Mâna dreaptă arată
numărul 5
Mâna stângă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 11 - 15



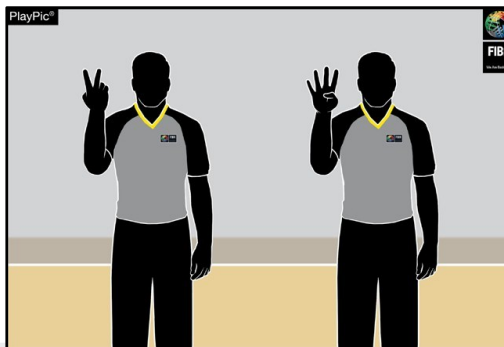
Mâna dreaptă arată
pumnul strâns
Mâna stângă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 16



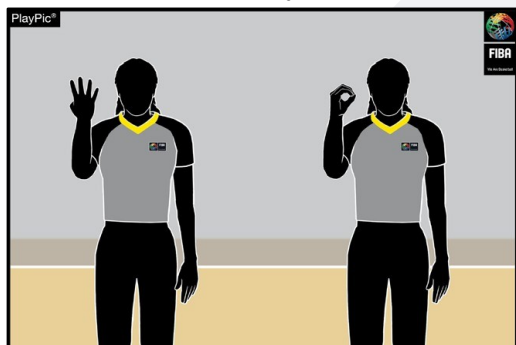
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 1 pentru cifra
zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 6 pentru
cifra unităților

Nr. 24



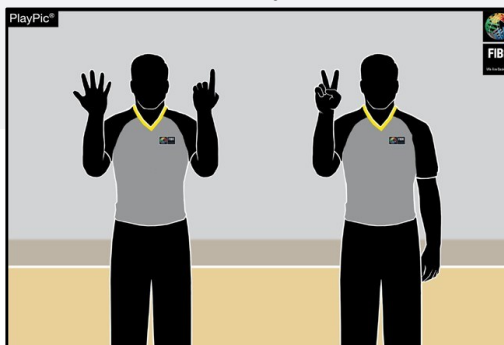
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 2 pentru cifra
zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 4 pentru cifra
unităților

Nr. 40



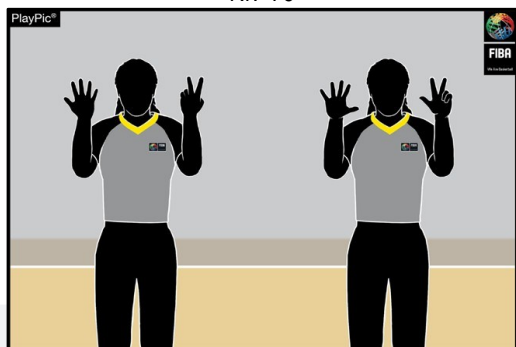
Prima fază mâna întoarsă arată numărul 4 pentru cifra zecilor – apoi cu aceeași mână deschisă arată numărul 0 pentru cifra unităților

Nr. 62



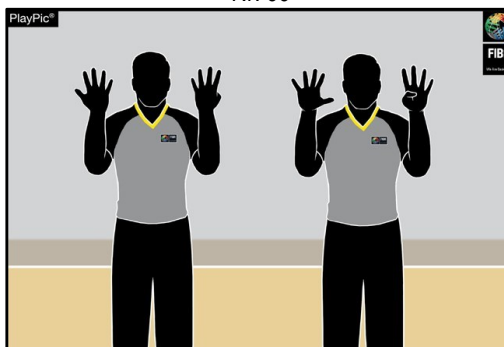
Prima fază cu mâinile întoarse arată numărul 6 pentru cifra zecilor – apoi mâna dreaptă deschisă arată numărul 2 pentru cifra unităților

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



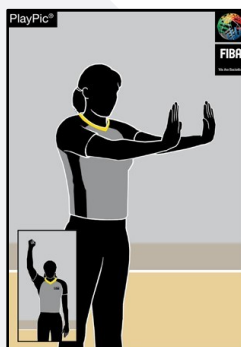
Tragerea încheieturii mâinii în jos

OBSTRUȚIE (APĂRARE) BLOCAJ ILEGAL (ATAȚ)



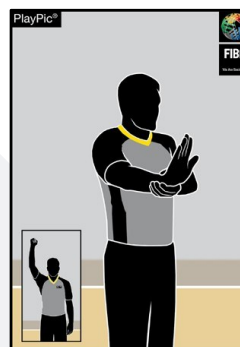
Ambele mâini pe șolduri

ÎMPINGERE SAU FORȚARE FĂRĂ MINGE



Imitarea împingerii

CONTROLARE CU MÂINILE



Prinderea palmei și mișcare în față

**FOLOSIREA
NEREGULAMENTARĂ
A MĂNILOR**



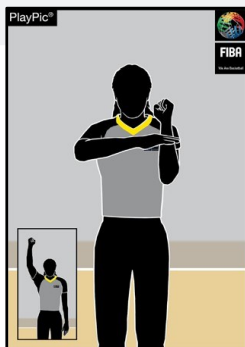
Lovirea încheieturii mâinii

FORTĂRE CU MINGEA



Pumnul strâns lovește palma deschisă

**CONTACT
NEREGULAMENTAR
LA MÂNĂ**



Lovirea cu palma a celui alt
antebraț

**ÎNCOLĂCIRE BRAȚ ÎN
JURUL
ADVERSARULUI**



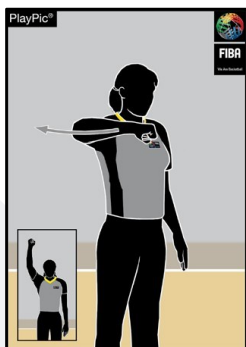
Mișcarea antebrațului spre
spate

CILINDRU ILEGAL



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

**OSCILAREA
EXCESIVĂ A COTULUI**



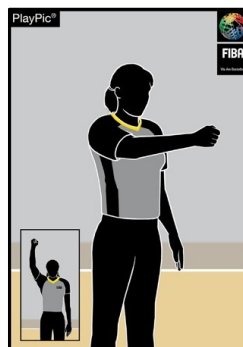
Balansarea cotului spre
spate

LOVIRE LA CAP



Imitarea contactului la cap

**GREȘEA ECHIPEI
CARE CONTROLEAZĂ
MINGEA**



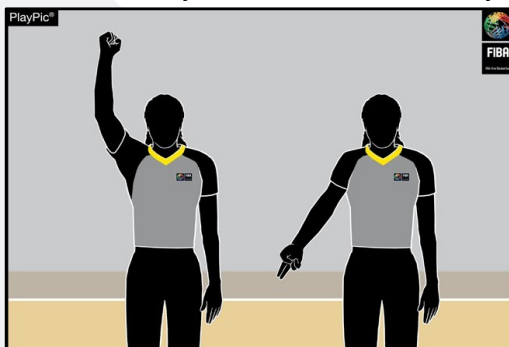
Indicarea cu brațul întins și
pumnul strâns spre coșul
echipei vinovate.

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



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

**GREȘEA 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

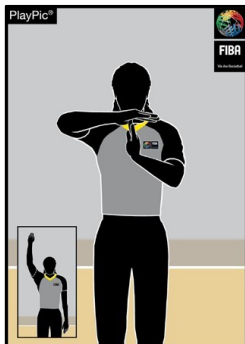
Greșeli speciale

DUBLĂ GREȘEALĂ



Forfecarea brațelor cu pumnii strânși deasupra capului

GREȘEALĂ TEHNICĂ



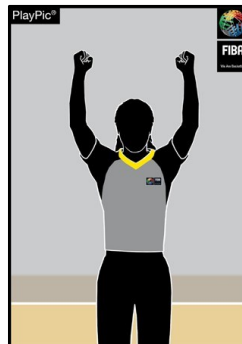
Forma literei T arătată palmele deschise

GREȘEALĂ ANTISPORTIVĂ



Pridererea încheieturii mâinii deasupra capului

GREȘEALĂ DESCALIFICATOARE



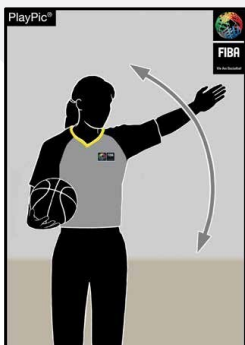
Brațele întinse cu pumnii strânși deasupra capului

SIMULAREA UNEI GREȘELI



Ridicarea antebrăzului de două ori

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



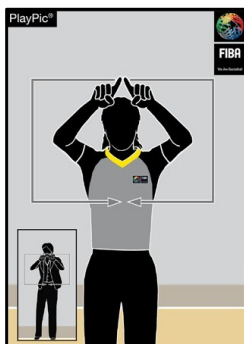
Mișcarea brațului paralel cu linia terenului de joc (în ultimele 2 minute ale sfertului 4 și prelungiri)

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
GREȘALĂ FĂRĂ
ARUNCĂRI
LIBERE



Indicarea direcției
jocului, brațul paralel
cu liniile laterale

DUPĂ GREȘALA
ECHIPEI CARE
ARE CONTROLUL
MINGII



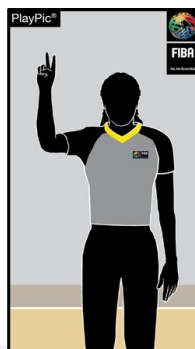
Pumnul strâns în
direcția jocului, brațul
paralel cu liniile
laterale

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

3.2 REPOZIȚIONĂRI DUPĂ SANȚIONAREA GREȘELILOR

Mai jos este o listă mai cuprinzătoare a re poziționărilor după sancționarea greșelilor

Jocul rămâne în terenul din față, continuând cu repunere în joc



Diagrama 67:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei sancționată de L – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).

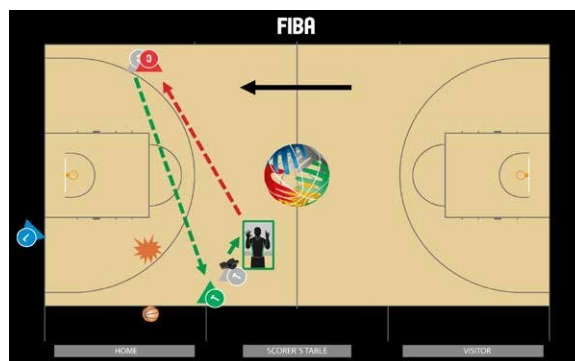


Diagrama 68:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei sancționată de T – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 69:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă, sancționată de L – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 70:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă, sancționată de T – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).

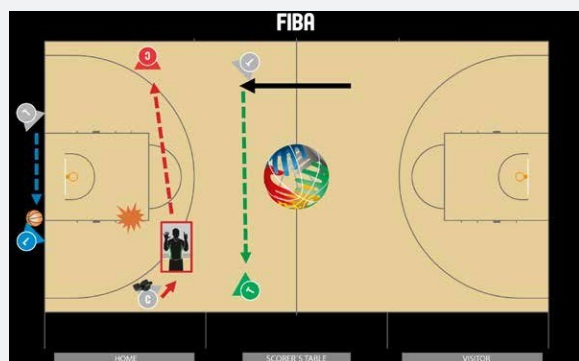


Diagrama 71:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei, sancționată de C – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 72:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă, sancționată de C – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 73:
Greșeală apărător, terenul din față , dublu sancționată de către T & C – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 74:
Greșeală apărător, terenul din față ,dublu sancționată de către T & C – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 75:
Greșeală apărător, terenul din față pe partea mesei, dublu sancționată de către T & L – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).

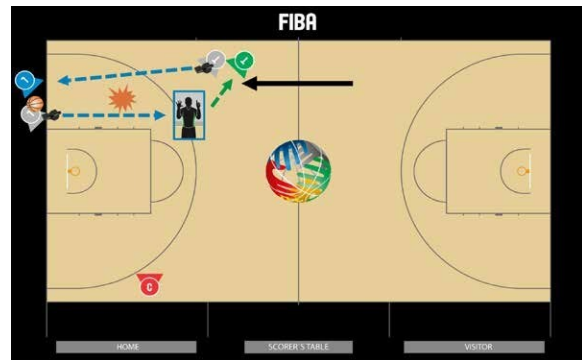


Diagrama 76:
Greșeală apărător, terenul din față pe partea opusă, dublu sancționată de către T & L – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 77:
Greșeală apărător, terenul din față, dublu sancționată de către L & C – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).



Diagrama 78:
Greșeală apărător, terenul din față, dublu sancționată de către L & C – mingea rămâne în terenul din față (repunere în joc).

Jocul rămâne în terenul din față, continuînd cu aruncare liberă (aruncări libere)



Diagrama 79:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei, sancționată de L – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 80:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei, sancționată de T – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 81:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă, sancționată de L – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 82:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă, sancționată de T – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 83:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea mesei, sancționată de C – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 84:
Greșeală apărător, în terenul din față pe partea opusă, sancționată de C – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 85:
Greșeală apărător, terenul din față, dublu sancționată de către T & C – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 86:
Greșeală apărător, terenul din față, dublu sancționată de către T & C – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 87:
Greșeală apărător, terenul din față pe partea mesei, dublu sancționată de către T & L – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 88:
Greșeală apărător, terenul din față pe partea opusă, dublu sancționată de T & L – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 89:
Greșeală apărător, terenul din față, dublu sancționată de către L & C – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).



Diagrama 90:
Greșeală apărător, terenul din față, dublu sancționată de către L & C – mingea rămâne în terenul din față (aruncări libere).

Jocul continuă din noul teren din spate cu o repunere în joc

Notă: Atunci când este sancționată o greșeală în terenul din spate sau o greșeală ofensivă în terenul din față nu este necesară re poziționarea, în afara cazului în care trebuie facilitată deplasarea la noua poziție pe partea opusă a arbitrilor care raportează (fără re poziționări lungi).



Diagrama 91:
Greșeală, în terenul din spate pe partea mesei, sancționată de L – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).



Diagrama 92:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de L – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).

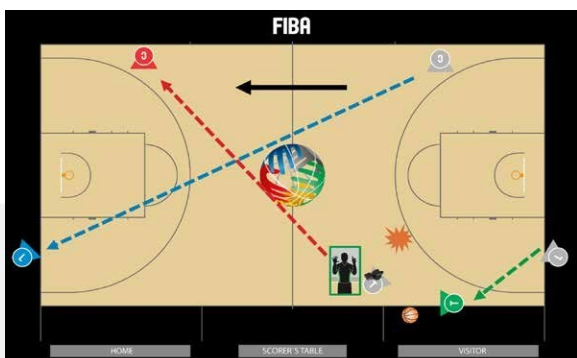


Diagrama 93:
Greșeală, în terenul din spate pe partea mesei, sancționată de T – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).



Diagrama 94:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de T – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).

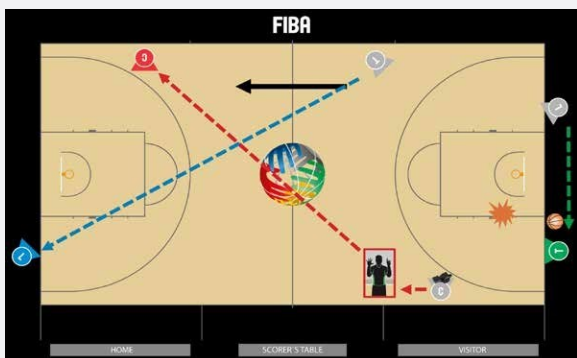


Diagrama 95:
Greșeală, în terenul din spate pe partea mesei, sancționată de C – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).



Diagrama 96:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de C – mingea este deplasată în noua direcție de joc (repunere în joc).

Jocul continuă din capătul opus al terenului de joc cu aruncare liberă (aruncări libere)



Diagrama 97:
Greșeală, în terenul din spate pe partea mesei, sancționată de L – mingea este deplasată în noua direcție de joc (aruncări libere).



Diagrama 98:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de L – mingea este deplasată în noua direcție de joc (aruncări libere).



Diagrama 99:
Greșeală, în terenul din spate pe partea mesei, sancționată de T – mingea este deplasată în noua direcție de joc (aruncări libere).

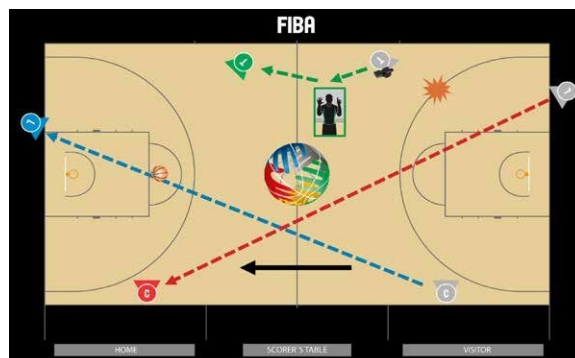


Diagrama 100:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de T – mingea este deplasată în noua direcție de joc (aruncări libere).



Diagrama 101:
Greșeală, în terenul din spate pe partea mesei, sancționată de C – mingea este deplasată în noua direcție de joc (aruncări libere).



Diagrama 102:
Greșeală, în terenul din spate pe partea opusă, sancționată de C – mingea este deplasată în noua direcție de joc (aruncări libere).

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_Basic_3PO_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