



2022

REGULILE OFICIALE

ALE JOCULUI

BASCHET

**REGULILE JOCULUI &
ECHIPAMENTUL JOCULUI BASCHET**

Valabile de la 01 Iulie 2023

Reguli adoptate de Federația Internațională de Baschet (FIBA)



Regulile Oficiale ale Jocului Baschet 2022

Aprobate de

FIBA Central Board

Manila, Filipine, 28 Aprilie 2023

Valabile de la 01 Iulie 2023

v1.2

CUPRINS

CUPRINS	3
CUPRINSUL DIAGRAMELOR	4
REGULA UNU – JOCUL	5
Articolul 1 Definiții	5
REGULA DOI – TEREN ȘI ECHIPAMENT	6
Articolul 2 Teren	6
Articolul 3 Echipament	11
REGULA TREI – ECHIPE	12
Articolul 4 Echipe	12
Articolul 5 Jucători : Accidentare și ajutor	15
Articolul 6 Căpitan : Atribuții și autorități	15
Articolul 7 Antrenorul principal și primul antrenor asistent: Atribuții și autorități	15
REGULA PATRU – REGULAMENTE DE JOC	17
Articolul 8 Timpul de joc, scor egal și prelungiri	17
Articolul 9 Începerea și terminarea unui sfert, unei prelungiri sau a jocului	17
Articolul 10 Stările mingii	18
Articolul 11 Locația unui jucător și a unui arbitru	19
Articolul 12 Angajarea între doi și posesia alternativă	19
Articolul 13 Cum este jucată mingea	21
Articolul 14 Controlul mingii	21
Articolul 15 Jucător în acțiune de aruncare	21
Articolul 16 Coș: Când este marcat și valoarea lui	22
Articolul 17 Repunerea mingii în joc	23
Articolul 18 Minut de întrerupere	25
Articolul 19 Înlocuire	26
Articolul 20 Joc pierdut prin forfait	28
Articolul 21 Joc pierdut în caz particular	28
REGULA CINCI – ABATERI	29
Articolul 22 Abateri	29
Articolul 23 Jucător afară din joc și minge afară din joc	29
Articolul 24 Driblingul	29
Articolul 25 Regula pașilor	30
Articolul 26 3 secunde	31
Articolul 27 Jucător strâns apărat	31
Articolul 28 8 secunde	32
Articolul 29 Timpul de atac	32
Articolul 30 Mingi întoarsă în terenul din spate	34
Articolul 31 Intervenția și Interferența neregulamentară	35
REGULA ȘASE – GREȘELI	37
Articolul 32 Greșeli	37
Articolul 33 Contact : Principii generale	37
Articolul 34 Greșeala personală	43
Articolul 35 Dubla greșeală	43

Articolul 36	Greșeala tehnică	44
Articolul 37	Greșeala antisportivă	46
Articolul 38	Greșeala descalificatoare	47
Articolul 39	Încăierare	48
REGULA ȘAPTE – DISPOZIȚII GENERALE		50
Articolul 40	5 greșeli ale unui jucător	50
Articolul 41	Greșelile echipei: Penalizare	50
Articolul 42	Situații speciale	50
Articolul 43	Aruncări libere	51
Articolul 44	Erori corectabile	53
REGULA OPT – ARBITRI, OFICIALI DE LA MASĂ, COMISAR : ATRIBUȚII ȘI AUTORITĂȚI		55
Articolul 45	Arbitri, oficiali de la masă și comisar	55
Articolul 46	Șeful brigăzii : Atribuții și autorități	55
Articolul 47	Arbitrii : Atribuții și autorități	56
Articolul 48	Scorer și ajutor scorer : Atribuții	57
Articolul 49	Cronometror : Atribuții	58
Articolul 50	Operator cronometru de atac : Atribuții	59
ANEXA A – SEMNALIZĂRILE ARBITRILOR		61
ANEXA B – FOAIA OFICIALĂ DE JOC		69
ANEXA C – PROCEDURA PROTESTULUI		78
ANEXA D – CLASAMENTUL ECHIELOR		79
ANEXA E – ÎNTRERUPERI MEDIA		93
ANEXA F – SISTEMUL RELUĂRII INSTANTANEE		94
INDEX LA REGULI		97

CUPRINSUL DIAGRAMELOR

Diagrama 1	Dimensiuni complete ale terenului de joc	7
Diagrama 2	Terenul și podeaua	8
Diagrama 3	Zona de restricție	9
Diagrama 4	Zona coșului de 2 puncte / 3 puncte	10
Diagrama 5	Masa scorerului și scaunele înlocuirilor	10
Diagrama 6	Principiul cilindrului	38
Diagrama 7	Pozițiile jucătorilor în timpul aruncărilor libere	52
Diagrama 8	Semnalizările arbitrilor	68
Diagrama 9	Foaia oficială de joc	69
Diagrama 10	Partea de sus a foii oficiale de joc	70
Diagrama 11	Echipele pe foaia oficială de joc (înainte de joc)	71
Diagrama 12	Echipele pe foaia oficială de joc (după joc)	72
Diagrama 13	Înregistrarea scorului	76
Diagrama 14	Bilanțul	77
Diagrama 15	Partea de jos a foii oficiale de joc	77

Pe tot cuprinsul Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet, textul se aplică în mod unitar tuturor genurilor și toate referințele din acest text cu privire la bărbați sau femei (de ex., el, lui, său, ea, ei, sa), vor fi considerate a fi aplicate de asemenea și altor genuri și trebuie citite în consecință.

N.R. Strict din motive practice, pe tot cuprinsul acestui document, toate referirile făcute sunt la genul masculin. Observația specificată mai sus rămâne valabilă și adaptată în consecință, după caz.

REGULA UNU – JOCUL

Articolul 1 Definiții

1.1 Jocul Baschet

Baschetul este jucat între 2 echipe, de câte 5 jucători fiecare. Scopul fiecărei echipe este să marcheze în coșul adversarilor și să împiedice cealaltă echipă să marcheze.

Jocul este condus de către arbitrii, oficialii mesei și un comisar, dacă este prezent.

1.2 Coșul : adversarilor/propriu

Coșul care este atacat de către o echipă este coșul adversarilor, iar coșul care este apărat de către o echipă, este propriul ei coș.

1.3 Câștigătoarea unui joc

Echipa care a marcat cel mai mare număr de puncte la terminarea timpului de joc va fi câștigătoarea.

REGULA DOI – TEREN ȘI ECHIPAMENT

Articolul 2 Terenul

2.1 Terenul

Terenul va avea o suprafață plană, dură, liberă de orice fel de obstacol (Diagrama 1), cu dimensiuni de 28 m în lungime și 15 m în lățime măsurate de la marginea interioară a liniilor care delimitează terenul.

2.2 Podeaua

Podeaua va include zona terenului înconjurată de un culoar suplimentar de delimitare, liber de obstacole, de minimum 2 metri (Diagrama 2). Prin urmare, podeaua trebuie să aibă dimensiunile de minim 32 metri lungime și minim 19 metri lățime.

2.3 Terenul din spate

Terenul din spate al unei echipe cuprinde coșul propriu al echipei, fața dinspre teren a panoului și cea parte a terenului limitată de linia de fund din spatele propriului ei coș, liniile laterale și linia de centru.

2.4 Terenul din față

Terenul din față al unei echipe cuprinde coșul adversarului, partea dinspre teren a panoului adversarului și cea suprafață a terenului limitată de linia de fund din spatele coșului adversarului, liniile laterale și marginea interioară a liniei de centru, mai apropiată de coșul adversarului.

2.5 Linii

Toate liniile vor fi de aceeași culoare și trasate în alb sau altă culoare contrastantă, cu o lățime de 5 cm și clar vizibile.

2.5.1 Liniile care delimitează terenul de joc

Terenul va fi limitat de liniile care-l marchează, acestea fiind linii de fund și linii laterale. Aceste linii nu fac parte din teren.

Orice obstacol, inclusiv antrenorul principal, primul antrenor asistent, înlocuitorii, jucătorii eliminați, membrii însoțitori delegați așezați în zona băncii echipei, va fi la cel puțin 2 m de la teren.

2.5.2 Linia de centru, cercul central și semicercurile pentru aruncări libere

Linia de centru, va fi trasată paralel cu liniile de fund, de la punctul de mijloc al liniilor laterale. Ea va fi prelungită cu 0,15 m, în afara fiecărei linii laterale. Linia de centru este parte a terenului din spate.

Cercul central va fi trasat în centrul terenului și va avea o rază de 1,80 m, măsurată la marginea exterioară a circumferinței.

Semicercurile pentru aruncări libere, vor fi trasate pe teren cu o rază de 1,80 m, măsurată la marginea exterioară a circumferinței și având centrele lor la punctul de mijloc al liniilor de aruncări libere (Diagrama 3).

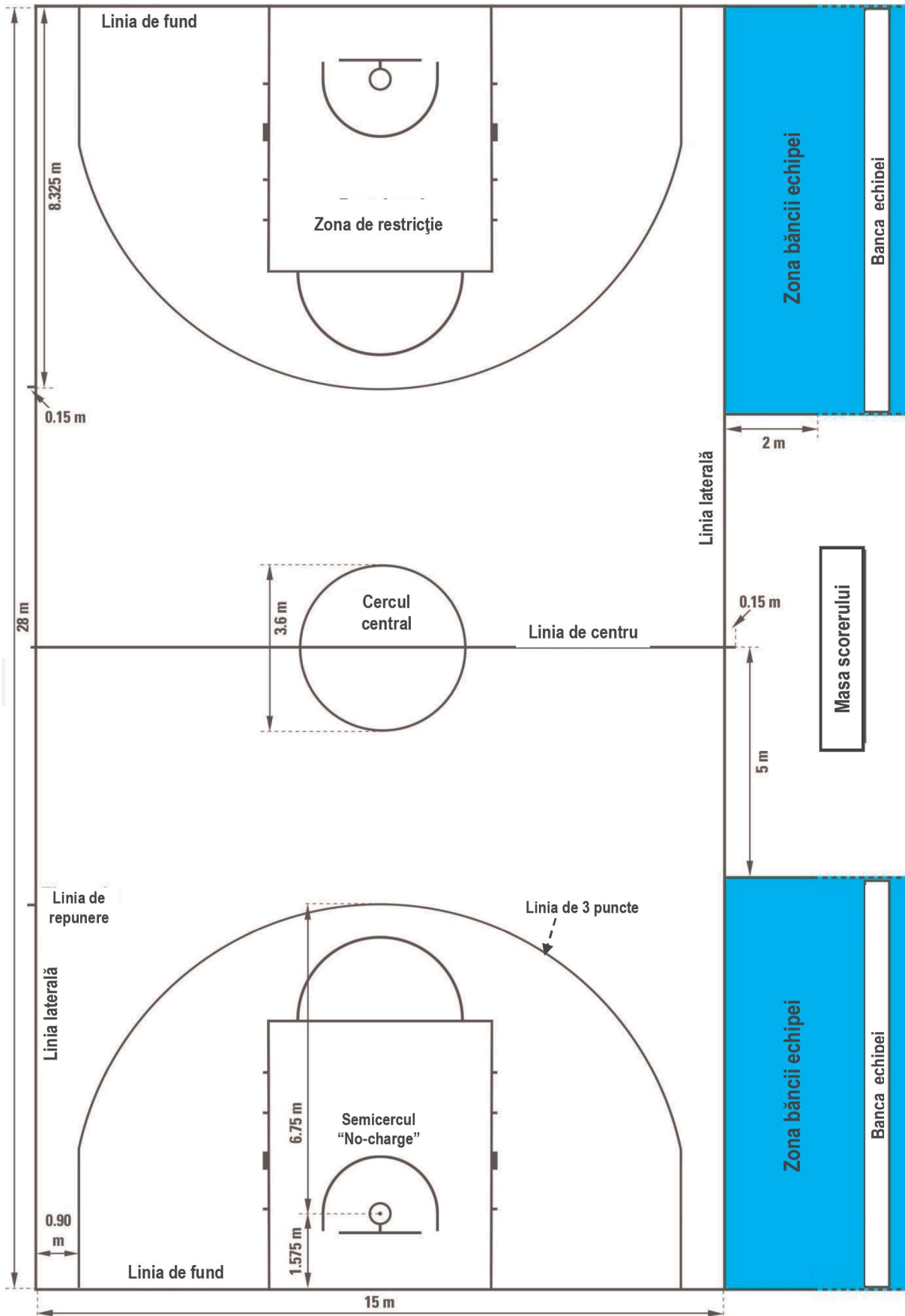


Diagrama 1 Dimensiunile complete ale terenului

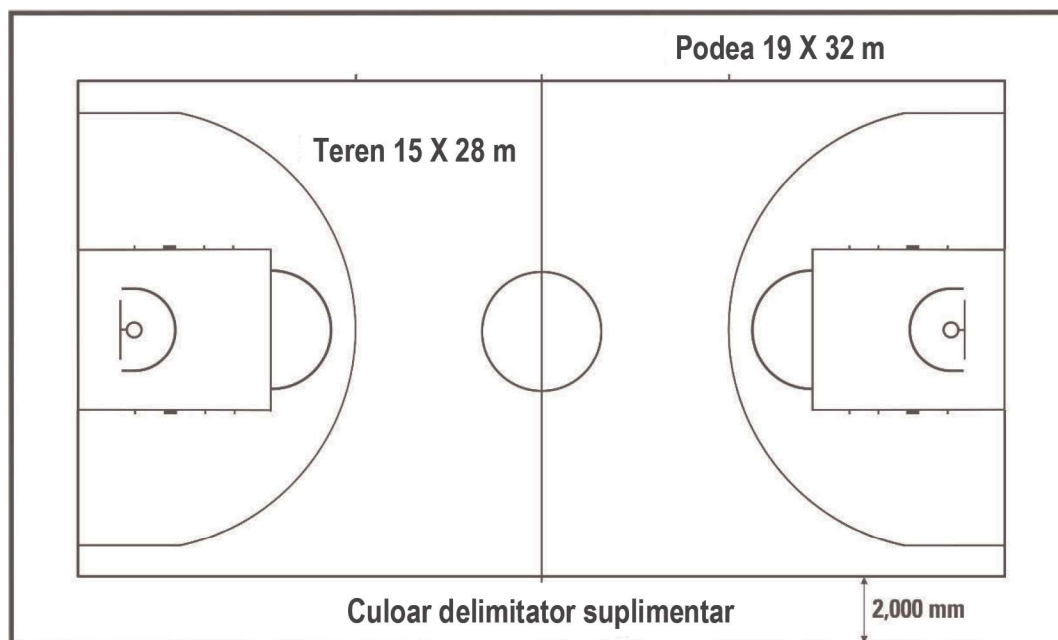


Diagrama 2 Terenul și podeaua

2.5.3 Liniile de aruncări libere, zonele de restricție și culoarele de urmărire a aruncărilor libere

Linia de aruncări libere trebuie trasată paralel cu fiecare linie de fund. Aceasta va avea marginea ei cea mai îndepărtată la 5,80 m de la marginea interioară a liniei de fund și va fi de 3,60 m, lungime. Punctul ei de mijloc se va situa pe linia imaginară care unește punctul de mijloc al celor 2 linii de fund.

Zonele de restricție trebuie să fie suprafețe dreptunghiulare trasate pe teren, delimitate de liniile de fund, prelungirea liniilor de aruncări libere și de liniile care pornesc de la linia de fund având marginile lor exterioare la 2,45 m de la punctul de mijloc al liniilor de fund și care se termină la marginea exterioară a prelungirii liniilor de aruncări libere. Cu excepția liniei de fund, aceste linii fac parte din zona de restricție.

Culoarele de urmărire a aruncărilor libere pe lungimea zonei de restricție, rezervate pentru jucători pe parcursul executării aruncărilor libere, vor fi trasate ca în Diagrama 3.

2.5.4 Zona coșului de 3 puncte

Zona coșului de 3 puncte a echipei (Diagrama 1 și Diagrama 4) este întreaga suprafață a terenului, cu excepția zonei din apropierea coșului adversarilor, limitată de și incluzând:

- Cele 2 linii paralele, ridicate de la și perpendiculare pe linia de fund, având mărimea lor exterioară la 0,90 m față de marginea interioară a liniilor laterale.
- Un arc de cerc, cu o rază de 6,75 m măsurată din punctul aflat pe sol, situat exact sub centrul coșului adversarilor, până la marginea exterioară a arcului de cerc. Distanța punctului aflat pe sol, până la punctul de mijloc al marginii interioare a liniei de fund este de 1,575 m. Arcul de cerc se unește cu liniile paralele.

Linia de 3 puncte nu face parte din zona coșului de 3 puncte.

2.5.5 Zonele băncilor echipelor

Zonele băncilor echipelor vor fi marcate în afara terenului, limitate de 2 linii, ca și în Diagrama 1.

Trebuie să fie 16 locuri disponibile în fiecare zonă a băncii echipei, pentru antrenorul principal, antrenorii asistenți, înlocuitori, jucători eliminați și membri delegați însoțitori. Orice alte persoane vor fi la cel puțin 2 m în spatele băncii echipei.

2.5.6 Liniile de repunere în joc

Cele 2 linii având lungimea de 0,15 m, trebuie trasate în afara terenului, la linia laterală de pe partea opusă mesei scorerului, cu marginea exterioară a liniilor situată la 8,325 m față de marginea interioară a celei mai apropiate linii de fund.

2.5.7 Zonele semicercurilor “no – charge”

Zonele semicercurilor “no – charge” vor fi trasate pe teren, limitate de:

- O linie de semicerc având raza de 1,30 m măsurată de la punctul de pe teren, situat exact sub centrul coșului adversarilor, la marginea exterioară a semicercului. Linia semicercului se unește cu:
- Cele 2 linii paralele perpendiculare pe linia de fund, având marginea exterioară la 1,30 m față de punctul de pe teren, situat exact sub centrul coșului adversarilor, având o lungime de 0,375 m și al căror capăt se oprește la 1,20 m față de marginea interioară a liniei de fund.

Zonele semicercurilor “no – charge”, se completează cu liniile imaginare care unesc capetele liniilor paralele situate exact sub marginile frontale ale panourilor.

Liniile semicercurilor “no – charge” fac parte din zonele semicercurilor “no – charge”.

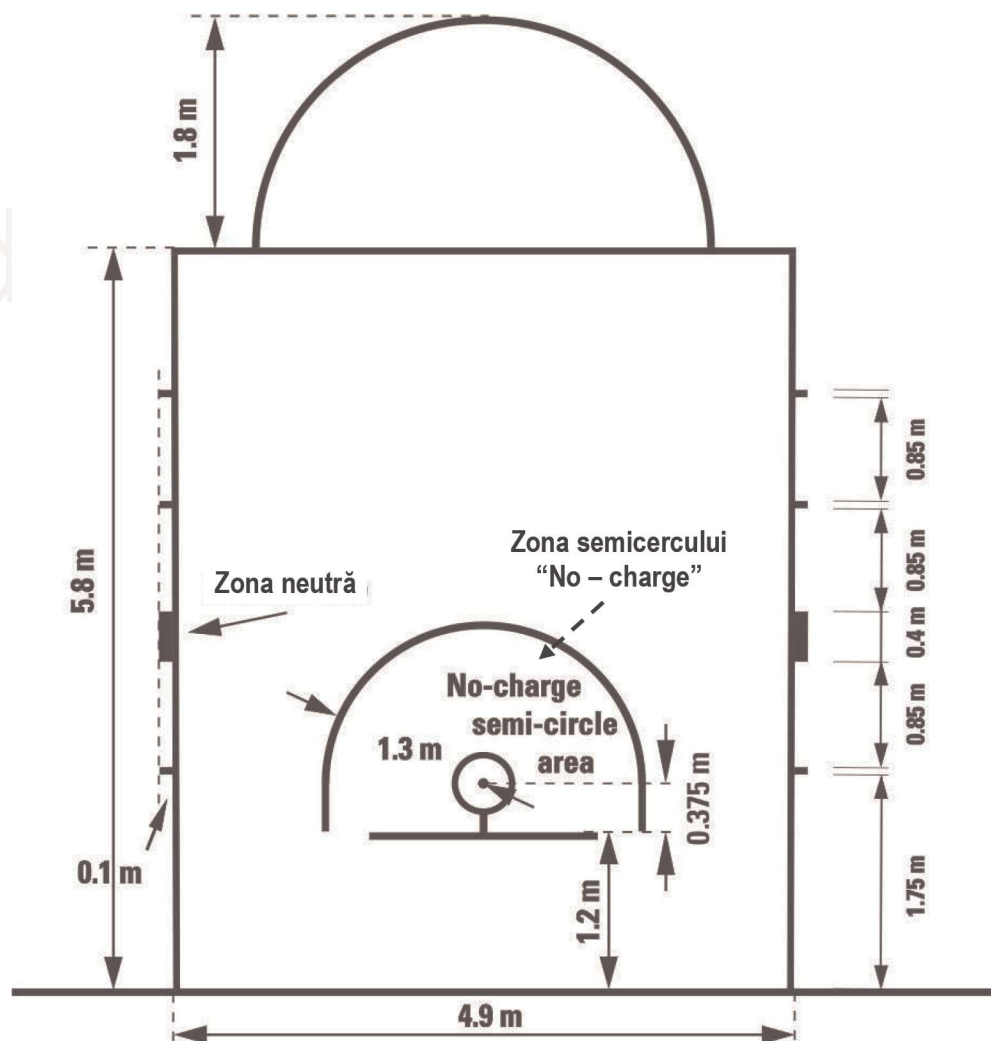


Diagrama 3 Zona de restricție

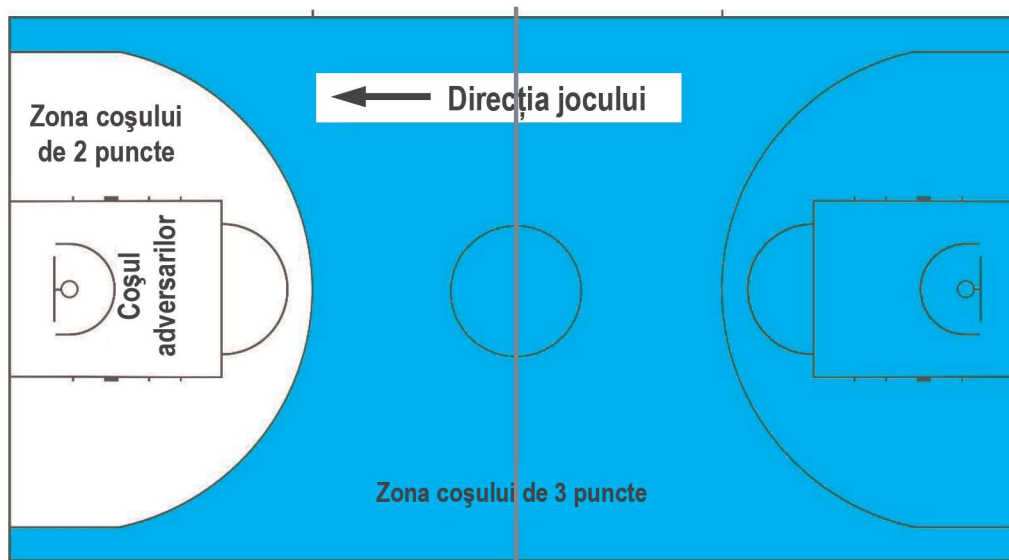


Diagrama 4 Zona coșului de 2/3 puncte

2.6 Poziția mesei scorerului și scaunele înlocuirilor (Diagrama 5)

1 = Operatorul cronometrului de atac
2 = Cronometrul timpului de joc
X = Scaunele înlocuitorilor

3 = Comisarul, dacă este prezent
4 = Scorerul
5 = Ajutorul scorerului



Masa scorerului și scaunele ei trebuie să fie plasate pe un podium. Crainicul și/sau statisticianul (dacă este prezent) pot fi așezați pe partea laterală și/sau în spatele mesei scorerului.

Diagrama 5 Masa scorerului și scaunele pentru înlocuiri

Articolul 3 Echipament

Următoarele echipamente tehnice sunt necesare:

- Instalațiile coșului de baschet, cuprinzând:
 - Panourile
 - Coșurile cuprinzând inelele (dotate cu mecanisme pentru diminuarea presiunii) și plasele
 - Structura de susținere a panourilor, inclusiv capitonajul.
- Mingi de baschet.
- Cronometrul de joc.
- Tabela de marcaj.
- Cronometrul de atac.
- Cronometru (altul decât cronometrul de joc) sau un dispozitiv adecvat (vizibil), pentru cronometrarea minutelor de întrerupere.
- 2 semnale sonore separate, distinctiv diferite și cu sunet puternic, unul din fiecare pentru :
 - operatorul cronometrului de atac
 - cronometror
- Foaia de joc.
- Indicatoare pentru greșelile jucătorului.
- Indicatoare pentru greșelile de echipă.
- Săgeata pentru posesia alternativă.
- Podeaua.
- Terenul.
- Iluminatul adecvat.

Pentru o descriere mai detaliată a echipamentului jocului de baschet, consultați Anexa referitoare la Echipamentul Jocului de Baschet.

REGULA TREI – ECHIBE

Articolul 4 Echipe

4.1 Definiție

4.1.1 Un component al echipei este eligibil să joace, atunci când el a fost autorizat să joace pentru o echipă conform regulamentelor, inclusiv cele care reglementează limitele de vârstă, stabilite de către forul organizator al competiției.

4.1.2 Un component al echipei este îndreptățit să joace atunci când, numele lui a fost înscris în foaia oficială de joc, înainte de începerea jocului și atât timp cât el nu a fost descalificat sau nu a comis 5 greșeli.

4.1.3 Pe parcursul desfășurării jocului, un component al echipei este:

- Jucător, când el este pe terenul de joc și este îndreptățit să joace.
- Înlocuitor, când el nu este pe terenul de joc, dar este îndreptățit să joace.
- Jucător eliminat, când el a comis 5 greșeli și nu mai este îndreptățit să joace.

4.1.4 În timpul unui interval de joc, toți componenții echipei îndreptățiți să joace, sunt considerați jucători.

4.2 Regulă

4.2.1 Fiecare echipă, va fi formată din:

- Nu mai mult de 12 componenți îndreptățiți să joace, inclusiv un căpitan de echipă.
- Un antrenor principal.
- Un număr maxim de 8 membrii însoțitori delegați, inclusiv antrenorii asistenți care se pot așeza pe banca echipei. În cazul în care o echipă are antrenori asistenți, primul antrenor asistent va fi înscris în foaia oficială de joc.

4.2.2 În timpul desfășurării jocului 5 componenți din fiecare echipă vor fi pe teren și ei pot fi înlocuiți.

4.2.3 Un înlocuitor devine jucător și un jucător devine înlocuitor, atunci când:

- Arbitrul face semn înlocuitorului să intre pe teren.
- În timpul unui minut de întrerupere sau a unui interval de joc, înlocuitorul solicită înlocuirea cronometrorului.

4.3 Uniforme

4.3.1 Uniforma tuturor componenților echipei, constă din:

- Maiouri de aceeași culoare dominantă pe față și spate ca și șorturile. Dacă maiourile au mâneci, ele trebuie să se termine deasupra cotului. Maiourile cu mâneci lungi nu sunt permise. Toți jucătorii trebuie să poarte maiourile în șorturi în timpul jocului. Uniformele tip “totul dintr-o bucată” sunt permise.
- Șorturi de aceeași culoare dominantă pe față și spate ca și maiourile. Șorturile trebuie să se termine deasupra nivelului genunchiului.
- Șosete de aceeași culoare dominantă pentru toți componenții echipei. Șosetele trebuie să fie vizibile.

4.3.2 Fiecare component al echipei va purta un maiou numerotat pe față și pe spate cu numere simple, de o culoare contrastantă față de culoarea maioului.

Numerele vor fi clar vizibile și:

- Cele de pe spate, trebuie să aibă cel puțin, 16 cm înălțime.
- Cele de pe față, trebuie să aibă cel puțin, 8 cm înălțime.
- Cifrele trebuie să fie de cel puțin 2 cm lățime.
- Echipele pot utiliza numai numerele 0 și 00 și de la 1 la 99.
- Componentii ai aceleiași echipe, nu pot purta numere identice.
- Orice reclamă sau logo, trebuie să fie la cel puțin 4 cm distanță de numere.

4.3.3 Echipele trebuie să aibă minim 2 seturi de maiouri, de culori diferite și:

- Prima echipă nominalizată în program (echipa gazdă) va purta maiouri de culoare deschisă (preferabil albe).
- A doua echipă nominalizată în program (echipa vizitatoare) va purta maiouri de culoare închisă.
- Totuși, dacă cele 2 echipe sunt de acord, ele pot schimba în mod reciproc culorile maiourilor.

4.4 Alt echipament

4.4.1 Tot echipamentul utilizat de jucători, trebuie să fie adecvat jocului de baschet. Orice echipament, conceput pentru a crește înălțimea sau raza de acțiune a unui jucător sau care în orice alt mod îi oferă un avantaj necinstit nu este permis.

4.4.2 Jucătorii nu vor purta echipamente (obiecte) care pot provoca leziuni altor jucători.

- Următoarele obiecte nu sunt permise:
 - Apărători pentru degete, mâini, încheietura mâinii, coate, antebrațe, căști de protecție, mulaje sau proteze, confecționate din piele, plastic, plastic pliabil (moale), metal sau alte materiale dure, chiar dacă sunt acoperite cu capitonaj moale.
 - Obiecte care pot cauza zgârieturi (unghiile trebuie tăiate scurt)
 - Accesorii de păr, bijuterii.
- Următoarele obiecte sunt permise:
 - Echipament de protecție pentru umeri, brațe, coapse, gambe, dacă acesta este suficient de căptușit.
 - Articole vestimentare pentru brațe și picioare, inclusiv tricouri de corp (undershirts) și colanți (undershorts) confecționate din material compresiv.
 - Articole pentru protecția capului. Acestea nu trebuie să acopere, complet sau parțial, nici o parte a feței (ochi, nas, buze etc.) și nici să fie periculoase pentru jucătorul care îl poartă și/sau pentru alți jucători. Articolele pentru protecția capului, nu trebuie să aibă elemente de deschidere/închidere în jurul feței și/sau gâtului și nici părți care își extind suprafața lor.
 - Genunchiere.
 - Protector pentru nasul accidentat, chiar dacă este confecționat dintr-un material dur.
 - Protector pentru dinți, incolor și transparent.
 - Ochelari, dacă aceștia nu reprezintă un pericol pentru ceilalți jucători.
 - Manșete pentru încheieturile mâinilor și bentiță de cap, din material textil având lățimea maximă de 10 cm.
 - Bandaj adeziv (leucoplast) pentru brațe, umeri, picioare, etc.
 - Glezniere.

Toți componentii echipei trebuie să aibă toate articolele vestimentare de compresie pentru brațe și picioare, articolele pentru protecția capului, manșetele pentru încheieturile mâinilor, bentița de cap și bandajul adeziv (tapping), de aceeași culoare compact unică.

- 4.4.3 În timpul jocului un jucător poate purta încălțăminte de orice combinație de culori. Nu sunt permise lumini intermitente, materiale reflectorizante sau alte ornamente strălucitoare.
- 4.4.4 Pe parcursul unui joc, un jucător nu are voie să afișeze nici o denumire comercială, promoțională sau caritabilă, marcă, logo sau inclusiv alte identificări, dar nu limitate la, pe corpul lui, în părul lui sau în alt mod.
- 4.4.5 Orice alt echipament nespecificat în acest articol trebuie aprobat de Comisia Tehnică FIBA.

Traducere realizată de Doru Vinasi

Articolul 5 Jucători: Accidentare și ajutor

- 5.1 În cazul accidentării unui (unor) jucător(i), arbitrii pot opri jocul.
- 5.2 Dacă mingea este vie în momentul producerii accidentării, arbitrul nu va fluiera pentru oprirea jocului, până când echipa care controlează mingea, a aruncat pentru un coș, a pierdut controlul mingii, a reținut mingea din joc sau mingea a devenit moartă. Dacă este necesar să protejeze un jucător accidentat arbitrii pot opri jocul imediat.
- 5.3 Dacă jucătorul accidentat, nu poate continua să joace imediat (în aproximativ 15 secunde) sau dacă el primește îngrijiri medicale sau dacă un jucător primește orice ajutor de la propriul antrenor principal, de la proprii antrenori asistenți, înlocuitori, jucători eliminați și/sau membri delegați însoțitori, el trebuie înlocuit cu excepția cazului în care echipa lui este redusă, la mai puțin de 5 jucători pe teren.
- 5.4 Antrenorul principal, antrenorii asistenți, înlocuitorii, jucătorii eliminați și membrii însoțitori delegați pot intra pe teren, numai cu permisiunea unui arbitru, pentru a ajuta un jucător accidentat înainte ca el să fie înlocuit.
- 5.5 Un doctor poate intra pe teren, fără permisiunea vreunui arbitru, dacă după aprecierea doctorului, jucătorul accidentat necesită tratament medical imediat.
- 5.6 În timpul jocului, orice jucător care sângerează sau care prezintă o rană deschisă trebuie înlocuit. El poate reveni pe teren, numai după ce sângerarea a fost oprită și zona afectată sau rana deschisă a fost bandajată complet și sigur.
- 5.7 Dacă jucătorul accidentat sau orice jucător care sângerează sau are o rană deschisă, se reface în timpul unui minut de întrerupere luat de oricare echipă, înainte de semnalul cronometrului pentru înlocuire, acest jucător poate continua să joace.
- 5.8 Jucătorii care au fost desemnați de antrenorul principal să înceapă jocul sau care primesc tratament medical între aruncări libere, pot fi înlocuiți în cazul unei accidentări. În acest caz, adversarii sunt de asemenea îndreptățiți să înlocuiască același număr de jucători, dacă ei doresc.

Articolul 6 Căpitan: Atribuții și autorități

- 6.1 Căpitanul (CAP) este un jucător desemnat de către antrenorul lui principal să reprezinte echipa lui pe teren. El poate comunica în mod politic cu arbitrii în timpul jocului pentru ca să obțină informații numai atunci când mingea este moartă și cronometrul de joc este oprit.
- 6.2 Căpitanul îl va informa pe șeful brigăzii nu mai târziu de 15 minute după terminarea jocului, dacă echipa lui protestează împotriva rezultatului jocului și că semnează foaia oficială de joc în coloana "Semnătura căpitanului în caz de protest".

Articolul 7 Antrenorul principal și primul antrenor asistent: Atribuții și autorități

- 7.1 Cu cel puțin 40 minute înainte de ora programată pentru începerea jocului, fiecare antrenor principal sau reprezentantul lui va înmâna scorerului o listă cu numele și numerele corepunzătoare ale componentilor echipei care sunt eligibili să joace, precum și numele căpitanului echipei, numele antrenorului principal și al primului antrenor asistent. Toți componentii echipei ale căror nume sunt înscrise pe foaia oficială de joc sunt îndreptățiți să joace, chiar dacă ei sosesc după începerea jocului.

- 7.2 Cu cel puțin 10 minute înainte de ora programată pentru începerea jocului, fiecare antrenor principal își va confirma acordul referitor la numele și numerele corespondente ale componentelor echipei lui și numele antrenorului principal și al primului antrenor asistent prin semnarea foii oficiale de joc. La același moment, antrenorul principal va indica cei 5 jucători care încep jocul. Antrenorul principal al echipei "A" va fi primul care va furniza aceste informații.
- 7.3 Numai antrenorii principali, antrenorii asistenți, înlocuitorii, jucătorii eliminați și membrii însoțitori delegați sunt singurele persoane autorizate să se așeze pe banca echipei și să rămână în zona băncii echipei lor. Pe parcursul derulării timpului de joc, toți înlocuitorii, jucătorii eliminați și membrii însoțitori delegați vor rămâne așezați pe banca echipei lor.
- 7.4 Antrenorul principal sau primul antrenor asistent pot merge la masa scorerului în timpul jocului pentru a obține informații statistice, numai când mingea devine moartă și cronometrul de joc este oprit.
- 7.5 Antrenorul principal poate comunica într-o manieră politicoasă cu arbitrii în timpul jocului pentru a obține informații doar atunci când mingea este moartă și cronometrul de joc oprit.
- 7.6 Fie antrenorul principal sau fie primul antrenor asistent, dar numai unul dintre ei la orice moment dat, are voie să stea ridicat în picioare în timpul jocului. Ei se pot adresa verbal jucătorilor, cu condiția să rămână în zona băncii echipei lor. Primul antrenor asistent nu va comunica cu arbitrii.
- 7.7 Dacă există un prim antrenor asistent, numele lui trebuie înscris în foaia oficială de joc înainte de începerea jocului (semnătura lui nu este necesară). El își va asuma toate atribuțiile și autoritățile antrenorului principal dacă, din orice motiv, antrenorul principal nu mai este capabil să continue.
- 7.8 În cazul în care căpitanul părăsește terenul, antrenorul principal va informa un arbitru asupra numărului jucătorului care va activa în calitate de căpitan pe terenul de joc.
- 7.9 Căpitanul echipei va activa ca jucător antrenor principal dacă echipa nu are un antrenor principal, sau dacă antrenorul principal este incapabil să continue și un prim antrenor asistent n-a fost înscris în foaia oficială de arbitraj (sau mai târziu el este incapabil să continue). Dacă, căpitanul trebuie să părăsească terenul, el poate continua să activeze ca și jucător antrenor principal. Dacă el trebuie să părăsească terenul, în urma unei greșeli descalificatoare sau el este incapabil să continue ca și jucător antrenor principal din cauza unei accidentări, înlocuitorul lui în calitate de căpitan îl poate înlocui ca și jucător antrenor principal.
- 7.10 Antrenorul principal va desemna aruncătorul aruncărilor libere pentru echipa lui în toate cazurile în care aruncătorul aruncărilor libere nu este determinat prin reguli.

REGULA PATRU – REGULAMENTE DE JOC

Articolul 8 Timp de joc, scor egal și prelungiri

- 8.1 Jocul va cuprinde 4 sferturi de câte 10 minute fiecare.
- 8.2 Va exista un interval de joc de 20 minute, înainte de ora la care jocul a fost programat să înceapă.
- 8.3 Vor exista intervale de joc de 2 minute, între primul și al doilea sfert (prima repriză), între al treilea și al patrulea sfert (a doua repriză) și înaintea fiecărei prelungiri.
- 8.4 Va exista un interval de joc de 15 minute la jumătatea timpului de joc (între prima și a doua repriză).
- 8.5 Un interval de joc, începe:
- Cu 20 minute, înainte de ora la care jocul a fost programat să înceapă.
 - Când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului sau a prelungirii.
- 8.6 Un interval de joc, se termină:
- La începerea primului sfert când mingea părăsește mâna (mâinile) șefului brigăzii la aruncarea pentru angajarea între doi.
 - La începerea tuturor celorlalte sferturi și prelungiri când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- 8.7 Dacă scorul este egal la terminarea celui de-al patrulea sfert jocul va continua cu atâtea prelungiri, având o durată de 5 minute fiecare, câte sunt necesare pentru dispariția egalității.
- Dacă scorul total al ambelor jocuri, pentru un sistem competițional cu serii de câte 2 jocuri, acasă și deplasare, unde contează numărul total al punctelor din serie, este egal la terminarea celui de-al 2-lea joc, acest joc va continua cu atâtea prelungiri, având o durată de 5 minute fiecare, câte sunt necesare pentru dispariția egalității.
- 8.8 Dacă o greșeală este comisă aproape de terminarea unui sfert și a unei prelungiri, arbitrul va stabili timpul de joc rămas. Un minim de 0.1 secunde va fi afișat pe cronometrul de joc.
- 8.9 Dacă o greșeală tehnică, antisportivă sau descalificatoare este comisă în timpul unui interval de joc, orice eventuale aruncări libere vor fi administrate înainte de începerea următorului sfert sau a următoarei prelungiri.

Articolul 9 Începerea și terminarea unui sfert, unei prelungiri sau a jocului

- 9.1 Primul sfert începe atunci când mingea părăsește mâna (mâinile) șefului brigăzii la aruncarea pentru angajarea între doi în cercul central.
- 9.2 Toate celelalte sferturi sau prelungiri încep când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- 9.3 Jocul nu poate începe dacă o echipă sau ambele echipe nu este (sunt) pe teren cu 5 jucători gata să joace.
- 9.4 Pentru toate jocurile, prima echipă nominalizată în program (echipa locală) va avea, când stăm cu fața spre teren de la masa scorerului:
- banca echipei pe partea stângă a mesei scorerului,
 - încălzirea ei dinaintea de joc în jumătatea de teren din fața propriei bănci a echipei.
- Totuși, dacă cele 2 echipe sunt de acord, ele pot schimba banca echipei și/sau jumătatea lor de teren destinată încălzirii pentru prima repriză.

- 9.5 Echipetele vor schimba jumătățile lor de teren destinate încălzirii și coșurile pentru a doua repriză.
- 9.6 În toate prelungirile echipele vor continua să joace spre aceleași coșuri ca și în al patrulea sfert.
- 9.7 Un sfert, o prelungire sau jocul se va termina atunci când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului sau prelungirii. Când panoul este echipat cu un sistem de iluminare roșu în jurul perimetrului său, aprinderea semnalului luminos are prioritate față de semnalul sonor al cronometrului de joc.

Articolul 10 Stările mingii

- 10.1 Mingea poate fi ori vie ori moartă.
- 10.2 Mingea devine **vie**, când:
- În timpul angajării între doi, mingea părăsește mâna (măinile) șefului brigăzii.
 - În timpul unei aruncări libere, mingea este la dispoziția aruncătorului de aruncări libere.
 - În timpul unei repunerii în joc, mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea.
- 10.3 Mingea devine **moartă**, când:
- Orice coș sau aruncare liberă a fost marcat(ă).
 - Un arbitru fluieră în timp ce mingea este vie.
 - Este evident că mingea nu va intra în coș la o aruncare liberă care este urmată de:
 - O altă aruncare liberă (alte aruncări libere).
 - O altă penalizare (aruncare liberă (aruncări libere) și/sau posesia mingii).
 - Semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului sau prelungirii.
 - Semnalul cronometrului de atac sună în timp ce o echipă controlează mingea.
 - Mingea în aer la o aruncare pentru un coș este atinsă de un jucător al oricărei echipe după ce:
 - Un arbitru fluieră.
 - Semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului sau prelungirii.
 - Semnalul cronometrului de atac sună.
- 10.4 Mingea nu devine moartă și coșul contează dacă este marcat atunci când:
- Mingea este în aer la o aruncare pentru un coș și:
 - Un arbitru fluieră.
 - Semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului sau prelungirii.
 - Semnalul cronometrului de atac sună.
 - Mingea este în aer la o aruncare liberă și un arbitru sancționează orice infracțiune de la reguli, alta decât cea a aruncătorului de aruncări libere.
 - Mingea este controlată de un aruncător pentru un coș, care finalizează aruncarea lui cu o mișcare continuă care a început înainte ca un fault să fie comis de oricare jucător adversar sau de oricare persoană autorizată să stea pe banca echipei adversarilor.

Această prevedere nu se va aplica și coșul marcat nu va conta dacă, după ce un arbitru fluieră, o acțiune de aruncare complet nouă este efectuată.

Articolul 11 Locația unui jucător și a unui arbitru

- 11.1 Locația unui jucător este determinată de locul unde el atinge podeaua.
În timp ce este în săritură, el păstrează același statut pe care l-a avut ultima dată când a atins podeaua. Această situație include liniile care delimitează terenul, linia de centru, linia de 3 puncte, linia de aruncări libere, liniile care delimitează zona de restricție și liniile care delimitează zona semicercurilor "no-charge".
- 11.2 Locația unui arbitru se stabilește în același mod ca și cea a unui jucător. Când mingea atinge un arbitru, este la fel ca și cum ea atinge podeaua la locația arbitrului.

Articolul 12 Angajarea între doi și posesia alternativă

12.1 Definiția angajării între doi

- 12.1.1 **O angajare între doi** are loc atunci când un arbitru aruncă mingea între oricare 2 adversari.
- 12.1.2 **O minge ținută** se produce atunci când unul sau mai mulți jucători din echipele adverse, au una sau ambele mâini ferm pe minge, astfel încât nici un jucător nu poate obține controlul fără asprime excesivă.

12.2 Procedura angajării între doi

- 12.2.1 Fiecare săritor va sta cu ambele picioarele în semicercul cel mai apropiat de coșul lui propriu cu un picior aproape de linia de centru.
- 12.2.2 Coechipierii nu pot ocupa poziții vecine în jurul cercului dacă un adversar dorește să ocupe una din aceste poziții.
- 12.2.3 Apoi, arbitrul va arunca mingea vertical în sus între cei 2 jucători săritori, mai sus decât oricare dintre ei pot să o ajungă sărind.
- 12.2.4 Mingea trebuie atinsă cu mâna (mâinile) de cel puțin unul dintre săritori după ce aceasta a început zborul pe traiectoria ei descendentă.
- 12.2.5 Nici un săritor nu-și va părăsi poziția lui până când mingea a fost regulamentară atinsă.
- 12.2.6 Nici un săritor nu are voie să prindă mingea sau să o atingă mai mult de două ori până când aceasta a atins unul din nesăritori sau podeaua.
- 12.2.7 Dacă mingea n-a fost atinsă de cel puțin unul dintre săritori, angajarea între doi va fi repetată.
- 12.2.8 Nici o parte a corpului a vreunui nesăritor, nu are voie să fie pe sau deasupra liniei cercului (cilindrul) înainte ca mingea să fie atinsă.

O încălcare a prevederilor Articolelor 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 și 12.2.8 este o abatere.

12.3 Penalizare

Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

12.4 Situații de angajare între doi

O situație de angajare între doi se produce când:

- O minge ținută este sancționată.
- Mingea iese în afara limitelor terenului, iar arbitrii sunt în dubiu sau nu sunt de acord cu privire la care dintre adversari a atins ultimul minge.
- O dublă abatere la aruncarea liberă a avut loc în timpul ultimei aruncări libere nereușite.

- O minge vie rămâne fixată între inel și panou, excepție:
 - Între aruncările libere,
 - După ultima aruncare liberă urmată de o repunere în joc de la linia de repunere în terenul din față al echipei.
- Mingea devine moartă atunci când nici o echipă nu are controlul mingii sau nu este îndreptățită la minge.
- După anularea unor penalizări egale la ambele echipe, dacă nu rămân alte penalizări de greșeală pentru administrare și nici una dintre echipe nu a avut controlul mingii sau nu a fost îndreptățită la minge înainte de prima greșeală sau abatere.
- Toate sferturile altele decât primul sfert și toate prelungirile trebuie să înceapă.

12.5 Definiția posesiei alternative

Posesia alternativă este o metodă de a determina mingea să devină vie cu o repunere în joc mai degrabă decât o angajare între doi.

12.6 Procedura aplicării posesiei alternative

12.6.1 În toate situațiile de angajare între doi echipele vor alterna posesia mingii pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde situația de angajare între doi se produce, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

12.6.2 Echipa care nu obține primul control al echipei asupra unei mingi vii după angajarea între doi va fi îndreptățită la prima repunere în joc conform posesiei alternative.

12.6.3 Echipa îndreptățită la următoarea posesie alternativă la terminarea oricărui sfert sau a oricărei prelungiri va începe următorul sfert sau următoarea prelungire cu o repunere în joc de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului, în afara cazului în care o penalizare suplimentară de aruncări libere și de o posesie mai este de administrat.

12.6.4 Echipa care are dreptul la repunerea în joc conform posesiei alternative va fi indicată prin săgeata posesiei alternative direcționată spre coșul adversarilor. Direcția săgeții posesiei alternative va fi inversată imediat după ce repunerea în joc conform posesiei alternative se termină.

12.6.5 O abatere a echipei în timpul repunerii în joc conform posesiei alternative, determină ca această echipă să piardă repunerea în joc conform posesiei alternative. Direcția săgeții posesiei alternative va fi inversată imediat, indicând că adversarii echipei care a comis abaterea vor fi îndreptățiți la repunerea în joc conform posesiei alternative la următoarea situație de angajare între doi. Jocul va fi reluat prin acordarea mingii adversarilor echipei care a comis abaterea pentru o repunere în joc din locul repunerii inițiale.

12.6.6 O greșeală a oricărei echipe:

- Înaintea începerii unui sfert altul decât primul sau a unei prelungiri, sau
- În timpul repunerii în joc conform posesiei alternative, nu determină ca echipa îndreptățită la repunerea în joc să piardă această posesie alternativă.

Articolul 13 Cum este jucată mingea

13.1 Definiție

În timpul jocului, mingea este jucată numai cu mâna (mâinile) și poate fi pasată, aruncată, deviată, rostogolită sau driblată în orice direcție, sub rezerva restricțiilor acestor reguli.

13.2 Regulă

Un jucător nu trebuie să alerge cu mingea în mână (mâini), să șuteze sau să blocheze mingea deliberat cu orice parte a piciorului sau să o lovească cu pumnul.

Cu toate acestea, dacă în mod întâmplător mingea ajunge în contact sau mingea este atinsă, cu orice parte a piciorului nu este o abatere.

O încălcare a prevederilor Articolului 13.2 este o abatere.

13.3 Penalizare

Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

Articolul 14 Controlul mingii

14.1 Definiție

14.1.1 Controlul echipei **începe** când un jucător al acestei echipe controlează o minge vie, ținând-o, driblând-o sau are o minge vie la dispoziția lui.

14.1.2 Controlul echipei **continuă** când:

- Un jucător al acelei echipe controlează o minge vie.
- Mingea este pasată între coechipieri.

14.1.3 Controlul echipei se **termină** când:

- Un adversar obține controlul.
- Mingea devine moartă.
- Mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului la o aruncare pentru un coș sau pentru o aruncare liberă.

Articolul 15 Jucător în acțiune de aruncare

15.1 Definiție

15.1.1 O aruncare pentru un coș sau o aruncare liberă este atunci când mingea este ținută în mâna (mâinile) unui jucător și apoi este aruncată în aer spre coșul adversarilor.

O voleibalare pentru un coș este atunci când mingea este direcționată cu mâna (mâinile) spre coșul adversarilor.

O aruncare de sus (dunk) pentru un coș este atunci când mingea este introdusă forțat în coșul adversarilor de sus în jos cu una sau ambele mâini.

O deplasare continuă la pătrunderi spre coș sau la alte aruncări din mișcare este o acțiune a unui jucător care prinde mingea în timp ce el avansează sau la terminarea driblingului și apoi continuă cu mișcarea aruncării, de obicei în sus.

15.1.2 Acțiunea de aruncare :

- Începe atunci când jucătorul începe, după aprecierea unui arbitru, să deplaseze mingea în sus spre coșul adversarilor.
- Se termină când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, sau dacă o acțiune de aruncare complet nouă este efectuată iar, în cazul unui aruncător în săritură, ambele picioare au revenit pe podea.

- 15.1.3 Acțiunea de aruncare într-o deplasare continuă la o pătrundere spre coș sau la altă aruncare din mișcare:
- Începe când mingea rămâne în mâna (mâinile) jucătorului, la terminarea unui dribling sau la o prindere în aer și jucătorul începe, după aprecierea arbitrului, mișcarea aruncării premergătoare eliberării mingii pentru un coș.
 - Se termină când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, sau dacă o acțiune de aruncare complet nouă este efectuată iar, în cazul unui aruncător în săritură, ambele picioare au revenit pe podea.
- 15.1.4 Nu există nici o legătură între numărul de pași regulamentari efectuați și acțiunea de aruncare.
- 15.1.5 În timpul acțiunii de aruncare, jucătorul ar putea avea brațul (brațele) ținut(e) de către un adversar, împiedicându-l astfel să marcheze. În acest caz nu este esențial faptul că mingea părăsește mâna (mâinile) jucătorului.
- 15.1.6 Când un jucător este în acțiune de aruncare și după ce a fost faultat el pasează mingea, el nu mai este considerat că a fost în acțiune de aruncare.

Articolul 16 Coș : Când este marcat și valoarea lui

16.1 Definiție

- 16.1.1 Un coș este marcat, când o minge vie intră în coș pe deasupra și rămâne în interior sau trece în întregime ei prin coș.
- 16.1.2 Mingea este considerată a fi în interiorul coșului când cea mai mică parte a mingii este în interiorul coșului și sub nivelul inelului.

16.2 Regulă

- 16.2.1 Un coș este atribuit echipei care a atacat coșul adversarilor în care mingea a intrat după cum urmează:
- Un coș la eliberarea mingii dintr-o aruncare liberă contează 1 punct.
 - Un coș la eliberarea mingii din zona coșului de 2 puncte contează 2 puncte.
 - Un coș la eliberarea mingii din zona coșului de 3 puncte contează 3 puncte.
 - După ce mingea a atins inelul la o ultimă aruncare liberă și este regulamentar atinsă de oricare jucător înainte ca aceasta să intre în coș, coșul contează 2 puncte.
- 16.2.2 Dacă un jucător **în mod accidental** marchează un coș în coșul echipei lui, coșul contează 2 puncte și va fi înscris pe foaia oficială de joc ca fiind marcat de căpitanul echipei adversarilor de pe teren.
- 16.2.3 Dacă un jucător **în mod deliberat** marchează un coș în coșul echipei lui, aceasta este o abatere și coșul marcat nu va conta.
- 16.2.4 Dacă un jucător determină mingea să treacă în întregime prin coș pe dedesubt, aceasta este o abatere.
- 16.2.5 Cronometrul de joc sau cronometrul de atac, trebuie să arate 0.3 (3 zecimi de secundă) sau mai mult pentru ca un jucător să obțină controlul mingii la o repunere în joc sau la o recuperare a mingii după ultima aruncare liberă pentru ca să poată încerca o aruncare pentru un coș. Dacă cronometrul de joc sau cronometrul de atac arată 0.2 sau 0.1 singura modalitate de a marca un coș valabil este prin voleibolare sau introducerea mingii de sus în jos (dunk) direct în coș, cu obligația ca mâna (mâinile) jucătorului să nu mai atingă mingea când cronometrul de joc sau cronometrul de atac arată 0.0.

Articolul 17 Repunerea în joc

17.1 Definiție

17.1.1 O repunere în joc are loc atunci când mingea este pasată înspre teren de către jucătorul aflat în afara terenului care efectuează repunerea în joc.

17.1.2 O repunere în joc:

- **Începe** când mingea este la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.
- **Se termină** când,
 - Mingea atinge sau este regulamentar atinsă de, oricare jucător pe teren.
 - Echipa care efectuează repunerea în joc comite o abatere.
 - O minge vie rămâne fixată între panou și inel în timpul unei repuneri în joc.

17.2 Procedură

17.2.1 Un arbitru trebuie să înmâneze sau să plaseze mingea la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc. El poate de asemenea să arunce sau să paseze mingea cu podeaua respectând următoarele condiții:

- Arbitrul să nu fie la o distanță mai mare de 4 m față de jucătorul care efectuează repunerea.
- Jucătorul care efectuează repunerea în joc este la locul corect așa cum a fost desemnat de către arbitru.

17.2.2 Jucătorul va efectua repunerea în joc din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii sau de cel unde jocul a fost oprit, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

17.2.3 La începerea tuturor sferturilor, altul decât primul sfert și a tuturor prelungirilor, repunerea în joc va fi administrată de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului.

Jucătorul care efectuează repunerea în joc, va avea un picior de fiecare parte a prelungirii liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului, și va fi îndreptățit să paseze mingea unui coechipier în orice loc pe teren.

17.2.4 Când, cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, urmare a unui minut de întrerupere luat de echipa care este îndreptățită la posesia mingii din terenul ei din spate, antrenorul principal al acestei echipe are dreptul să decidă dacă jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei sau din terenul din spate al echipei din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit.

17.2.5 În urma unei greșeli personale comisă de un jucător al echipei care controlează o minge vie, sau al echipei îndreptățite la minge, jocul va fi reluat cu o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.

17.2.6 În urma unei greșeli tehnice, jocul va fi reluat cu o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea la momentul când greșeala tehnică a fost comisă, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.

17.2.7 În urma unei greșeli antisportive sau descalificatoare, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.

17.2.8 În urma unei încăierări, jocul va fi reluat așa cum este precizat la Art. 39.

17.2.9 Ori de câte ori mingea intră în coș, dar coșul sau aruncarea liberă nu este valabil(ă), jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere.

17.2.10 În urma unui coș reușit sau a ultimei aruncări libere reușite:

- Orice jucător al echipei care nu a marcat va efectua repunerea în joc din orice loc din spatele liniei de fund a acestei echipe. Această procedură este de asemenea aplicabilă după ce un arbitru înmânează sau plasează mingea la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în

joc, după un minut de întrerupere sau după orice întrerupere a jocului în urma unui coș reușit sau a ultimei aruncări libere reușite.

- Jucătorul care efectuează repunerea în joc din spatele liniei de fund se poate deplasa lateral pe lungimea liniei de fund și/sau în spate iar mingea poate fi pasată între coechipieri, dar numărarea celor 5- secunde va începe când mingea este la dispoziția primului jucător aflat în afara limitelor terenului.

17.3 Regulă

17.3.1 Jucătorul care efectuează repunerea în joc nu trebuie să:

- Întârzie mai mult de 5 secunde pentru ca să elibereze mingea.
- Pășească pe teren în timp ce are mingea în mână (mâini).
- Determine mingea să atingă suprafața din afara limitelor terenului, după ce aceasta a fost eliberată la repunerea în joc.
- Atingă mingea pe teren înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.
- Determine mingea ca să intre direct în coș.
- Se deplaseze din locul desemnat al repunerii în joc din spatele liniei care delimitează terenul, lateral în una sau ambele direcții, depășind o distanță totală de 1 m înainte de a elibera mingea. Totuși, îi este permis să se deplaseze direct în spate de la linia care delimitează terenul, atât de departe cât circumstanțele îi permit o astfel de acțiune.

17.3.2 În timpul repunerii în joc alt jucător (alți jucători) nu trebuie să:

- Aibă orice parte a corpului lor deasupra liniei care delimitează terenul înainte ca mingea repusă în joc să treacă peste linia care delimitează terenul.
- Fie mai aproape de 1 m față de jucătorul care efectuează repunerea în joc atunci când locul de repunere are mai puțin de 2 m distanță între linia care delimitează terenul și orice obstacole din afara terenului.

17.3.3 Când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, și este o repunere în joc, arbitrul va utiliza o semnalizare de trecere neregulamentară a liniei care delimitează terenul ca și un avertisment în timpul administrării repunerii în joc.

Dacă un jucător apărător:

- Deplasează orice parte a corpului lui peste linia care delimitează terenul pentru ca să interfereze cu o repunere în joc, sau
- Se află la mai aproape decât 1m față de jucătorul care efectuează repunerea în joc atunci când locul de repunere are o distanță mai mică de 2m,

aceasta este o abatere și va conduce la sancționarea unei greșeli tehnice.

O încălcare a prevederilor Articolului 17.3, este o abatere.

17.4 Penalizare

Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din locul repunerii inițiale.

Articolul 18 Minut de întrerupere

18.1 Definiție

Un minut de întrerupere este o întrerupere a jocului solicitată de antrenorul principal sau primul antrenor asistent.

18.2 Regulă

18.2.1 Fiecare minut de întrerupere va dura 1 minut.

18.2.2 Un minut de întrerupere poate fi acordat în timpul unei oportunități pentru minut de întrerupere.

18.2.3 O oportunitate pentru minut de întrerupere începe când:

- Pentru ambele echipe, mingea devine moartă, cronometrul de joc este oprit și arbitrul a terminat comunicarea lui cu masa scorerului.
- Pentru ambele echipe, mingea devine moartă în urma unei ultime aruncări libere reușite.
- Pentru echipa care nu a marcat, când un coș este marcat.

18.2.4 O oportunitate pentru minut de întrerupere se termină când mingea este la dispoziția unui jucător pentru o repunere în joc sau pentru o primă aruncare liberă.

18.2.5 Fiecărei echipe îi pot fi acordate:

- 2 minute de întrerupere în timpul primei reprize.
- 3 minute de întrerupere în timpul reprizei a doua cu un maxim de 2 din aceste minute de întrerupere când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert.
- 1 minut de întrerupere în timpul fiecărei prelungiri.

18.2.6 Minutele de întrerupere neutilizate nu pot fi transferate în următoarea repriză sau prelungire.

18.2.7 Un minut de întrerupere este acumulat la echipa al cărei antrenor principal sau prim antrenor asistent a făcut prima solicitare, în afara cazului în care, minutul de întrerupere este acordat în urma unui coș marcat de adversari și fără ca o infracțiune să fi fost comisă.

18.2.8 Un minut de întrerupere nu va fi permis echipei care a marcat atunci când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire și, în urma unui coș reușit în afara cazului în care un arbitru a întrerupt jocul.

18.3 Procedură

18.3.1 Numai antrenorul principal sau primul antrenor asistent are dreptul să solicite un minut de întrerupere. El va stabili un contact vizual cu masa scorerului sau el va merge la masa scorerului și va solicita în mod clar minutul de întrerupere, făcând semnul convențional adecvat cu mâinile lui.

18.3.2 O solicitare pentru minut de întrerupere poate fi anulată numai înainte ca semnalul cronometrului să sune pentru o astfel de solicitare.

18.3.3 Perioada minutului de întrerupere:

- Începe când arbitrul fluieră și semnalizează minut de întrerupere.
- Se termină când arbitrul fluieră și face semn echipelor să reintre pe teren.

18.3.4 Când o oportunitate pentru un minut de întrerupere începe, cronometrul va utiliza semnalul lui sonor pentru a anunța arbitrii că o echipă a solicitat un minut de întrerupere.

Dacă un coș din acțiune este reușit împotriva echipei care a solicitat un minut de întrerupere, cronometrul va opri imediat cronometrul de joc și va utiliza semnalizarea lui sonoră.

18.3.5 În timpul minutului de întrerupere și a unui interval de joc înainte de începerea celui de-al doilea și al patrulea sfert sau a fiecărei prelungiri, jucătorii pot părăsi terenul ca să se așeze pe banca echipei

și toate persoanele autorizate să se așeze pe banca echipei, pot intra pe teren, cu observația că ele rămân în vecinătatea zonei băncii echipei lor.

18.3.6 Dacă solicitarea pentru minutul de întrerupere este făcută de oricare echipă după ce mingea este la dispoziția aruncătorului de aruncări libere pentru prima aruncare liberă, minutul de întrerupere va fi acordat dacă:

- Ultima aruncare liberă este reușită.
- Ultima aruncare liberă, care nu este reușită, este urmată de o repunere în joc.
- O greșeală este comisă între aruncările libere. În acest caz, setul de aruncări libere va fi finalizat, iar minutul de întrerupere va fi permis înainte ca noua penalizare de greșeală să fie administrată, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.
- O greșeală este comisă înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz minutul de întrerupere va fi permis înainte ca noua penalizare de greșeală să fie administrată.
- O abatere este comisă înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz minutul de întrerupere va fi permis înainte de administrarea repunerii în joc.

În cazul unor seturi consecutive de aruncări libere și/sau posesie a mingii, rezultate din mai multe decât 1 penalizare de greșeală, fiecare set trebuie tratat separat.

Articolul 19 Înlocuirea

19.1 Definiție

O înlocuire este o întrerupere a jocului solicitată de către înlocuitor pentru ca să devină un jucător.

19.2 Regulă

19.2.1 O echipă poate înlocui un jucător (jucători) în timpul unei oportunități pentru înlocuire.

19.2.2 O oportunitate pentru înlocuire începe când:

- Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă, cronometrul de joc este oprit și arbitrul a terminat comunicarea lui cu masa scorerului.
- Pentru ambele echipe, mingea a devenit moartă în urma unei ultime aruncări libere reușite.
- Pentru echipa care nu a marcat, când un coș este marcat atunci când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire.

19.2.3 O oportunitate pentru înlocuire se termină când mingea este la dispoziția unui jucător pentru o repunere în joc sau pentru o primă aruncare liberă.

19.2.4 Un jucător care a devenit înlocuitor și un înlocuitor care a devenit jucător nu poate reîntra în joc respectiv să părăsească jocul până când mingea devine din nou moartă după o perioadă cu cronometrul de joc derulând, exceptând cazul în care:

- Echipa este redusă la mai puțin de 5 jucători pe teren.
- Jucătorul îndreptățit la aruncări libere ca rezultat al corectării unei erori este pe banca echipei după ce a fost înlocuit regulamentar.

19.2.5 O înlocuire nu va fi permisă echipei care a marcat atunci când cronometrul de joc este oprit în urma unui coș reușit atunci când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, în afara cazului în care un arbitru a întrerupt jocul.

19.2.6 Dacă un jucător primește orice îngrijiri medicale sau orice ajutor, el trebuie înlocuit, cu excepția cazului în care echipa lui este redusă la mai puțin de 5 jucători pe teren.

19.3 Procedură

19.3.1 Numai un înlocuitor are dreptul să solicite o înlocuire. El (nu antrenorul principal sau primul antrenor asistent) va merge la masa scorerului și solicită în mod clar o înlocuire făcând semnul convențional

adecvat cu mâinile lui, sau așezându-se pe scaunul înlocuitorilor. El trebuie să fie gata să joace imediat.

- 19.3.2 O solicitare de înlocuire poate fi anulată numai înainte ca semnalul cronometrului să sune pentru o astfel de solicitare.
- 19.3.3 Când o oportunitate pentru înlocuire începe, cronometrul va utiliza semnalul lui sonor pentru a anunța arbitrii că o solicitare pentru înlocuire a fost făcută.
- 19.3.4 Înlocuitorul va rămâne în afara liniei care delimitează terenul până când arbitrul fluieră, arată semnalizarea înlocuirii și îi face semn să intre pe teren.
- 19.3.5 Jucătorului înlocuit îi este permis să meargă direct pe banca echipei lui fără să mai raporteze ceva fie cronometrului sau arbitrului.
- 19.3.6 Înlocuirile vor fi terminate cât mai rapid posibil. Un jucător care a comis 5 greșeli sau care a fost descalificat, trebuie să fie înlocuit imediat (nu va dura mai mult de 30 secunde). Dacă, în aprecierea unui arbitru, are loc o întârziere a reluării jocului, un minut de întrerupere va fi acumulat la echipa vinovată. Dacă echipa nu mai are minute de întrerupere rămase, o greșeală tehnică pentru întârzierea reluării jocului poate fi sancționată la antrenorul principal, înscrisă cu "B".
- 19.3.7 Dacă o înlocuire este solicitată în timpul unui minut de întrerupere sau în timpul unui interval de joc, altul decât intervalul de la jumătatea timpului de joc, înlocuitorul trebuie să raporteze cronometrului, înainte de intrarea în joc.
- 19.3.8 Dacă aruncătorul de aruncări libere trebuie înlocuit pentru că el:

- Este accidentat, sau
- A comis 5 greșeli, sau
- A fost descalificat din joc,

aruncarea liberă (aruncările libere) trebuie să fie încercate de către înlocuitorul lui care nu poate fi înlocuit din nou până după ce el a jucat în următoarea perioadă cu cronometrul de joc derulând.

- 19.3.9 Dacă solicitarea pentru o înlocuire este făcută de oricare echipă după ce mingea este la dispoziția aruncătorului de aruncări libere pentru prima aruncare liberă, înlocuirea va fi acordată dacă:
- Ultima aruncare liberă a fost reușită.
 - Ultima aruncare liberă, dacă nu este reușită, este urmată de o repunere în joc.
 - O greșeală este comisă între aruncările libere. În acest caz, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi finalizată(e), iar înlocuirea va fi permisă înainte ca penalizarea pentru noua greșeală să fie administrată, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.
 - O greșeală este comisă înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz înlocuirea va fi permisă înainte ca penalizarea pentru noua greșeală să fie administrată.
 - O abatere este sancționată, înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă. În acest caz înlocuirea va fi permisă înainte ca repunerea în joc să fie administrată.

În cazul unor seturi consecutive de aruncări libere și/sau posesia mingii rezultate din mai multe decât 1 penalizare de greșeală, fiecare set trebuie să fie tratat separat.

Articolul 20 Joc pierdut prin forfait

20.1 Regulă

O echipă va pierde jocul prin forfait, dacă :

- Echipa nu este prezentă sau nu este în măsură să prezinte pe teren 5 jucători gata să joace în 15 minute după ce jocul a fost programat să înceapă.
- Acțiunile ei împiedică ca jocul să se desfășoare.
- Refuză să joace după ce a fost notificată să nu procedeze astfel de către șeful brigăzii.

20.2 Penalizare

20.2.1 Jocul este acordat adversarilor iar scorul va fi 20-0. Mai mult, echipa care pierdut jocul prin forfait, va primi 0 puncte de clasament.

20.2.2 Pentru o serie de 2 jocuri (acasă și deplasare), la care contează numărul total al punctelor din serie (scorul total) și pentru Play-Off (cel mai bun din 3 jocuri), echipa care a pierdut prin forfait primul, al doilea sau al treilea joc, va pierde seria sau Play-Off – ul, prin 'forfait'. Această prevedere nu se aplică pentru Play-Off (cel mai bun din 5 sau cel mai bun din 7 jocuri).

20.2.3 Dacă într-un turneu, echipa pierde prin forfait pentru a doua oară, echipa va fi descalificată de la turneu iar rezultatele tuturor jocurilor jucate de această echipă vor fi anulate.

Articolul 21 Joc pierdut în caz particular

21.1 Regulă

O echipă va pierde jocul în caz particular dacă, pe parcursul jocului, echipa are mai puțin de 2 jucători pe teren, gata să joace.

21.2 Penalizare

21.2.1 Dacă echipa căreia i se acordă este în avantaj, scorul va rămâne ca la momentul când jocul a fost oprit. Dacă echipa căreia i se va acorda jocul nu este în avantaj, scorul va fi 2 la 0, în favoarea ei. Echipa care a pierdut jocul în caz particular va primi 1 punct de clasament.

21.2.2 Pentru o serie de 2 jocuri (acasă și deplasare), pentru care contează numărul total al punctelor din serie (scorul total), echipa care a pierdut în caz particular primul sau al doilea joc, va pierde seria 'în caz particular'.

REGULA CINCI – ABATERI

Articolul 22 Abateri

22.1 Definiție
O abatere este o încălcare a regulilor.

22.2 Penalizare
Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului, în afara cazului în care altceva este precizat în aceste reguli.

Articolul 23 Jucător afară din joc și minge afară din joc

23.1 Definiție

23.1.1 Un **jucător** este afară din joc când orice parte a corpului lui este în contact cu podeaua sau orice obiect altul decât un jucător deasupra, pe sau în afara liniei care delimitează terenul.

23.1.2 **Mingea** este afară din joc când aceasta atinge :

- Un jucător sau orice altă persoană care este în afara terenului.
- Podeaua sau orice obiect deasupra, pe sau în afara liniei care delimitează terenul.
- Suportii panoului, partea din spate a panourilor sau orice obiect aflat deasupra terenului.

23.2 Regulă

23.2.1 Mingea este determinată să iasă afară din joc de ultimul jucător care a atins-o sau care a fost atins de minge înainte ca aceasta să iasă în afara limitelor terenului, chiar dacă apoi mingea iese în afara limitelor terenului atingând altceva decât un jucător.

23.2.2 Dacă mingea este afară din joc pentru că a fost atinsă sau atinge un jucător care este pe sau în afara liniei care delimitează terenul, acest jucător a determinat mingea să iasă afară din joc.

23.2.3 Dacă un jucător se deplasează în afara limitelor terenului sau în terenul lui din spate **în timpul** unei mingi ținute, o situație de angajare între doi s-a produs.

Articolul 24 Driblingul

24.1 Definiție

24.1.1 Un dribling este deplasarea unei mingi vii pe teren determinată de către un jucător care controlează această minge pe care, o aruncă, bate, rostogolește sau o face să sară pe teren.

24.1.2 **Un dribling începe** atunci când un jucător care a obținut controlul unei mingi vii pe teren o aruncă, bate, rostogolește sau o face să sară pe teren și o atinge din nou înainte ca aceasta să atingă un alt jucător.

În timpul unui dribling jucătorul nu are voie să-și plaseze nici o parte a palmei lui sub minge și să o conducă dintr-un punct în altul sau să rețină mingea pentru moment și apoi să dribleze din nou.

În timpul unui dribling mingea poate fi aruncată în aer cu observația că mingea atinge terenul sau alt jucător înainte ca jucătorul care a aruncat-o să o atingă din nou cu mâna lui.

Nu există o limită a numărului de pași pe care un jucător poate să-i facă atunci când mingea nu este în contact cu mâna lui.

Un dribling se termină atunci când jucătorul atinge mingea simultan cu ambele mâini sau când o reține cu una sau ambele mâini.

24.1.3 Un jucător care pierde în mod accidental iar apoi reobține controlul unei mingi vii pe teren se consideră că a controlat slab mingea.

24.1.4 Următoarele acțiuni nu sunt driblinguri:

- Aruncările succesive pentru un coș.
- Controlul slab al mingii la începerea sau terminarea unui dribling.
- Încercări de a obține controlul mingii prin devierea acesteia din apropierea altor jucători.
- Devierea mingii controlate de un alt jucător.
- Devierea unei pase și obținerea controlului mingii.
- Aruncarea mingii dintr-o mână în alta și reținerea ei în una sau ambele mâini înainte ca aceasta să atingă podeaua, cu observația că o abatere de la regula pașilor nu este comisă.
- Aruncarea mingii în panou și reobținerea controlului mingii.

24.2 Regulă

Un jucător nu trebuie să dribleze pentru a doua oară după ce a terminat primul lui dribling în afara cazului în care între cele 2 driblinguri el a pierdut controlul unei mingi vii pe teren din cauza:

- Unei aruncări pentru un coș.
- Unei atingeri a mingii de către un adversar.
- Unei pase sau unui control slab, care a atins sau a fost atinsă de către un alt jucător.

Articolul 25 Regula pașilor

25.1 Definiție

25.1.1 **Abaterea de pași** este mișcarea neregulamentară a unui picior sau a ambelor picioare în afara limitelor precizate în acest articol, în orice direcție, în timp ce o minge vie este ținută în mână (mâini) pe teren.

25.1.2 **O pivotare** este mișcarea regulamentară prin care, un jucător care ține o minge vie pe teren, pășește cu același picior, o dată sau de mai multe ori în orice direcție, în timp ce celălalt picior, numit piciorul pivot, este menținut la punctul lui de contact cu terenul.

25.2 Regulă

25.2.1 Stabilirea piciorului pivot de către un jucător care prinde o minge vie pe teren:

- Un jucător care prinde mingea în timp ce staționează cu ambele picioare pe teren:
 - La momentul în care un picior este ridicat de pe podea, celălalt picior devine picior pivot.
 - Pentru începerea driblingului, piciorul pivot nu poate fi ridicat înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).
 - Pentru a pasa sau arunca pentru un coș, jucătorul poate sări de pe piciorul pivot, dar nici un picior nu poate fi repus pe teren înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).
- Un jucător care prinde mingea în timp ce înaintează, sau după terminarea unui dribling, poate face doi pași pentru a se opri, pentru pasarea sau aruncarea mingii:
 - Dacă, după primirea mingii, un jucător începe driblingul lui, el trebuie s-o elibereze înainte de al doua lui pășire.
 - Prima pășire are loc atunci când, un picior sau ambele picioare ating terenul după obținerea controlului mingii.
 - A doua pășire are loc după prima pășire, când celălalt picior atinge terenul sau ambele picioare ating terenul simultan.

- Dacă jucătorul care se oprește la prima lui pășire are ambele picioare pe teren sau acestea ating terenul simultan, el poate pivota folosind oricare picior ca picior pivot. Dacă apoi sare cu ambele picioare, nici un picior nu poate fi repus pe teren înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).
- Dacă un jucător aterizează pe un picior el poate pivota doar folosind acel picior.
- Dacă un jucător sare de pe un picior la prima lui pășire, el poate ateriza cu ambele picioare simultan pentru a doua pășire. În această situație, jucătorul nu poate pivota cu nici un picior. Dacă apoi un picior sau ambele picioare este (sunt) ridicat(e) de pe teren, nici un picior nu poate fi repus pe teren înainte ca mingea să fie eliberată din mână (mâini).
- Dacă ambele picioare nu ating terenul și, jucătorul aterizează cu ambele picioare simultan, la momentul în care un picior este ridicat, celălalt picior devine picior pivot.
- Un jucător nu poate atinge podeaua consecutiv cu același picior sau cu ambele picioare, după terminarea driblingului sau obținerea controlului mingii.

25.2.2 Un jucător căzut, întins sau așezat, pe teren:

- Este regulamentar când un jucător cade și alunecă pe teren în timp ce ține mingea sau în timp ce el este întins sau așezat pe teren, obține controlul mingii.
- Este o abatere dacă apoi, jucătorul se rostogolește sau încearcă să se ridice, în timp ce ține mingea.

Articolul 26 3 secunde

26.1 Regulă

26.1.1 Un jucător **nu va** rămâne în zona de restricție a adversarilor pentru mai mult de 3 secunde consecutive în timp ce echipa lui controlează o minge vie în terenul din față și cronometrul de joc derulează.

26.1.2 Trebuie să fie tolerate situațiile pentru un jucător care:

- Încearcă să părăsească zona de restricție.
- Este în zona de restricție atunci când el sau coechipierul lui se află în acțiune de aruncare și mingea părăsește sau tocmai a părăsit mâna (mâinile) jucătorului la o aruncare pentru un coș.
- Driblează în zona de restricție ca să arunce pentru un coș după ce s-a aflat în această zonă pentru mai puțin de 3 secunde consecutive.

26.1.3 Pentru a-și stabili poziția în afara zonei de restricție, jucătorul trebuie să-și plaseze ambele picioare pe teren în afara zonei de restricție.

Articolul 27 Jucător strâns apărat

27.1 Definiție

Un jucător care ține o minge vie pe teren este strâns apărat când un adversar este într-o poziție regulamentară de apărare activă la o distanță nu mai mare de 1 m.

27.2 Regulă

Un jucător strâns apărat trebuie să paseze, să arunce sau să dribleze în limita a 5 secunde.

Articolul 28 8 secunde

28.1 Regulă

28.1.1 Ori de câte ori:

- Un jucător în terenul din spate obține controlul unei mingi vii, sau
- În urma unei repuneri în joc, mingea atinge sau este legal atinsă de orice jucător aflat în terenul din spate și echipa jucătorului care a efectuat repunerea în joc rămâne să controleze mingea în terenul ei din spate,

această echipă trebuie să determine mingea să treacă în terenul ei din față în maxim 8 secunde.

28.1.2 Echipa a determinat mingea să treacă în terenul ei din față ori de câte ori:

- Mingea, care nu este controlată de nici un jucător, atinge terenul din față.
- Mingea atinge sau este regulamentar atinsă de un jucător atacant care are ambele picioare în contact complet cu terenul lui din față.
- Mingea atinge sau este regulamentar atinsă de un jucător apărător care are o parte a corpului în contact cu terenul lui din spate.
- Mingea atinge un arbitru care are o parte a corpului lui în contact cu terenul din față al echipei care controlează mingea.
- În timpul unui dribling din terenul din spate spre terenul din față, mingea și ambele picioare ale jucătorului care dribleză sunt în contact complet cu terenul din față.

28.1.3 Perioada celor 8-secunde va continua cu orice timp rămas când aceeași echipă care anterior avea controlul mingii îi este acordată o repunere în joc din terenul din spate, ca rezultat al:

- Ieșirii mingii afară din joc.
- Accidentării unui jucător din aceeași echipă.
- Unei greșeli tehnice comisă de această echipă.
- Unei situații de angajare între doi.
- Unei duble greșeli.
- Unei anulări a penalizărilor egale la ambele echipe.

Articolul 29 Timpul de atac

29.1 Regulă

29.1.1 Ori de câte ori :

- Un jucător obține controlul unei mingi **vii** pe **teren**,
 - În urma unei repuneri în joc, mingea atinge sau este legal atinsă de orice jucător aflat pe teren și echipa acelui jucător care a efectuat repunerea în joc rămâne să controleze mingea,
- această echipă trebuie să încerce o aruncare pentru un coș în 24 secunde.

Pentru a constitui o aruncare pentru un coș în 24 secunde:

- Mingea trebuie să părăsească mâna (mâinile) jucătorului înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune, și
- După ce mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului, mingea trebuie să atingă inelul sau să intre în coș.

29.1.2 Când o aruncare pentru un coș este încercată aproape de terminarea perioadei de atac și semnalul cronometrului de atac sună în timp ce mingea este în aer:

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

- Dacă mingea atinge inelul dar nu intră în coș, nu s-a produs nici o abatere, semnalul va fi ignorat și jocul va continua.
- Dacă mingea nu atinge inelul, o abatere s-a produs. Cu toate acestea, dacă adversarii obțin un control imediat și clar al mingii, semnalul sonor va fi ignorat și jocul va continua.

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.

Toate restricțiile referitoare la intervenția și interferența neregulamentară se vor **aplica**.

29.2 Procedură

29.2.1 După o angajare între doi sau după o repunere în joc de la linia de centru la începerea unui sfert, altul decât primul, sau a unei prelungiri, dacă un jucător obține controlul unei mingi vii pe teren, indiferent dacă acesta este în terenul din față sau terenul din spate, cronometrul de atac va fi pornit cu 24 secunde.

29.2.2 Cronometrul de atac va fi resetat oricând jocul este oprit de un arbitru :

- Pentru o greșeală sau abatere (nu pentru o minge care a fost determinată să iasă afară din joc) a echipei care nu a controlat mingea,
- Pentru orice motiv întemeiat provocat de echipa care nu a controlat mingea,
- Pentru orice motiv întemeiat care nu este provocat de nici o echipă.

În aceste situații, posesia mingii va fi acordată aceleiași echipe care anterior a controlat mingea. Dacă repunerea în joc este apoi administrată din terenul acestei echipe, din:

- Spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 secunde.
- Față , cronometrul de atac va fi resetat după cum urmează:
 - Dacă 14 sau mai multe secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul când jocul a fost oprit, cronometrul de atac nu va fi resetat, dar va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.
 - Dacă 13 sau mai puține secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul când jocul a fost oprit, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

Totuși, dacă jocul este oprit de un arbitru pentru orice motiv întemeiat, care nu are legătură cu nici una dintre echipe și, în aprecierea unui arbitru, resetarea cronometrului de atac ar pune adversarii în dezavantaj, cronometrul de atac va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.

29.2.3 Cronometrul de atac va fi resetat ori de câte ori, o repunere în joc este acordată echipei adversarilor după ce jocul a fost oprit de către un arbitru pentru o greșeală sau abatere (inclusiv pentru o minge ieșită afară din joc) comisă de **echipa care avea controlul mingii**.

Cronometrul de atac va fi de asemenea resetat dacă noii echipe atacante îi este acordată o repunere în joc conform procedurii posesiei alternative.

Dacă repunerea în joc este apoi administrată din terenul acestei echipe, din:

- Spate, cronometrul de atac va fi resetat la o nouă perioadă de 24 secunde.
- Față, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

29.2.4 Oricând jocul este oprit de către un arbitru pentru o greșeală tehnică comisă de echipa care avea controlul mingii, jocul va fi reluat cu o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit. Cronometrul de joc nu va fi resetat dar va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.

29.2.5 Când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert sau prelungire, în urma unui minut de întrerupere acordat echipei care este îndreptățită la posesia mingii din terenul ei din spate, antrenorul principal al acestei echipe are dreptul să decidă dacă jocul va fi reluat cu o

repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei sau din terenul din spate al echipei din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit.

După minutul de întrerupere, repunerea în joc va fi administrată după cum urmează:

- Dacă este rezultatul unei mingi ieșite afară din joc și dacă aceasta este din terenul echipei, din:
 - Spate, cronometrul de atac va continua de la timpul la care a fost oprit.
 - Față: Dacă cronometrul de atac afișează 13 secunde sau mai puține acesta va continua de la timpul la care acesta a fost oprit. Dacă cronometrul de atac afișează 14 secunde sau mai multe, acesta va fi resetat la 14 secunde.
- Dacă este rezultatul unei greșeli sau abateri (nu pentru o minge ieșită afară din joc) și dacă aceasta este din terenul echipei, din:
 - Spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 secunde.
 - Față, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.
- Dacă minutul de întrerupere este luat de echipa care are un nou control al mingii, și dacă aceasta este din terenul echipei, din:
 - Spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 secunde.
 - Față, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

29.2.6 Când unei echipe îi este acordată o repunere în joc de la linia de repunere în terenul din față al echipei ca și parte a penalizării pentru o greșeală antisportivă sau descalificatoare, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

29.2.7 După ce mingea a atins inelul coșului adversarilor, cronometrul de atac va fi resetat la:

- 24 secunde, dacă echipa adversarilor obține controlul mingii.
- 14 secunde, dacă echipa care reobține controlul mingii este aceeași echipă care a controlat mingea înainte ca aceasta să atingă inelul.

29.2.8 Dacă semnalul cronometrului de atac **sună din greșeală** în timp ce o echipă are controlul mingii sau nici o echipă nu are controlul mingii, semnalul sonor va fi ignorat și jocul va continua.

Totuși, dacă în aprecierea unui arbitru, echipa care avea controlul mingii a fost pusă în dezavantaj, jocul va fi oprit, timpul rămas pe cronometrul de atac se va corecta, iar posesia mingii va fi acordată acestei echipe.

Articolul 30 Minge întoarsă în terenul din spate

30.1 Definiție

30.1.1 O echipă controlează o minge vie în terenul ei din față când:

- Un jucător al acestei echipe atinge terenul lui din față cu ambele picioare în timp ce ține, prinde sau dribblează mingea în terenul lui din față, sau
- Mingea este pasată între jucătorii acestei echipe în terenul ei din față.

30.1.2 O echipă care are controlul unei mingi vii în terenul ei din față a întors neregulamentar mingea în terenul ei din spate, dacă un jucător al acestei echipe este ultimul care a atins mingea în terenul lui din față și apoi mingea este prima dată atinsă de un jucător al acestei echipe:

- Care are o parte a corpului său în contact cu terenul lui din spate, sau
- După ce mingea a atins terenul din spate al acestei echipe.

Această restricție se aplică tuturor situațiilor din terenul din față al echipei, inclusiv la repunerile în joc. Totuși restricția nu se aplică la un jucător care, sare din terenul lui din față, stabilește un nou

control al mingii pentru echipa lui în timp ce se află în aer și apoi aterizează cu mingea în terenul din spate al echipei lui.

30.2 Regulă

O echipă care are controlul unei mingi vii în terenul ei din față nu are voie să determine întoarcerea neregulamentară a mingii în terenul ei din spate.

30.3 Penalizare

Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

Articolul 31 Intervenția și Interferența neregulamentară

31.1 Definiție

31.1.1 O aruncare pentru un coș sau o aruncare liberă:

- **Începe** când mingea părăsește mâna (măinile) unui jucător aflat în acțiune de aruncare.
- **Se termină** când mingea :
 - Intră în coș direct pe deasupra și rămâne în interiorul coșului sau trece prin coș în întregime ei.
 - Nu mai are posibilitatea să intre în coș.
 - Atinge inelul.
 - Atinge podeaua.
 - Devine moartă.

31.2 Regulă

31.2.1 **Intervenția neregulamentară** se produce în timpul unei **aruncări pentru un coș** atunci când un jucător atinge mingea în timp ce aceasta este complet deasupra inelului și:

- Aceasta este pe traiectoria ei descendentă spre coș.
- După ce aceasta a atins panoul.

31.2.2 **Intervenția neregulamentară** se produce în timpul unei **aruncări pentru o aruncare liberă** atunci când un jucător atinge mingea în timp ce aceasta este în zbor spre coș și înainte ca aceasta să atingă inelul.

31.2.3 Restricțiile referitoare la intervenția neregulamentară se aplică până când:

- Mingea nu mai are posibilitatea să intre în coș.
- Mingea a atins inelul.

31.2.4 **Interferența neregulamentară** se produce când:

- După o aruncare pentru un coș sau ultima aruncare liberă un jucător atinge coșul sau panoul în timp ce mingea este în contact cu inelul.
- După o aruncare liberă urmată de o aruncare liberă (aruncări libere) suplimentară(e), un jucător atinge mingea, coșul sau panoul în timp ce mingea are încă posibilitatea să intre în coș.
- Un jucător ajunge să atingă mingea prin coș pe dedesubt.
- Un jucător apărător atinge mingea sau coșul în timp ce mingea este în interiorul coșului, împiedicând-o astfel să treacă prin coș.
- Un jucător determină coșul să vibreze sau agață coșul astfel încât, în aprecierea unui arbitru, mingea a fost împiedicată să intre în coș sau a determinat-o să intre în coș.
- Un jucător se agață de coș și joacă mingea.

31.2.5 Când:

- Un arbitru a fluierat în timp ce:
 - Mingea era în mâinile unui jucător în acțiune de aruncare, sau
 - Mingea era în aer la o aruncare pentru un coș sau la o ultimă aruncare liberă,
 - Semnalul cronometrului de joc a sunat pentru terminarea sfertului sau prelungirii,
- Nici un jucător nu trebuie să atingă mingea după ce aceasta a atins inelul în timp ce aceasta încă are posibilitatea să intre în coș.

Toate restricțiile referitoare la intervenția și interferența neregulamentară se vor **aplica**.

31.3**Penalizare**

31.3.1

Dacă abaterea este comisă de un **jucător atacant**, puncte nu pot fi acordate. Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care altfel este precizat în aceste reguli.

31.3.2

Dacă abaterea este comisă de un **jucător apărător**, echipei aflate în atac i se va acorda:

- 1 punct, dacă mingea a fost eliberată la o aruncare liberă.
- 2 puncte, dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 2 puncte.
- 3 puncte, dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte.

Acordarea punctelor este considerată la fel ca și cum mingea ar fi intrat în coș.

31.3.3

Dacă abaterea este comisă de un **jucător apărător** în timpul unei ultime aruncări libere, 1 punct va fi acordat echipei atacante, urmat de penalizarea unei greșeli tehnice sancționată împotriva jucătorului apărător.

Traducere realizată de Doru Vinasi

REGULA ȘASE – GREȘELI

Articolul 32 Greșeli

32.1 Definiție

32.1.1 Greșeala (faultul) este o încălcare a regulilor referitor la contactul personal neregulamentar asupra unui adversar și/sau comportamentul nesportiv.

32.1.2 Orice număr de greșeli pot fi sancționate împotriva unei echipe. Indiferent de penalizare, fiecare greșeală va fi acumulată, înscriind-o pe foaia oficială de joc împotriva vinovatului și penalizată conform acestor reguli.

32.1.3 Dacă o greșeală a fost comisă după ce mingea a devenit moartă când:

- semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului sau a prelungirilor,
- o infracțiune este comisă,

aceasta va fi ignorată, în afara cazului în care aceasta este o greșeală tehnică, antisportivă sau descalificatoare.

Articolul 33 Contact : Principii generale

33.1 Principiul cilindrului

Principiul cilindrului este definit ca spațiul din interiorul unui cilindru imaginar ocupat de către un jucător pe teren. Dimensiunile, și distanța dintre picioarele jucătorului vor varia în funcție de înălțimea și talia jucătorului. Acesta include spațiul aflat deasupra jucătorului și este limitat până la marginile cilindrului jucătorului apărător sau jucătorului atacant fără mingea care sunt:

- Partea din față materializată de palmele mâinilor,
- Partea din spate materializată de partea posterioară a jucătorului, și
- Părțile laterale materializate de marginile exterioare ale brațelor și picioarelor.

Mâinile și brațele pot fi întinse în fața torsoului dar nu mai departe de poziția picioarelor și a genunchilor, cu brațele îndoite de la coate astfel încât antebrațele și mâinile sunt ridicate în poziția regulamentară de apărare.

Jucătorul apărător nu are voie să intre în cilindrul jucătorului atacant cu mingea și să provoace un contact neregulamentar când jucătorul atacant încearcă o acțiune baschetbalistică normală în interiorul cilindrului lui. Marginile cilindrului jucătorului atacant cu mingea sunt:

- Partea din față materializată de picioare, genunchi și brațe îndoite, ținând mingea deasupra șoldurilor
- Partea din spate materializată de partea posterioară a jucătorului, și
- Părțile laterale materializate de marginile exterioare al coatelor și picioarelor.

Jucătorul atacant cu mingea trebuie să aibă la dispoziție spațiu suficient pentru o acțiune baschetbalistică normală în interiorul cilindrului lui. Acțiunea baschetbalistică normală include începerea unui dribling, pivotarea, aruncarea și pasarea.

Jucătorului atacant nu are voie să-și extindă picioarele sau brațele în afara cilindrului lui și să provoace un contact neregulamentar la jucătorul apărător pentru a obține un spațiu suplimentar.

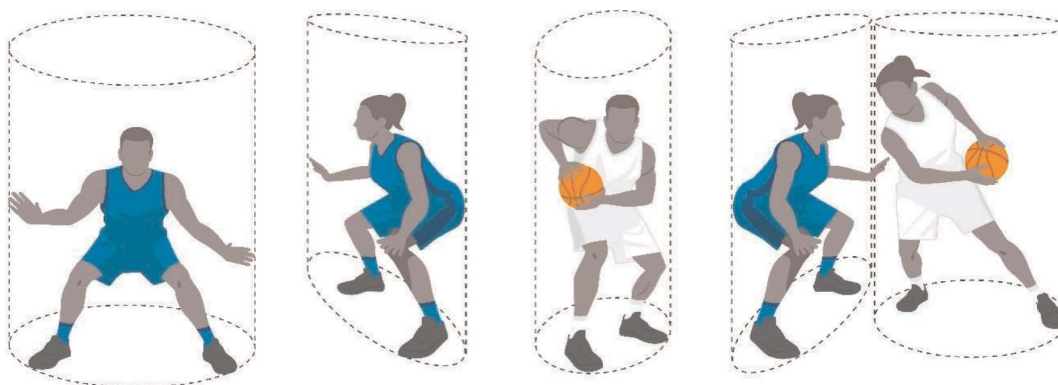


Diagrama 6 Principiul cilindrului

33.2 Principiul verticalității

În timpul jocului fiecare jucător are dreptul să ocupe orice poziție (cilindru) pe teren care nu a fost deja ocupată de un adversar.

Acest principiu protejează spațiul de pe teren pe care el îl ocupă cât și spațiul de deasupra lui când el sare vertical în interiorul acestui spațiu.

Când jucătorul părăsește poziția lui verticală (cilindru) și un contact corporal se produce cu un adversar care și-a stabilit deja propria lui poziție verticală (cilindrul), jucătorul care a părăsit poziția lui verticală (cilindrul) este responsabil pentru contact.

Jucătorul apărător nu trebuie să fie sancționat pentru faptul că a sărit vertical (în interiorul cilindrului lui) sau pentru că are mâinile și brațele întinse deasupra lui în interiorul propriului lui cilindru.

Jucătorul atacant, fie pe teren sau în săritură, nu trebuie să provoace contact la un jucător apărător aflat într-o poziție regulamentară de apărare prin:

- Folosirea brațelor lui pentru a-și crea un spațiu suplimentar (îndepărtare).
- Întinderea picioarelor sau a brațelor lui pentru a provoca un contact în timpul sau imediat după o aruncare pentru un coș.

33.3 Poziția regulamentară de apărare

Un jucător apărător și-a stabilit o poziție inițială de apărare regulamentară când:

- El este cu fața spre adversarul lui, și
- El are ambele picioare pe podea.

Poziția regulamentară de apărare se extinde vertical deasupra lui (principiul cilindrului) de la teren spre tavan. El poate să-și ridice brațele și mâinile deasupra capului lui sau sărind vertical dar el trebuie să le mențină într-o poziție verticală în interiorul cilindrului imaginar.

33.4 Apărarea unui jucător care controlează mingea

La apărarea unui jucător care controlează (ținând sau driblând) mingea, **elementele timp și spațiu nu se aplică.**

Jucătorul cu mingea trebuie să se aștepte să fie apărat și trebuie să fie pregătit să se oprească sau să-și schimbe direcția oricând un adversar a ocupat o poziție inițială de apărare regulamentară în fața lui, chiar dacă acest fapt s-a petrecut într-o fracțiune de secundă.

Jucătorul apărător (defensiv) trebuie să ocupe o poziție inițială de apărare regulamentară, fără să provoace un contact înainte să-și ocupe poziția.

Odată ce jucătorul apărător și-a stabilit o poziție inițială de apărare regulamentară, el se poate deplasa pentru ca să-și apere adversarul, dar el nu are voie să-și extindă brațele, umerii, coapsele sau picioarele ca să împiedice jucătorul care driblează să-l depășească.

Când judecă o situație forțare/obstrucție care implică un jucător cu mingea, un arbitru va utiliza următoarele principii:

- Jucătorul apărător trebuie să-și stabilească o poziție inițială de apărare regulamentară stând cu fața spre jucătorul cu mingea și având ambele picioare pe teren.
- Jucătorul apărător poate să rămână staționar, să sară vertical, să se deplaseze lateral sau în spate cu scopul de a-și menține poziția inițială de apărare regulamentară.
- Când se deplasează pentru a-și menține poziția inițială de apărare regulamentară, unul sau ambele picioare pot fi ridicate de pe teren pentru un moment, atât timp cât deplasarea este lateral sau în spate, dar **nu spre** jucătorul cu mingea.
- Contactul trebuie să se producă pe tors, caz în care jucătorul apărător trebuie să fie considerat că a fost primul la locul contactului.
- Având stabilită o poziție regulamentară de apărare, jucătorul apărător poate să se răsucescă **în interiorul** cilindrului lui pentru a evita o accidentare.

În oricare din situațiile de mai sus, contactul va fi considerat ca fiind provocat de către jucătorul cu mingea.

33.5 Apărarea unui jucător care nu controlează mingea

Un jucător care nu controlează mingea este îndreptățit să se deplaseze liber pe teren și să ocupe orice poziție care nu a fost deja ocupată de un alt jucător.

La apărarea unui jucător care nu controlează mingea pe teren, **elementele timp și spațiu se vor aplica**. Un jucător apărător nu are voie să ocupe o poziție atât de aproape și/sau atât de rapid pe culoarul unui adversar în mișcare astfel încât cel din urmă să nu aibă suficient timp sau distanță fie pentru a se opri sau ca să-și schimbe direcția.

Distanța este direct proporțională cu viteza adversarului, dar niciodată mai mică de 1 pas normal.

Dacă un jucător apărător nu respectă elementele timp și spațiu la ocuparea poziției lui inițiale de apărare regulamentară și contactul cu un adversar se produce, el este responsabil pentru contact.

Odată ce jucătorul apărător și-a stabilit o poziție inițială de apărare regulamentară, el se poate deplasa să apere adversarul lui. El nu are voie să-l împiedice să treacă întinzându-și brațele, umerii, coapsele sau picioarele în culoarul lui. El se poate răsuca în interiorul cilindrului lui pentru a evita o accidentare.

33.6 Un jucător aflat în săritură

Un jucător care a sărit dintr-un loc de pe teren are dreptul să aterizeze din nou la același loc.

El are dreptul să aterizeze și într-un alt loc de pe teren dacă locul aterizării sau culoarul direct dintre locul de unde a sărit și locul aterizării nu este deja ocupat de un adversar (adversari) la momentul începerii săriturii.

Dacă un jucător a sărit și a aterizat dar inerția lui îl determină să producă contact asupra unui adversar care a ocupat o poziție regulamentară de apărare dincolo de locul aterizării, jucătorul care a sărit este responsabil pentru producerea contactului.

Un adversar nu are voie să se deplaseze pe culoarul unui jucător după ce acest jucător a sărit.

Deplasarea sub un jucător care este în săritură și provocarea unui contact este de obicei o greșeală antisportivă și în anumite împrejurări poate fi greșeală descalificatoare.

33.7 **Blocaj: Regulamentar și neregulamentar**

Blocajul este o încercare de a întârzia sau de a împiedica un adversar fără minge să ajungă într-o poziție dorită pe teren.

Blocajul **regulamentar** este atunci când jucătorul care blochează un adversar:

- **A fost staționar** (în interiorul cilindrului său) când s-a produs contactul.
- A avut ambele picioare pe teren când s-a produs contactul.

Blocajul **neregulamentar** este atunci când jucătorul care blochează un adversar:

- **A fost în mișcare** când s-a produs contactul.
- Nu a lăsat suficientă distanță în stabilirea unui blocaj în afara câmpului vizual al unui adversar **staționar** când s-a produs contactul.
- Nu a respectat elementele timp și spațiu față de un adversar **în mișcare** când s-a produs contactul.

Dacă blocajul este stabilit **în interiorul** câmpului vizual al unui adversar staționar (în față sau lateral), jucătorul care blochează poate stabili blocajul atât de aproape de el pe cât el dorește dacă nu există contact.

Dacă blocajul este stabilit **în afara** câmpului vizual al unui adversar staționar, jucătorul care blochează trebuie să-i permită adversarului să facă un 1 pas normal spre blocaj fără să producă contact.

Dacă adversarul este **în mișcare**, elementele timp și spațiu se vor aplica. Jucătorul care blochează trebuie să lase spațiu suficient astfel încât jucătorul care este blocat să poată evita blocajul oprindu-se sau schimbând direcția.

Distanța necesară nu este niciodată mai mică de 1 pas normal și niciodată mai mare de 2 pași normali.

Un jucător care este blocat regulamentar este responsabil pentru orice contact cu jucătorul care a stabilit blocajul.

33.8 **Forțarea**

Forțarea este contactul personal neregulamentar, cu sau fără minge, prin împingerea sau prin deplasarea în torsul unui adversar.

33.9 **Obstrucția**

Obstrucția este contactul personal neregulamentar prin care se împiedică înaintarea unui adversar cu sau fără minge.

Un jucător care încearcă să blocheze comite o greșeală de obstrucție dacă contactul se produce când el este în mișcare și adversarul lui este staționar sau în retragere față de el.

Dacă un jucător nu ia în considerare mingea, stă cu fața spre un adversar și își schimbă poziția la fel cum adversarul lui o schimbă, el este principalul responsabil pentru orice contact care se produce, în afara cazului în care alți factori intervin.

Expresia “în afara cazului în care alți factori intervin” se referă la împingerea, forțarea sau ținerea deliberată a jucătorului care este blocat.

Este regulamentar pentru un jucător să-și întindă brațul (brațele) sau cotul (coatele) în afara cilindrului lui la ocuparea unei poziții pe teren dar acestea trebuie retrase în interiorul cilindrului lui

când un adversar încearcă să treacă de el. Dacă brațul (brațele) sau cotul (coatele) sunt în afara cilindrului lui și se produce un contact, aceasta este o obstrucție sau o ținere.

33.10 Zonele semicercurilor “No – charge”

Zonele semicercurilor “no-charge” sunt marcate pe teren cu scopul desemnării unei zone specifice pentru interpretarea situațiilor de forțare/obstrucție care se produc sub coș.

La orice acțiune de pătrundere în zona semicercului “no-charge” orice contact provocat de un jucător atacant în săritură asupra unui jucător apărător aflat interiorul semicercului “no-charge” nu va fi sancționat ca o greșeală a echipei care controlează mingea, în afara cazului în care jucătorul atacant folosește neregulamentar mâinile, brațele, picioarele sale sau corpul lui. Această regulă se aplică când:

- Jucătorul atacant controlează mingea în timp ce se află în săritură, și
- El încearcă o aruncare pentru un coș sau pasează mingea, și
- Jucătorul apărător are **un picior sau ambele picioare în contact cu** zona semicercului “no-charge”.

33.11 Atingerea unui adversar cu mâna (mâinile) și/sau brațul (brațele)

Atingerea unui adversar cu mâna (mâinile) nu este, în sine, neapărat o greșeală.

Arbitrii vor decide dacă jucătorul care a provocat contactul a obținut un avantaj sau nu. Dacă contactul provocat de un jucător restricționează în orice mod libertatea de mișcare a unui adversar, un astfel de contact este o greșeală.

Folosirea neregulamentară a mâinii (mâinilor) sau a brațului (brațelor) întins(e) se produce când jucătorul apărător este în poziție de apărare și mâna (mâinile) sau brațul (brațele) lui este(sunt) plasat(ă)(e) și rămâne(rămân) în contact cu un adversar **cu** sau **fără** mingea, pentru a-i împiedica înaintarea.

Atingerea repetată sau “înghionțirea” unui adversar cu sau fără mingea este o greșeală, deoarece aceste acțiuni pot conduce spre un joc dur.

Este o greșeală a **unui jucător atacant cu mingea**, să:

- “Încârlige” sau să încolăcească un braț sau un cot în jurul unui adversar pentru a obține un avantaj.
- Îndepărteze prin împingere jucătorul apărător pentru a-l împiedica să joace sau să încerce să joace mingea sau pentru a crea mai mult spațiu pentru el însuși.
- Folosească un antebraț sau o mână întins(ă), în timp ce dribleză, pentru a împiedica un adversar să obțină controlul mingii.

Este o greșeală a **unui jucător atacant fără mingea**, îndepărtarea prin împingere, ca să:

- Ajungă liber să prindă mingea.
- Împiedice jucătorul apărător să joace sau să încerce să joace mingea.
- Creeze mai mult spațiu pentru el.

33.12 Jocul pe poziția pivotului

Principiul verticalității (principiul cilindrului) se aplică de asemenea la jocul pe poziția pivotului.

Jucătorul atacant aflat pe poziția pivotului și apărătorul lui trebuie să respecte reciproc drepturile la o poziție verticală (cilindru).

Este o greșeală a unui jucător atacant sau apărător pe poziția pivotului să-și îndepărteze adversarul cu umerii sau șoldurile din poziția pe care o ocupă, sau să interfereze cu libertatea de mișcare a adversarului lui folosind brațelele întinse, umerii, șoldurile, picioarele sau alte părți ale corpului.

33.13 Apărarea neregulamentară din spate

Apărarea neregulamentară din spate este contactul personal cu un adversar, provocat de către un jucător apărător, din spatele acestuia. Faptul că jucătorul apărător încearcă să joace mingea nu justifică contactul lui cu un adversar din spatele acestuia.

33.14 Ținerea

Ținerea este contactul personal neregulamentar cu un adversar prin care împiedică libertatea de mișcare a acestuia. Acest contact (ținerea) poate fi produs cu orice parte a corpului.

33.15 Împingerea

Împingerea este contactul personal neregulamentar produs cu orice parte a corpului prin care un jucător îl mută cu forță sau încearcă să-l mute pe un adversar cu sau fără minge.

33.16 Simularea faptului de a fi faultat

Simularea este orice acțiune a unui jucător pentru a se preface că a fost faultat sau prin care face mișcări teatrale exagerate cu scopul de a crea o opinie că ar fi fost faultat și ca urmare să obțină un avantaj.

Traducere realizată de Doru Vinasi

Articolul 34 Greșeala personală

34.1 Definiție

34.1.1 O greșeală personală este contactul neregulamentar al unui jucător cu un adversar, indiferent dacă mingea este vie sau moartă.

Un jucător nu trebuie să țină, obstrucționeze, împingă, forțeze, împiedice sau să încetinească înaintarea adversarului lui, prin întinderea mâinii, brațului, cotului, umărului, coapsei, genunchiului sau a piciorului lui și nici prin aplecarea corpului lui într-o poziție anormală (în afara propriului cilindru), dar nici nu-i vor fi îngăduite orice acțiuni dure sau violente.

34.1.2 Un fault la o repunere în joc este o greșeală personală comisă, atunci când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, de către un jucător apărător asupra unui adversar pe teren când mingea este în afara limitelor terenului pentru o repunere în joc și încă în mâinile arbitrilor sau la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.

34.2 Penalizare

O greșeală personală va fi acumulată împotriva vinovatului.

34.2.1 Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător care nu era în acțiune de aruncare:

- Jocul va fi reluat cu o repunere în joc de echipa jucătorului faultat, de la locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.
- Dacă echipa jucătorului care a comis greșeala este în situație de penalizare pentru greșelile de echipă, atunci Articolul 41 va fi aplicat.

34.2.2 Dacă greșeala este comisă asupra unui aruncător, acestui jucător îi vor fi acordate un număr de aruncări libere după cum urmează:

- Dacă aruncarea eliberată din zona coșului este reușită, coșul va conta și, în plus, 1 aruncare liberă.
- Dacă aruncarea eliberată din zona coșului de 2 puncte este nereușită, 2 aruncări libere.
- Dacă aruncarea eliberată din zona coșului de 3 puncte este nereușită, 3 aruncări libere.

34.2.3 Dacă greșeala este comisă ca și un fault la o repunere în joc:

- Jucătorului care a fost faultat i se va acorda numai 1 aruncare liberă, indiferent dacă echipa vinovată este deja în situație de penalizare. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc de echipa nevinovată din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.

Articolul 35 Dublă greșeală

35.1 Definiție

35.1.1 O dublă greșeală, este o situație în care 2 adversari comit greșeli personale sau antisportive/descalificatoare, unul asupra celuilalt, la aproximativ același moment.

35.1.2 Pentru a considera 2 greșeli ca o dublă greșeală următoarele condiții trebuie îndeplinite:

- Ambele greșeli sunt greșeli ale jucătorilor.
- Ambele greșeli implică contact fizic.
- Ambele greșeli sunt între aceeași 2 adversari faultându-se reciproc.
- Ambele greșeli sunt fie 2 personale sau orice combinație de greșeli antisportive și greșeli descalficatoare.

35.2 Penalizare

O greșeală personală sau o greșeală antisportivă/descalificatoare va fi acumulată împotriva fiecărui vinovat. Nici o aruncare liberă nu va fi acordată și jocul va fi reluat după cum urmează:
Dacă la aproximativ același moment cu dubla greșeală:

- Un coș valabil sau o ultimă aruncare liberă este marcat(ă), mingea va fi acordată echipei care nu a marcat pentru o repunere în joc din orice loc din spatele liniei de fund a acestei echipe.
- O echipă avea controlul mingii sau era îndreptățită la minge, mingea va fi acordată acestei echipe pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la minge, o situație de angajare între doi se produce.

Articolul 36 Greșeala tehnică

36.1 Reguli de conduită

- 36.1.1 Desfășurarea corectă a jocului necesită colaborarea deplină și loială a jucătorilor, antrenorilor principali, antrenorilor asistenți, înlocuitorilor, jucătorilor eliminați și a membrilor însoțitori delegați cu arbitrii, oficialii mesei și comisarul, dacă este prezent.
- 36.1.2 Fiecare echipă va face tot posibilul pentru a-și asigura victoria, dar acest lucru trebuie făcut în spiritul sportivității și al fair play-ului.
- 36.1.3 Orice necooperare sau nerespectare deliberată sau repetată a spiritului și scopului acestei reguli trebuie considerată ca și o greșeală tehnică.
- 36.1.4 Arbitrii pot preveni greșelile tehnice prin acordarea avertismentelor sau chiar trecând cu vederea infracțiunile minore care sunt evident neintenționate și nu au vreun efect direct asupra jocului, în afara cazului în care este o repetare a aceleiași infracțiuni după avertisment.
- 36.1.5 Dacă o infracțiune este identificată după ce mingea devine vie, jocul va fi oprit și o greșeală tehnică va fi sancționată. Penalizarea va fi administrată ca și cum greșeala tehnică s-ar fi produs la momentul în care aceasta a fost sancționată. Orice altceva s-a produs în intervalul dintre producerea infracțiunii și oprirea jocului, va rămâne valabil.

36.2 Definiție

- 36.2.1 O greșeală tehnică este un fault fără contact al unui jucător, de natură comportamentală incluzând, dar nefiind limitată la:
- Ignorarea avertismentelor acordate de către arbitrii.
 - Relaționarea și/sau comunicarea nerespectuoasă cu arbitrii, comisarul, dacă este prezent, oficialii mesei, adversarii sau cu persoanele autorizate să se așeze pe băncile echipelor.
 - Folosirea limbajului sau a gesturilor destinat(e) să insulte sau să incite spectatorii.
 - Provocarea și ironizarea unui adversar.
 - Obstrucționarea vederii unui adversar prin fluturarea/plasarea mâinii (mâinilor) în apropierea ochilor lui.
 - Oscilarea excesivă a coatelor.
 - Întârzierea reluării jocului prin atingerea deliberată a mingii după ce aceasta a trecut prin coș sau prin împiedicarea executării prompte a unei repuneri în joc sau aruncări libere, sau venirea cu întârziere pe teren pentru începerea jocului sau reprizei a doua.
 - Simularea faptului că a fost faultat.

- Atârnarea de inel, în așa fel încât, greutatea jucătorului este suportată de inel, în afara cazului în care un jucător se agață de inel pentru moment în urma unei aruncări de sus în jos (dunk shot) sau, după aprecierea unui arbitru, încearcă să evite accidentarea lui sau a altui jucător.
 - Intervenția neregulamentară a unui jucător apărător în timpul ultimei aruncări libere. Echipei atacante i se va acorda 1 punct, urmat de penalizarea unei greșeli tehnice sancționată împotriva jucătorului apărător.
- 36.2.2 O greșeală tehnică a oricărei persoane autorizate să se așeze pe banca echipei este o greșeală pentru comunicarea necuviincioasă cu sau referitoare la arbitrii, comisar, dacă este prezent, oficialii mesei sau adversari, sau o infracțiune de o natură procedurală ori administrativă.
- 36.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când el a acumulat 2 greșeli tehnice, sau 2 greșeli antisportive, sau 1 greșeală antisportivă și 1 greșeală tehnică.
- 36.2.4 Un antrenor principal va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când:
- El a acumulat 2 greșeli tehnice ("C") urmare a propriului comportament nesportiv.
 - El a acumulat 3 greșeli tehnice, fie toate din ele ("B") sau una din ele ("C"), ca și rezultat al comportamentului nesportiv al altor persoane autorizate să se așeze pe banca echipei.
- 36.2.5 Dacă un jucător sau un antrenor principal, este descalificat conform Articolelor 36.2.3 sau 36.2.4, acea greșeală tehnică va fi singurul fault care va fi penalizat și nu va fi administrată nici o penalizare suplimentară pentru descalificare.

36.3 Penalizare

- 36.3.1 Dacă o greșeală tehnică este comisă :
- De un jucător, o greșeală tehnică va fi acumulată împotriva lui ca și o greșeală de jucător și se va număra ca una dintre greșelile de echipă.
 - De oricare persoană având permisiunea să se așeze pe banca echipei, o greșeală tehnică va fi acumulată la antrenorul principal și nu se va număra ca una din greșelile echipei.
- 36.3.2 Adversarilor li se va acorda 1 aruncare liberă. Jocul va fi reluat după cum urmează:
- Aruncarea liberă va fi administrată imediat. După aruncarea liberă, repunerea mingii în joc va fi administrată de echipa care a avut controlul mingii sau era îndreptățită la minge, când greșeala tehnică a fost comisă, din locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea când jocul a fost oprit.
 - Aruncarea liberă va fi de asemenea imediat administrată, indiferent dacă ordinea oricăror alte posibile penalizări pentru orice alte greșeli a fost determinată sau dacă administrarea penalizărilor a fost începută. După aruncarea liberă pentru o greșeală tehnică, jocul va fi reluat de echipa care avea controlul mingii sau era îndreptățită la minge, când greșeala tehnică a fost comisă, din locul unde jocul a fost întrerupt pentru penalizarea greșelii tehnice.
 - Dacă un coș valabil, sau o ultimă aruncare liberă este marcat(ă), jocul va fi reluat cu o repunere în joc din orice loc din spatele liniei de fund.
 - Dacă nici o echipă n-a avut controlul mingii și nici nu era îndreptățită la minge, o situație de angajare între doi s-a produs.
 - Cu o angajare între doi în cercul central, la începerea primului sfert.

Articolul 37 Greșeala antisportivă

37.1 Definiție

- 37.1.1 O greșeală antisportivă este contactul unui jucător care, în aprecierea unui arbitru este:
- Contactul asupra unui adversar și o încercare nelegitimă de a juca direct mingea în cadrul spiritului și scopului regulilor.
 - Contactul excesiv, dur, provocat de un jucător în efortul lui de a juca mingea sau asupra unui adversar.
 - Un contact nejustificat provocat de jucătorul apărător cu scopul de a opri înaintarea echipei atacante în tranziție. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea de aruncare.
 - Un contact neregulamentar provocat de jucător din spate sau lateral asupra unui adversar, care avansează spre coșul adversarilor și nu mai sunt alți jucători adversari între jucătorul care avansează și coș, și
 - jucătorul care avansează controlează mingea, sau
 - jucătorul care avansează încearcă să obțină controlul mingii, sau
 - mingea a fost eliberată la o pasă spre jucătorul care avansează.
- Acest criteriu se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea lui de aruncare

- 37.1.2 Arbitrul trebuie să aprecieze consecvent greșelile antisportive, pe tot parcursul jocului și să judece numai acțiunea.

37.2 Penalizare

- 37.2.1 O greșeală antisportivă va fi acumulată împotriva vinovatului.

- 37.2.2 Aruncări libere trebuie acordate jucătorului care a fost faultat, urmate de:

- O repunere în joc, de la linia de repunere din terenul din față al echipei.
- O angajare între doi în cercul central, la începerea primului sfert.

Numărul de aruncări libere va fi acordat după cum urmează:

- Dacă greșeala este comisă la un jucător care nu era în acțiune de aruncare, 2 aruncări libere.
- Dacă greșeala este comisă la un jucător în acțiune de aruncare: coșul, dacă a fost reușit, va conta și, în plus, 1 aruncare liberă.
- Dacă greșeala este comisă la un jucător în acțiune de aruncare, iar coșul nu este reușit, 2 sau 3 aruncări libere.

- 37.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când el a acumulat 2 greșeli antisportive, sau 2 greșeli tehnice, sau 1 greșeală tehnică și 1 greșeală antisportivă.

- 37.2.4 Dacă un jucător a fost descalificat conform Articolului 37.2.3, acea greșeală antisportivă va fi singurul fault care va fi penalizat și nu va fi administrată nici o penalizare suplimentară pentru descalificare.

Articolul 38 Greșeala descalificatoare

38.1 Definiție

38.1.1 O greșeală descalificatoare este orice acțiune flagrant nesportivă a jucătorilor, înlocuitorilor, antrenorilor principali, antrenorilor asistenți, jucătorilor eliminați și a membrilor însoțitori delegați.

38.1.2 Un antrenor principal care a primit o greșeală descalificatoare va fi înlocuit de primul antrenor asistent, dacă acesta a fost înscris în foaia oficială de joc. Dacă primul antrenor asistent nu este înscris în foaia oficială de joc, el va fi înlocuit de căpitan (CAP).

38.2 Violența

38.2.1 Acte de violență se pot produce în timpul unui joc, contrare spiritului de sportivitate și fair-play. Acestea trebuie oprite imediat de către arbitrii și dacă este necesar, de forțele publice pentru menținerea ordinii.

38.2.2 Ori de câte ori se produc acte de violență în care sunt implicați jucătorii pe teren sau în vecinătatea acestuia, arbitrii vor lua măsurile necesare pentru oprirea lor.

38.2.3 Oricare dintre persoanele mai sus menționate care sunt vinovate pentru acte flagrante de agresiune asupra adversarilor sau arbitrilor vor fi descalificate. Șeful brigăzii trebuie să raporteze incidentul forului organizator al competiției.

38.2.4 Forțele de ordine publică pot intra pe teren numai dacă arbitrii le solicită să procedeze astfel. Totuși, dacă spectatorii intră pe teren cu intenția evidentă de a comite acte de violență, agenții forțelor de ordine publică trebuie să intervină imediat pentru a proteja echipele și arbitrii.

38.2.5 Toate zonele dincolo de podea sau din vecinătatea ei, incluzând intrările, ieșirile, coridoarele, vestiarele, etc., sunt sub jurisdicția forului organizator al competiției și a forțelor de ordine publică.

38.2.6 Acțiunile fizice ale jucătorilor sau a oricărei persoane având permisiunea să se așeze pe banca echipei, care pot conduce la deteriorarea echipamentului jocului, nu trebuie permise de către arbitrii.

Când un astfel de comportament este observat de către arbitri, antrenorului principal al echipei vinovate i se va acorda un avertisment.

Dacă acțiunea (acțiunile) va (vor) fi repetată(e), o greșeală tehnică sau chiar descalificatoare va fi imediat sancționată împotriva persoanei (persoanelor) în cauză.

38.3 Penalizare

38.3.1 O greșeală descalificatoare va fi înscrisă împotriva vinovatului.

38.3.2 Oricând vinovatul este descalificat conform respectivelor articole ale acestor reguli, el va merge la și va rămâne în vestiarul echipei lui pe toată durata jocului sau, dacă astfel dorește, el va părăsi clădirea sălii de joc.

38.3.3 Aruncări libere vor fi acordate:

- Oricărui adversar, desemnat de antrenorul lui principal în cazul unei greșeli fără contact.
- Jucătorului care a fost faultat în cazul unei greșeli cu contact.

Urmate de:

- O repunere în joc, de la linia de repunere în terenul din față al echipei.
- O angajare între doi în cercul central, la începerea primului sfert.

- 38.3.4 Numărul de aruncări libere se va acorda după cum urmează:
- Dacă greșeala este fără contact: 2 aruncări libere.
 - Dacă greșeala este comisă la un jucător care nu era în acțiune de aruncare: 2 aruncări libere.
 - Dacă greșeala este comisă la un jucător în acțiune de aruncare: coșul, dacă a fost marcat, va conta și în plus 1 aruncare liberă.
 - Dacă greșeala este comisă la un jucător în acțiune de aruncare și coșul nu a fost marcat: 2 sau 3 aruncări libere.
 - Dacă greșeala este o descalificare a unui antrenor principal: 2 aruncări libere.
 - Dacă greșeala este o descalificare a unui prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat, această greșeală este acumulată împotriva antrenorului principal ca și o greșeală tehnică: 2 aruncări libere.
- În plus, dacă o descalificare a unui prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat după părăsirea zonei băncii echipei este pentru participarea lor activă în timpul oricărei încăierări:
- Pentru fiecare greșeală descalificatoare individuală a unui prim antrenor asistent, înlocuitor și jucător eliminat: 2 aruncări libere. Toate greșelile descalificatoare vor fi înscrise împotriva vinovatului.
 - Pentru fiecare greșeală descalificatoare individuală a oricărui membru însoțitor delegat: 2 aruncări libere. Toate greșelile descalificatoare vor fi înscrise împotriva antrenorului principal.
- Toate penalizările de aruncări libere vor fi executate, în afara cazului în care mai sunt penalizări egale la echipa adversarilor pentru a fi anulate.

Articolul 39 Încăierare

39.1 Definiție

Încăierarea este o interacțiune fizică între 2 sau mai mulți adversari, jucători și orice persoane care au permisiunea să se așeze pe băncile echipelor.

Acest articol se aplică numai pentru înlocuitori, antrenori principali, primii antrenori asistenți, jucători eliminați și membrii însoțitori delegați care părăsesc limitele zonei băncii echipei în timpul unei încăierări sau în timpul oricărei situații care poate conduce la o încăierare.

39.2 Regulă

39.2.1 Înlocuitorii, jucătorii eliminați sau membrii însoțitori delegați care părăsesc limitele zonei băncii echipei în timpul unei încăierări, sau în timpul oricărei situații care poate conduce la o încăierare, vor fi descalificați.

39.2.2 Numai un antrenor principal și/sau prim antrenor asistent, pot părăsi zona băncii echipei în timpul unei încăierări, sau în timpul oricărei situații care poate să conducă la o încăierare, pentru a ajuta arbitrii să mențină sau să restabilească ordinea. În această situație, ei nu vor fi descalificați.

39.2.3 Dacă un antrenor principal și/sau prim antrenor asistent părăsesc zona băncii echipei și nu ajută sau nu încearcă să ajute arbitrii la menținerea sau restabilirea ordinii, ei vor fi descalificați.

39.3 Penalizare

39.3.1 Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică ('B') va fi acumulată împotriva antrenorului principal.

39.3.2 Dacă persoane din ambele echipe sunt descalificate conform acestui articol și nu mai sunt alte penalizări de greșeli rămase pentru administrare, jocul va fi reluat după cum urmează.

Dacă aproximativ la același moment când jocul a fost oprit datorită situației de încăierare:

- Un coș valabil sau o ultimă aruncare liberă este marcat(ă), mingea va fi acordată echipei care nu a marcat, pentru o repunere în joc din orice loc din spatele liniei de fund a acestei echipe.
- O echipă avea controlul mingii sau era îndreptățită la minge, mingea va fi acordată acestei echipe pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat la momentul când încăierarea a început.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la posesia mingii, o situație de angajare între doi se produce.

39.3.3 Toate greșelile descalificatoare vor fi înscrise pe foaia oficială de joc, așa cum este descris în Anexa B.8.3. și nu vor conta ca și greșeli de echipă.

39.3.4 Toate posibilele penalizări pentru greșelile jucătorilor de pe teren implicați într-o încăierare sau în orice situație care conduce la o încăierare, vor fi tratate în conformitate cu Articolul 42.

39.3.5 Toate posibilele penalizări pentru greșelile descalificatoare la primul antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau un membru însoțitor delegat implicat în mod activ într-o încăierare sau în orice situație care conduce la o încăierare, vor fi tratate în conformitate cu Articolul 38.3.4, punctul 6.

Traducere realizată de Doru Vinasi

REGULA ȘAPTE – DISPOZIȚII GENERALE

Articolul 40 5 greșeli ale unui jucător

- 40.1 Un jucător care a comis 5 greșeli va fi informat de către un arbitru și trebuie să părăsească jocul imediat. El va fi înlocuit în timp maxim de 30 secunde.
- 40.2 O greșeală a unui jucător care anterior a comis 5 greșeli, este considerată ca și o greșeală a unui jucător eliminat și aceasta este acumulată și înscrisă pe foaia oficială de joc împotriva antrenorului principal ('B').

Articolul 41 Greșeli de echipă: Penalizare

41.1. Definiție

- 41.1.1 O greșeală de echipă o este greșeală personală, tehnică, antisportivă sau descalificatoare comisă de un jucător. O echipă este în situație de penalizare pentru greșeli de echipă după ce aceasta a comis 4 greșeli de echipă într-un sfert.
- 41.1.2 Toate greșelile de echipă comise într-un interval de joc vor fi considerate ca fiind comise în următorul sfert sau următoarea prelungire.
- 41.1.3 Toate greșelile de echipă comise în fiecare prelungire vor fi considerate ca fiind comise în al patrulea sfert.

41.2 Regulă

- 41.2.1 Când o echipă este în situație de penalizare pentru greșeli de echipă toate următoarele greșeli personale de jucător comise asupra unui jucător care nu este în acțiune de aruncare vor fi penalizate cu 2 aruncări libere, în loc de o repunere în joc. Jucătorul asupra căruia s-a comis greșeala, va încerca aruncările libere.
- 41.2.2 Dacă o greșeală personală este comisă de un jucător al echipei care are controlul unei mingi vii sau al echipei îndreptățite la minge, o astfel de greșeală va fi penalizată cu o repunere în joc pentru adversari.

Articolul 42 Situații speciale

42.1 Definiție

În aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit care urmează după o infracțiune pot apărea situații speciale atunci când o infracțiune suplimentară (infracțiuni suplimentare) este(sunt) sau a(au) fost comisă(e).

42.2 Procedură

- 42.2.1 Toate greșelile vor fi înregistrate și toate penalizările identificate.
- 42.2.2 Ordinea în care s-au produs toate infracțiunile va fi stabilită.
- 42.2.3 Toate penalizările egale ale echipelor și toate penalizările dublelor greșeli vor fi anulate în ordinea în care ele au fost sancționate. Odată ce toate penalizările greșelilor au fost înscrise pe foaia oficială de joc și anulate, ele sunt considerate ca și cum nu s-ar fi produs niciodată.
- 42.2.4 Dacă o greșeală tehnică este comisă, această penalizare va fi prima administrată, indiferent dacă ordinea penalizărilor a fost sau stabilită sau dacă administrarea penalizărilor a fost începută.
- Dacă o greșeală tehnică este sancționată la antrenorul principal pentru o descalificare a unui prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat și membru delegat însoțitor, această penalizare nu va

fi prima administrată Aceasta va fi administrată în ordinea în care toate greșelile și abaterile s-au produs, în afara cazului în care ele au fost anulate.

42.2.5 Dreptul la posesia mingii ca parte a ultimei penalizări care este de administrat va anula orice drepturi anterioare la posesia mingii.

42.2.6 Odată ce mingea a devenit vie la prima aruncare liberă sau la o penalizare de repunere în joc, această penalizare nu mai poate fi utilizată pentru anularea oricăror penalizării rămase.

42.2.7 Toate penalizările rămase vor fi administrate în ordinea în care ele au fost comise.

42.2.8 Dacă, după anularea penalizărilor egale la ambele echipe, nu mai sunt alte penalizări rămase pentru administrare, jocul va fi reluat după cum urmează:

Dacă la aproximativ același moment cu prima infracțiune:

- Un coș valabil sau o ultimă aruncare liberă a fost marcat(ă), mingea va fi acordată echipei care nu a marcat pentru o repunere în joc din orice loc din spatele liniei de fund a acestei echipe.
- O echipă avea controlul mingii sau era îndreptățită la minge, mingea va fi acordată acestei echipe pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel al primei infracțiuni.
- Nici o echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la minge, o situație de angajare între doi se produce.

Articolul 43 Aruncări libere

43.1 Definiție

43.1.1 O aruncare liberă este o oportunitate acordată unui jucător să marcheze 1 punct, necontestat, dintr-o poziție din spatele liniei de aruncări libere și în interiorul semicercului.

43.1.2 Un set de aruncări libere este definit ca totalitatea aruncărilor libere și posibila următoare posesie a mingii rezultate din penalizarea unei singure greșeli.

43.2 Regulă

43.2.1 Când o greșeală personală, antisportivă sau descalificatoare cu contact este comisă, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi acordată(e) după cum urmează:

- Jucătorul asupra căruia faultul a fost comis va executa aruncarea liberă (aruncările libere).
- Dacă există o solicitare pentru înlocuirea lui, el trebuie să încerce aruncarea liberă (aruncările libere) înainte să părăsească jocul.
- Dacă el trebuie să părăsească jocul datorită accidentării, faptului că a comis 5 greșeli sau a faptului că a fost descalificat, înlocuitorul lui va încerca aruncarea liberă (aruncările libere). Dacă nici un înlocuitor nu mai este disponibil, orice coechipier desemnat de antrenorul lui principal va încerca aruncarea liberă (aruncările libere).

43.2.2 Atunci când o greșeală tehnică sau o greșeală descalificatoare fără contact este sancționată, orice component al echipei adversarilor desemnat de antrenorul lui principal, va încerca aruncarea liberă (aruncările libere).

43.2.3 Aruncătorul aruncării/aruncărilor libere, trebuie să:

- Ocupe o poziție în spatele liniei de aruncări libere și în interiorul semicercului.
- Utilizeze orice metodă pentru a arunca o aruncare liberă în așa fel încât mingea intră în coș pe deasupra sau mingea atinge inelul.
- Elibereze mingea în 5 secunde după ce aceasta i-a fost pusă la dispoziție de către arbitru.
- Nu atingă linia de aruncări libere sau să nu intre în zona de restricție până când mingea a atins inelul sau a intrat în coș.
- Nu fenteze că aruncă mingea la o aruncare liberă.

43.2.4 Jucătorii de pe culoarele de urmărire a aruncărilor libere vor fi îndreptați să ocupe poziții alternative în aceste spații, care sunt considerate a fi de 1m în adâncime (Diagrama 7).

În timpul aruncărilor libere acești jucători nu vor:

- Ocupa culoarele de urmărire a aruncărilor libere pe care ei nu sunt îndreptați să le ocupe.
- Intra în zona de restricție, zonele neutre sau părăsi culoarul de urmărire a aruncărilor libere până când mingea a fost eliberată din mână (mâinile) aruncătorului de aruncări libere.
- Distrage atenția aruncătorului de aruncări libere prin acțiunile lor.

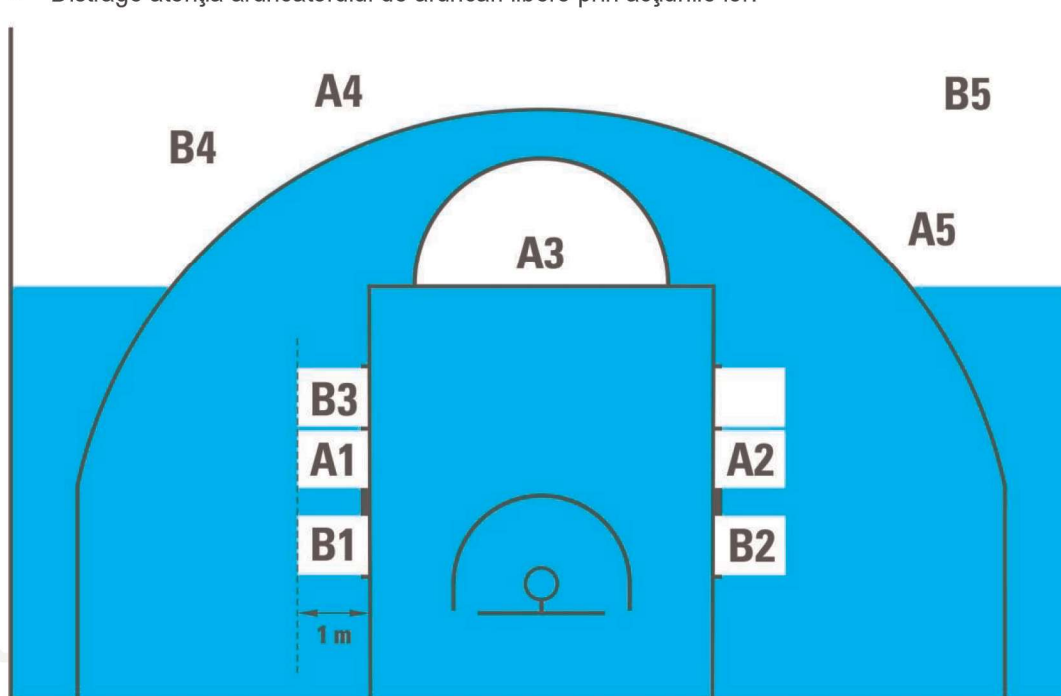


Diagrama 7 Pozițiile jucătorilor în timpul aruncărilor libere

43.2.5 Jucătorii care nu sunt pe culoarele de urmărire a aruncărilor libere vor rămâne în spatele prelungirii liniei de aruncări libere și în spatele liniei de 3 puncte până când aruncarea liberă se termină.

43.2.6 În timpul unei aruncări libere (aruncărilor libere) care, este (sunt) urmată(e) de alt(e) set(uri) de aruncări libere sau o repunere în joc, toți jucătorii vor rămâne în spatele prelungirii liniei de aruncări libere și în spatele liniei de 3 puncte.

O încălcare a prevederilor Articolelor 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 și 43.2.6 este o abatere.

43.3 Penalizare

43.3.1 Dacă **o aruncare liberă este reușită** și abaterea este comisă de aruncătorul aruncării libere, punctul nu va conta.

Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care mai este o penalizare suplimentară de aruncare liberă (aruncări libere) sau de posesie a mingii de administrat.

43.3.2 Dacă **o aruncare liberă este reușită** și abaterea este comisă de oricare jucător altul decât aruncătorul aruncărilor libere:

- Punctul va conta.
- Abaterea (abaterele) va (vor) fi ignorată(e).

În cazul ultimei aruncări libere, mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc din orice loc din spatele liniei de fund a acestei echipe.

- 43.3.3 Dacă o **aruncare liberă nu este reușită** și abaterea este comisă de:
- Un **aruncător de aruncări libere** sau **coechipierul** lui la ultima aruncare liberă, mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere în afara cazului în care această echipă este îndreptățită în continuare la posesia mingii.
 - Un **adversar** al aruncătorului aruncării libere, o aruncare liberă înlocuitoare va fi acordată aruncătorului de aruncări libere.
 - **Ambele echipe**, la ultima aruncare liberă, o situație de angajare între doi se produce.

Articolul 44 Erori corectabile

44.1 Definiție

Arbitrii pot corecta o eroare dacă o regulă este nerespectată din neatenție numai în următoarele situații:

- Acordarea unei (unor) aruncări libere nemeritate.
- Omisiunea acordării unei (unor) aruncări libere meritate.
- Acordarea sau anularea eronată a unui punct (unor puncte).
- Permitearea unui jucător care nu avea dreptul să încerce o aruncare liberă (aruncări libere).

44.2 Procedură generală

44.2.1 Pentru a fi corectabile erorile mai sus menționate trebuie recunoscute de arbitrii, comisar dacă este prezent, oficialii mesei, înainte ca mingea să devină vie urmare a primei mingi moarte după ce cronometrul de joc a pornit (derulat) în urma erorii. Aceste erori nu mai sunt corectabile după ce mingea devine moartă când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea jocului.

44.2.2 Un arbitru poate opri jocul imediat după descoperirea unei erori corectabile, în afara cazului în care una dintre echipe este pusă în dezavantaj.

44.2.3 Orice greșeli comise, puncte marcate, timp scurs și activitate suplimentară care pot avea loc după ce eroarea s-a produs și înainte de descoperirea ei, vor rămâne valabile.

44.2.4 După corectarea erorii, jocul va fi reluat din locul unde acesta fost oprit pentru a corecta eroarea, exceptând cazul în care altceva este precizat în aceste reguli. Mingea va fi acordată echipei îndreptățite la minge la momentul în care jocul a fost oprit pentru corectarea erorii.

44.2.5 Odată ce o eroare care este încă corectabilă a fost recunoscută, și:

- Jucătorul implicat în corectarea erorii este pe banca echipei după ce a fost regulamentar înlocuit, el trebuie să reintre pe teren ca să participe la corectarea erorii, moment în care el devine jucător.
După finalizarea corectării el poate rămâne în joc, exceptând cazul în care a fost solicitată din nou o înlocuire regulamentară de jucători, caz în care jucătorul poate părăsi terenul.
- Jucătorul a fost înlocuit din cauza accidentării lui sau a unui ajutor, pentru că a comis 5 greșeli sau a fost descalificat, înlocuitorul lui trebuie să participe la corectarea erorii.

44.2.6 O eroare la ținerea scorului, cronometrarea timpului de joc sau la operațiunile de cronometrare a timpului de atac cu implicații asupra scorului, numărului de greșeli, numărului de minute de întrerupere, timpului scurs sau omis pe cronometrul de joc și cel de atac pot fi corectate de arbitrii la orice moment înainte ca șeful brigăzii să semneze foaia oficială de joc.

44.3 Procedură specială

44.3.1 Acordarea unei (unor) aruncări libere nemeritate.

Aruncarea liberă (aruncările libere) încercate ca și rezultat al erorii vor fi anulate și jocul va fi reluat după cum urmează:

- Dacă cronometrul de joc nu a pornit (derulat) mingea va fi acordată pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere echipei căreia aruncările libere i-au fost anulate.
- Dacă cronometrul de joc a fost pornit și:
 - Echipa care controlează mingea sau îndreptățită la minge la momentul recunoașterii erorii este aceeași echipă care avea controlul mingii la momentul când eroarea s-a produs, sau
 - Nici o echipă nu controlează mingea la momentul recunoașterii erorii, mingea va fi acordată echipei care era îndreptățită la minge la momentul când eroarea s-a produs.
- Dacă cronometrul de joc a fost pornit și, la momentul recunoașterii erorii, echipa care are controlul mingii sau îndreptățită la minge este adversara echipei care avea controlul mingii la momentul erorii, o situație de angajare între doi se produce.
- Dacă cronometrul de joc a fost pornit și, la momentul recunoașterii erorii, o penalizare de greșeală implicând o aruncare liberă (aruncări libere) a fost acordată, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi administrată(e) și mingea va fi acordată pentru o repunere în joc echipei care avea controlul mingii la momentul când eroarea s-a produs.

44.3.2 Omisiunea acordării unei (unor) aruncări libere meritate:

- Dacă nu a avut loc o schimbare de posesie a mingii după producerea erorii jocul va fi reluat după corectarea erorii ca și după orice ultimă aruncare liberă obișnuită.
- Dacă aceeași echipă marchează un coș după ce în mod eronat i-a fost acordată posesia mingii pentru o repunere în joc, eroarea va fi ignorată.

44.3.3 Permitea unui jucător care nu era îndreptățit să încerce o aruncare liberă (aruncări libere).

Aruncarea liberă (aruncările libere) încercată(e), și posesia mingii dacă este parte a penalizării, vor fi anulate și mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care jocul a continuat și a fost oprit pentru corectarea erorii sau penalizării pentru infracțiuni suplimentare mai sunt de administrat, situație în care jocul va fi reluat din locul unde acesta a fost oprit pentru corectarea erorii.

REGULA 8 – ARBITRII, OFICIALII MESEI, COMISAR: ATRIBUȚII ȘI AUTORITĂȚI

Articolul 45 Arbitrii, oficialii mesei și comisar

- 45.1 **Arbitrii** vor fi un șef al brigăzii și 1 arbitru sau 2 arbitri. Ei vor fi ajutați de către oficialii mesei și de un comisar, dacă este prezent.
- 45.2 **Oficialii mesei** vor fi un scorer, un ajutor scorer, un cronometror și un operator al cronometrului de atac.
- 45.3 **Comisarul**, dacă este prezent, se va așeza între scorer și cronometror. Datoria lui principală este să supravegheze munca oficialilor și să ajute șeful brigăzii și arbitrul (arbitrii) în desfășurarea normală a jocului.
- 45.4 Arbitrii unui anumit joc nu ar trebui să aibă nici un fel de legătură cu oricare dintre echipele prezente pe teren.
- 45.5 **Arbitrii, oficialii și comisarul, dacă este prezent, vor conduce jocul, în conformitate cu aceste reguli și nu au nici o autoritate să le schimbe.**
- 45.6 Uniforma arbitrilor constă dintr-un tricou al arbitrilor, pantaloni negri lungi, șosete negre și pantofi de baschet negri.
- 45.7 Arbitrii și oficialii mesei vor fi echipați în mod uniform.

Articolul 46 Șeful brigăzii: Atribuții și autorități

Șeful brigăzii va:

- 46.1 Inspecta și aproba tot echipamentul care va fi utilizat pe parcursul jocului.
- 46.2 Desemna cronometrul oficial de joc, cronometrul oficial de atac, cronometrul oficial pentru cronometrarea minutelor de întrerupere și a intervalelor de joc și va identifica oficialii mesei.
- 46.3 Alege o minge de joc dintre cel puțin 2 mingi folosite oferite de echipa gazdă. Dacă nici una din aceste mingi nu este potrivită ca minge de joc, el poate alege cea mai bună minge disponibilă din punct de vedere calitativ.
- 46.4 Permite nici unui jucător să poarte obiecte care pot provoca accidentări altor jucători.
- 46.5 Administrează o angajare între doi la începerea primului sfert și o repunere în joc conform posesiei alternative la începerea tuturor celorlalte sferturi și prelungiri.
- 46.6 Avea autoritatea să oprească un joc atunci când circumstanțele justifică acest fapt.
- 46.7 Avea autoritatea să determine pierderea jocului prin forfait de către o echipă.
- 46.8 Verifica cu atenție foaia oficială de joc la terminarea timpului de joc sau la orice moment în care el apreciază că este necesar.
- 46.9 Aproba și semna, foaia oficială de joc la terminarea timpului de joc, astfel **încetând** administrarea arbitrilor și **legătura** lor cu jocul. **Autoritățile** arbitrilor vor **începe** când ei sosesc pe teren, cu 20 minute înainte de ora la care jocul este programat să înceapă și se **termină** când, semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea jocului așa cum a fost aprobat de către șeful brigăzii.

- 46.10 Înscrie pe spatele foii oficiale de joc, în vestiarul arbitrilor înainte să semneze foaia oficială de joc:
- Pierderea jocului prin forfait sau orice greșeală descalificatoare,
 - Orice comportament nesportiv al componentilor echipelor, antrenorilor principali, antrenorilor asistenți și al membrilor însoțitori delegați care se produce înainte de cele 20 minute dinaintea orei programate pentru începerea jocului, sau între terminarea jocului și aprobarea și semnarea foii oficiale de joc.
- Într-un astfel de caz, șeful brigăzii (sau comisarul, dacă este prezent) trebuie să trimită un raport detaliat forului organizator al competiției.
- 46.11 Lua decizia finală ori de câte ori este necesar sau atunci când arbitrii au decizii contrare. Pentru a lua o decizie finală el poate consulta arbitrul (arbitrii), comisarul, dacă este prezent, și /sau oficialii mesei.
- 46.12 Pentru jocuri în care Sistemul Reluării Instantanee (Instant Replay System – IRS) este utilizat consultați Anexa F.
- 46.13 După ce a fost notificat de către cronometror, va fluiera înainte de primul și al treilea sfert când 3 minute și 1,5 minute mai rămân până la începerea sfertului. Șeful brigăzii va fluiera de asemenea înainte de al doilea și al patrulea sfert și al fiecărei prelungiri când 30 secunde mai rămân până la începerea sfertului și a prelungirii.
- 46.14 **Avea autoritatea să ia decizii asupra oricăror puncte, neacoperite în mod specific de aceste reguli.**

Articolul 47 Arbitrii: Atribuții și autorități

- 47.1 Arbitrii vor avea autoritatea să ia decizii la încălcarea regulilor jocului, comise fie în interiorul cât și în exteriorul limitelor care delimitează terenul, inclusiv zonele podelei de lângă masa scorerului, băncile echipelor și zonele aflate imediat în spatele liniilor.
- 47.2 Arbitrii vor fluiera când o încălcare a regulilor s-a produs, un sfert sau o prelungire s-a terminat, sau arbitrii descoperă că este necesar să oprească jocul. Arbitrii nu trebuie să fluiera după un coș reușit, o aruncare liberă reușită sau când mingea devine vie.
- 47.3 Atunci când decid la o infracțiune, arbitrii trebuie, pentru fiecare caz, să țină seama de și să ia în considerare următoarele principii fundamentale:
- Spiritul și scopul regulilor precum și necesitatea de a susține integritatea jocului.
 - Consecvență în aplicarea conceptului “avantaj/dezavantaj”. Arbitrii nu trebuie să caute să întrerupă inutil cursivitatea jocului cu scopul de a penaliza contactul personal accidental care nu oferă jucătorului responsabil un avantaj și nici nu-l pune pe adversarul lui în dezavantaj.
 - Consecvență în aplicarea sensului comun de înțelegere, la fiecare joc, ținând cont de abilitățile jucătorilor în cauză , atitudinea și comportamentul lor pe parcursul jocului.
 - Consecvență în menținerea unui echilibru între controlul jocului și cursivitatea acestuia, dovedind simț de înțelegere pentru ceea ce participanții încearcă să facă și sancționând ceea ce nu este potrivit pentru joc.
- 47.4 Dacă un protest este formulat de una dintre echipe, șeful brigăzii (sau comisarul, dacă este prezent), după primirea motivelor protestului, va raporta în scris incidentul forului organizator al competiției.

- 47.5 Dacă un arbitru se accidentează sau din orice alt motiv el nu poate continua să-și îndeplinească atribuțiile în timp de 5 minute de la incident, jocul va fi reluat. Celălalt arbitru (ceilalți arbitrii) va (vor) arbitra singur (împreună) pentru restul de joc rămas, în afara cazului în care există posibilitatea schimbării arbitrilor accidentat cu un arbitru înlocuitor calificat. După consultarea comisariatului, dacă este prezent, arbitrul rămas (arbitrii rămași) va (vor) decide asupra posibilității schimbării.
- 47.6 Pentru toate jocurile internaționale dacă o comunicare verbală este necesară pentru a clarifica o decizie, aceasta va fi efectuată în limba Engleză.
- 47.7 **Fiecare arbitru are autoritatea să ia decizii în limita atribuțiilor lui dar, el nu are autoritatea să ignore sau să pună sub îndoială, deciziile luate de către alt arbitru.**
- 47.8 **Punerea în aplicare și interpretarea Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet de către arbitrii, indiferent dacă o anumită decizie a fost luată sau nu, este definitivă și nu poate fi contestată sau desconsiderată, exceptând cazurile în care un protest este permis (vezi Anexa C).**

Articolul 48 Scorerul și ajutorul scorerului: Atribuții

- 48.1 **Scorerul** va avea la dispoziție foaia oficială de joc și va ține o evidență a:
- Echipelor, prin înscrierea numelor și numerelor jucătorilor care încep jocul precum și a tuturor înlocuitorilor care intră în joc. Atunci când se încalcă regulile referitoare la cei 5 jucători care încep jocul, înlocuitori sau numerele jucătorilor, el trebuie să notifice imediat arbitrul cel mai apropiat.
 - Rezumatului punctelor marcate, prin înscrierea coșurilor și a aruncărilor libere reușite.
 - Greșelilor sancționate împotriva fiecărui jucător. El va înscrie greșelile sancționate împotriva fiecărui antrenor principal și trebuie să notifice un arbitru imediat când un antrenor principal ar trebui să fie descalificat. În mod similar, el trebuie să informeze imediat un arbitru că un jucător ar trebui să fie descalificat, dacă el a comis 2 greșeli tehnice, sau 2 greșeli antisportive, sau 1 greșeală tehnică și 1 greșeală antisportivă.
 - Minutelor de întrerupere. El trebuie să notifice antrenorul principal prin intermediul unui arbitru când antrenorul principal nu mai are minut(e) de întrerupere rămas(e) într-o repriză sau prelungire.
 - Următoarei posesii alternative, prin poziționarea săgeții pentru posesia alternativă. Scorerul va schimba direcția săgeții pentru posesia alternativă imediat după încheierea primei reprize deoarece echipele vor schimba coșurile pentru a doua repriză.
 - "Challenge"-ului antrenorului principal acordat pentru fiecare echipă. El trebuie să anunțe cel mai apropiat arbitru atunci când un antrenor principal solicită în mod eronat al doilea "challenge" al lui.
- 48.2 **Ajutorul scorerului** va opera tabela de marcaj și va ajuta scorerul și cronometrul. În cazul oricărei discrepanțe între tabela de marcaj și foaia oficială de joc care nu poate fi soluționată, înregistrările din foaia oficială de joc au prioritate iar tabela de marcaj trebuie corectată ca atare.
- 48.3 Dacă o eroare de înregistrare a scorului este descoperită pe foaia oficială de joc:
- În timpul jocului, cronometrul trebuie să aștepte pentru prima minge moartă înainte să utilizeze semnalul lui sonor.

- După terminarea timpului de joc și înainte ca foaia oficială de joc să fie semnată de șeful brigăzii, eroarea va fi corectată, chiar dacă această corectare influențează rezultatul final al jocului.
- După ce foaia oficială de joc a fost semnată de șeful brigăzii, eroarea nu mai poate fi corectată. Șeful brigăzii sau comisarul, dacă este prezent, va trimite un raport detaliat forului organizator al competiției.

Articolul 49 Cronometrul: Atribuții

49.1 Cronometrul va avea la dispoziție un cronometru pentru timpul de joc și unul pentru timpul când jocul este oprit și va:

- Cronometra timpul de joc, minutele de întrerupere și intervalele de joc.
- Asigura ca semnalul cronometrului de joc să sune zgomotos și în mod automat la terminarea unui sfert sau unei prelungiri.
- Utiliza orice mijloace posibile pentru a notifica imediat arbitrii dacă semnalul lui nu sună sau nu este auzit.
- Arăta numărul greșelilor comise de fiecare jucător ridicând, într-o manieră vizibilă pentru ambii antrenori principali, indicatorul cu numărul de greșeli comise de către acel jucător.
- Notifica un arbitru imediat când 5 greșeli au fost sancționate împotriva oricărui jucător.
- Administra indicatoarele greșelilor de echipă, fiecare poziționat pe fiecare parte a mesei scorerului în apropiere de banca echipei. Indicatorul greșelilor de echipă va arăta numărul curent al greșelilor de echipă și va fi complet în roșu, fără număr vizibil, după ce mingea devine vie din nou după a patra greșeală de echipă într-un sfert.
- Semnaliza înlocuirile.
- Semnaliza minutele de întrerupere. El trebuie să notifice arbitrii asupra oportunității pentru minut de întrerupere atunci când o echipă a solicitat minut de întrerupere.
- Semnaliza sonor numai după ce mingea a devenit moartă și înainte ca mingea să devină vie din nou. Sunetul semnalului lui nu oprește cronometrul de joc sau jocul și nici nu determină ca mingea să devină moartă.

49.2 Cronometrul va cronometra **timpul de joc** după cum urmează:

- Pornind cronometrul de joc când:
 - În timpul angajării între doi, mingea este atinsă regulamentar de un săritor.
 - După ultima aruncare liberă nereușită și mingea continuă să fie vie, mingea atinge sau este atinsă de oricare jucător pe teren.
 - În timpul unei repunerii în joc, mingea atinge sau este regulamentar atinsă de oricare jucător pe teren.
- Oprind cronometrul de joc când:
 - Timpul expiră la terminarea unui sfert și a unei prelungiri, dacă acesta nu este oprit în mod automat chiar de cronometrul de joc în sine.
 - Un arbitru fluieră în timp ce mingea este vie.
 - Un coș este marcat împotriva echipei care a solicitat un minut de întrerupere.
 - Un coș este marcat când cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire.
 - Semnalul cronometrului de atac sună în timp ce o echipă controlează mingea.

- 49.3 Cronometrul va cronometra un **minut de întrerupere** după cum urmează:
- Pornind cronometrul pentru timpul când jocul este oprit, de îndată ce arbitrul fluieră și arată semnalizarea minutului de întrerupere.
 - Folosind semnalizarea lui sonoră când 50 de secunde s-au scurs din minutul de întrerupere.
 - Folosind semnalizarea lui sonoră când minutul de întrerupere s-a terminat.
- 49.4 Cronometrul va cronometra un **interval de joc** după cum urmează:
- Pornind cronometrul pentru joc oprit imediat când un sfert anterior sau o prelungire anterioară s-a terminat.
 - Atenționând arbitrii înainte de primul și al treilea sfert când 3 minute și 1,5 minute rămân până la începerea sfertului.
 - Folosind semnalizarea lui sonoră înainte de al doilea și al patrulea sfert și fiecare prelungire când 30 de secunde rămân până la începerea sfertului sau a prelungirii.
 - Folosind semnalizarea lui sonoră și oprind simultan cronometrul pentru timpul când jocul este oprit, de îndată ce un interval de joc s-a terminat.

Articolul 50 Operatorul cronometrului de atac : Atribuții

Operatorul cronometrului de atac va avea la dispoziție un cronometru de atac care va fi:

- 50.1 **Pornit sau repornit** când :
- Pe teren o echipă obține controlul unei mingi vii. După aceea, simpla atingere a mingii de către un adversar nu începe o nouă perioadă a timpului de atac dacă aceeași echipă continuă să controleze mingea.
 - La o repunere în joc, mingea atinge sau este regulamentar atinsă de oricare jucător pe teren.
- 50.2 **Oprit, dar nu resetat**, cu timpul rămas vizibil, când aceleași echipe care anterior a avut controlul mingii i se acordă o repunere în joc ca și rezultat al:
- Unei mingi ieșite afară din joc.
 - Accidentării unui jucător al aceleiași echipe.
 - Unei greșeli tehnice comisă de această echipă.
 - Unei situații de angajare între doi (fără situația în care mingea rămâne fixată între inel și panou).
 - Unei duble greșeli.
 - Anulării penalizărilor egale la ambele echipe.
- Oprit, dar de asemenea neresetat, cu timpul rămas vizibil, când aceleași echipe care anterior a avut controlul mingii i se acordă o repunere în joc din terenul ei din față și 14 sau mai multe secunde sunt afișate pe cronometrul de atac ca și rezultat al unei greșeli sau abateri.
- 50.3 **Oprit și resetat la 24 secunde**, fără afișaj vizibil, când:
- Mingea a intrat regulamentar în coș.
 - Mingea atinge inelul coșului adversarilor și aceasta este controlată de echipa care nu a avut controlul mingii înainte ca aceasta să atingă inelul.
 - Echipei i se acordă o repunere în joc din terenul din spate:
 - Ca rezultat al unei greșeli sau abateri (nu pentru că mingea a ieșit afară din joc).
 - Ca rezultat al unei situații de angajare între doi, pentru echipa care anterior nu a avut controlul mingii.
 - Jocul fiind oprit din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu echipa care are controlul mingii.

- Jocul fiind oprit din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu nici o echipă, cu excepția cazului în care adversarii ar fi puși în dezavantaj.
- Echipei i se acordă aruncare liberă (aruncări libere).

50.4

Oprit și resetat la 14 secunde, cu 14 secunde vizibile, când:

- Aceleași echipe care anterior a avut controlul mingii i se acordă o repunere în joc din terenul din față și 13 sau mai puține secunde sunt afișate pe cronometrul de atac:
 - Ca rezultat al unei greșeli sau abateri (nu pentru că mingea a ieșit afară din joc).
 - Jocul fiind oprit din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu echipa care are controlul mingii.
 - Jocul fiind oprit din cauza unei acțiuni care nu are legătură cu nici o echipă, cu excepția cazului în care adversarii ar fi puși în dezavantaj.
- Echipei care anterior nu a avut controlul mingii îi va fi acordată o repunere în joc din terenul din față ca și rezultat al unei:
 - Greșeli personale sau abateri (inclusiv pentru că mingea a ieșit afară din joc),
 - Situații de angajare între doi.
- Unei echipe îi va fi acordată o repunere în joc de la linia de repunere în terenul ei din față ca și rezultat al unei greșeli antisportive sau descalificatoare.
- După ce mingea a atins inelul la o aruncare pentru un coș nereușită (inclusiv când mingea rămâne fixată între inel și panou), o ultimă aruncare liberă nereușită, sau la o pasă, dacă echipa care reobține controlul mingii este aceeași echipă care a avut controlul mingii înainte ca mingea să atingă inelul.
- Cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire în urma unui minut de întrerupere luat de echipa care este îndreptățită la posesia mingii din terenul ei din spate și antrenorul principal decide că jocul va fi reluat cu o repunere în joc pentru echipa lui de la linia de repunere din terenul din față al echipei și 14 sau mai multe secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul în care cronometrul de joc a fost oprit.

50.5

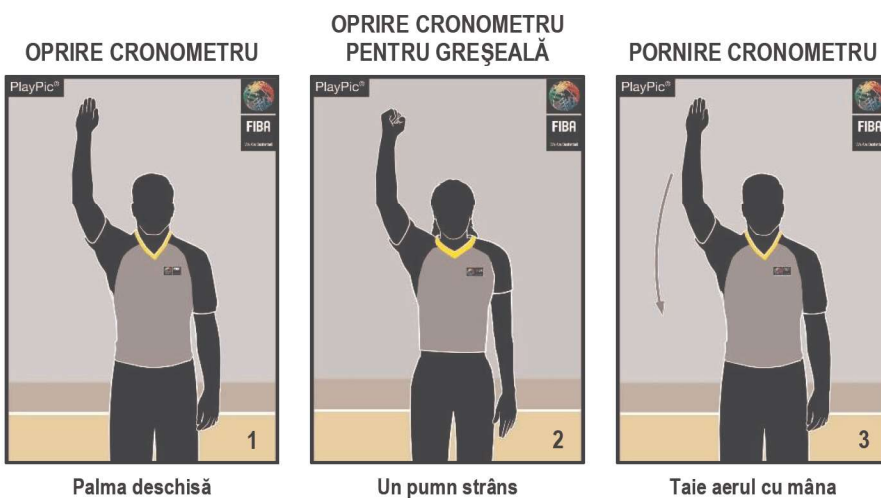
Decuplat, după ce mingea devine moartă și cronometrul de joc a fost oprit în orice sfert sau prelungire când este un nou control al mingii pentru oricare echipă și sunt mai puțin de 14 secunde pe cronometrul de joc.

Semnalul sonor al cronometrului de atac nu oprește cronometrul de joc sau jocul, și nici nu determină ca mingea să devină moartă, exceptând cazul în care o echipă are un control al mingii.

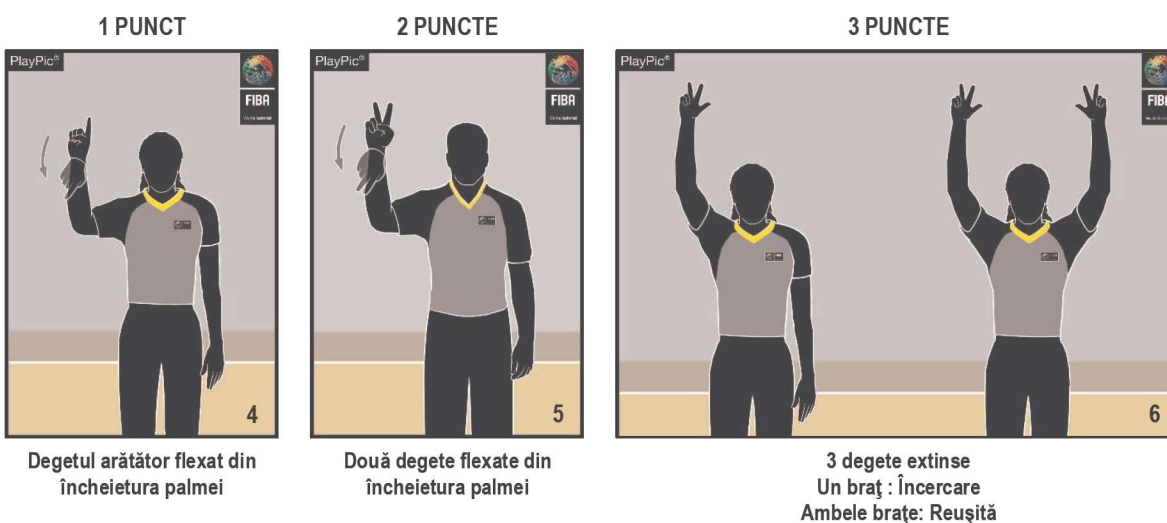
ANEXA A – SEMNALIZĂRILE ARBITRILOR

- A.1 Semnalizările cu mâinile ilustrate în aceste reguli sunt singurele semnalizări ale arbitrilor valabile.
- A.2 În timp ce se raportează spre masa scorerului se recomandă în mod deosebit sprijinirea verbală a comunicării (la jocurile internaționale în limba Engleză).
- A.3 Este important ca oficialii mesei, să fie familiarizați cu aceste semnalizări.

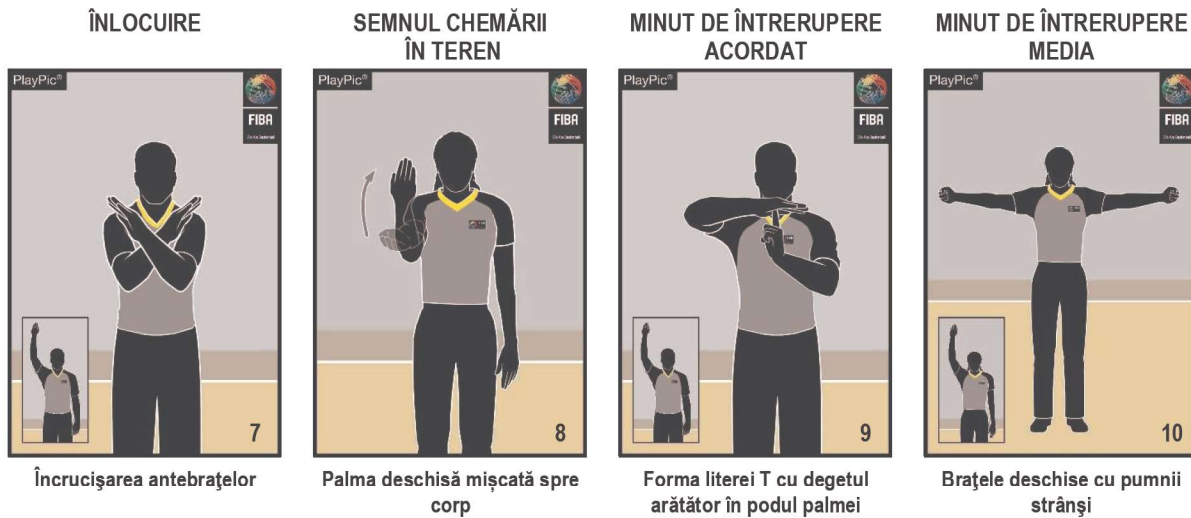
Semnalizări pentru cronometrul de joc



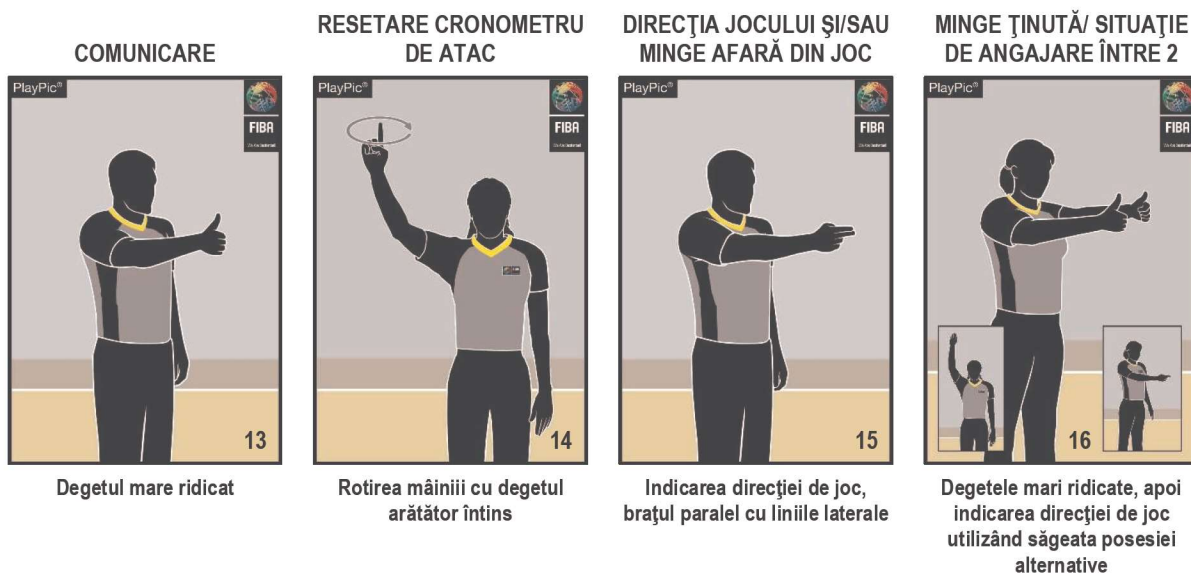
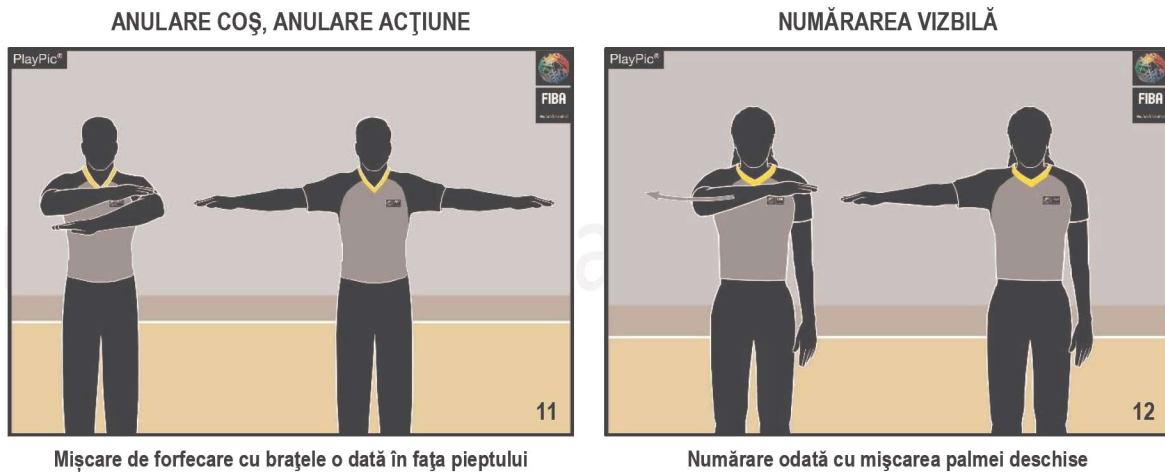
Marcarea punctelor



Înlocuiri și Minute de Întrerupere

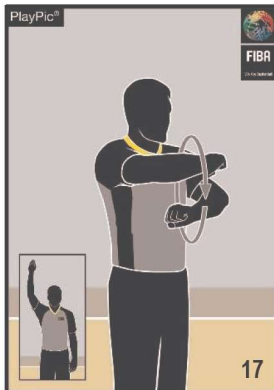


Informative



Abateri

PAȘI



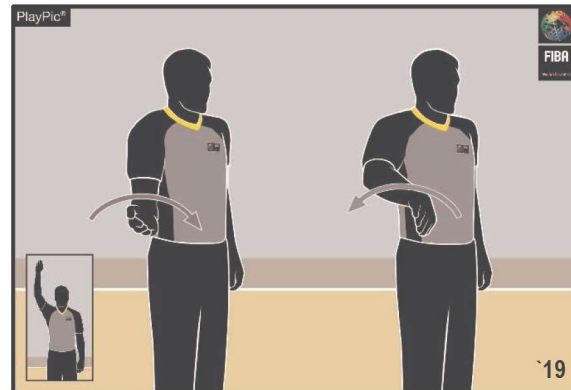
Rotirea antebrăzilor cu pumnii strânși

DRIBLING ILEGAL: DUBLU DRBLING



Mișcarea de bătaie alternativă cu palmele deschise

DRIBLING ILEGAL: MINGE CĂRATĂ



Jumătate de rotație cu palma

3 SECUDE



Pendulare verticală cu brațul, arată 3 degete

5 SECUDE



Arată 5 degete cu o mână

8 SECUDE



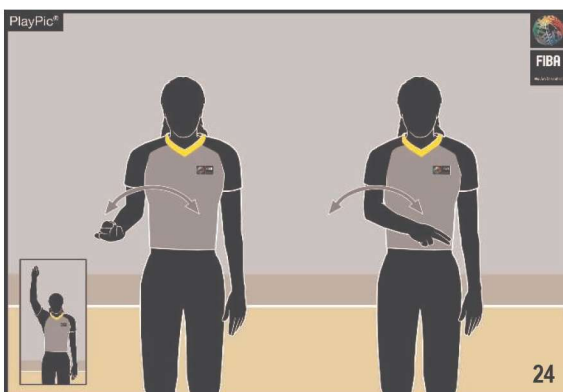
Arată 8 degete

EXPIRARE TIMP DE ATAC



Degetele ating umărul

MINGE ÎNTOARSĂ ÎN TERENUL DIN SPATE



Pendulare cu brațul, 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



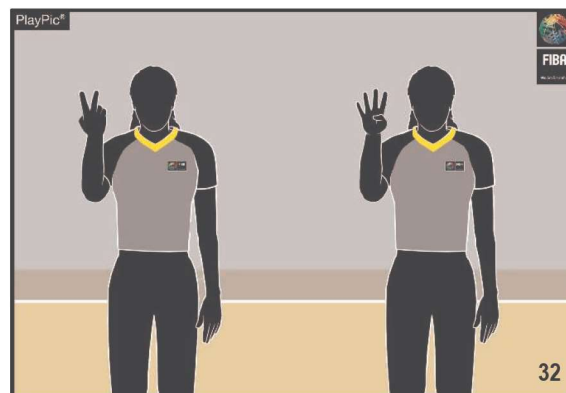
Mâna dreaptă arată
pumnul strâns
Mâna stângă arată
numerele de la 1 la 5

Nr. 16



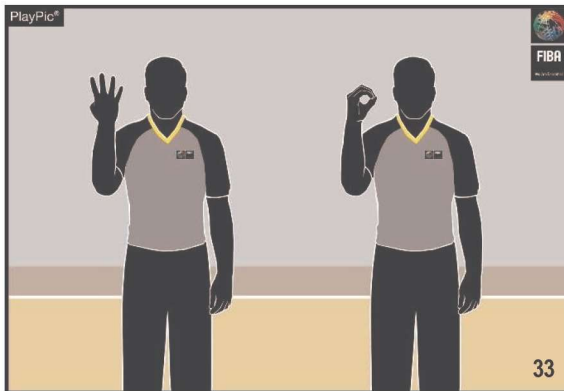
Prima dată mâna întoarsă arată numărul 1 pentru
cifra zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 6
pentru cifra unităților

Nr. 24



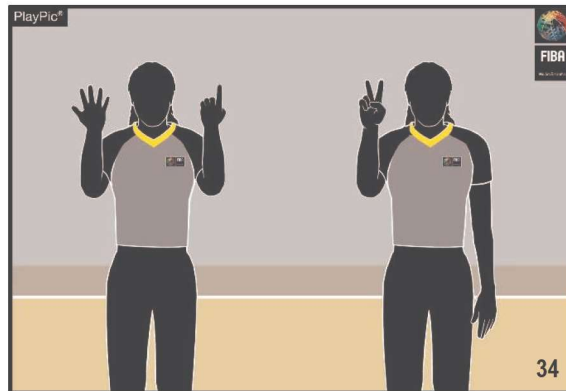
Prima dată mâna întoarsă arată numărul 2 pentru
cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 4
pentru cifra unităților

Nr. 40



Prima dată mâna întoarsă arată numărul 4 pentru cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 0 pentru cifra unităților

Nr. 62



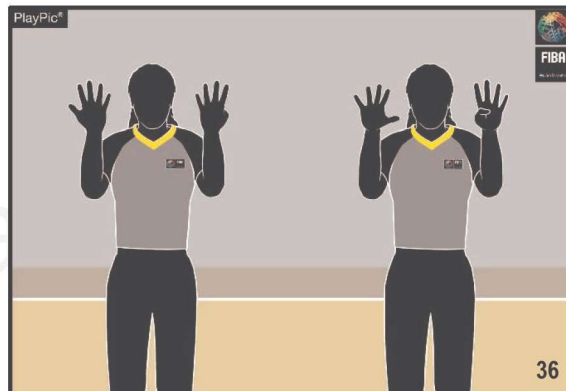
Prima dată mâinile întoarse arată numărul 6 pentru cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 2 pentru cifra unităților

Nr. 78



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

Nr. 99



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

Tipul greșelilor

ȚINERE



Prinderea încheieturii mâinii în jos

OBSTRUȚIE (APĂRARE)
BLOCAJ ILEGAL (ATAȚ)



Ambele mâini pe solduri

ÎMPINGERE SAU FORȚARE
FĂRĂ MINGE



Imitarea împingerii

CONTROL ILEGAL CU
MĂINILE



Prinderea palmei și mișcare în față

FOLOSIREA ILEGALĂ A MĂINILOR



Lovirea încheieturii mâinii

FORTĂRE CU MINGEA



Pumnul strâns lovește palma deschisă

CONTACT ILEGAL LA MÂNA ADVERSARULUI



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.

FAULT LA JUCĂTOR ÎN ACȚIUNE DE ARUNCARE



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

FAULT LA JUCĂTOR CARE NU ESTE ÎN ACȚIUNE DE ARUNCARE



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

Greșeli speciale

DUBLĂ GREȘEALĂ



Pendularea brațelor cu pumnii strânși deasupra capului

GREȘEALĂ TEHNICĂ



Forma literei T arătată cu 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 ILEGALĂ A LINIEI CARE DELIMITEAZĂ TERENUL LA O REPUNERE



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

Sistemul reluării instantanee

ANALIZĂ VIDEO IRS



Rotirea mâinii cu degetul arătător întins orizontal

“CHALLENGE”-UL ANTRENORULUI PRINCIPAL

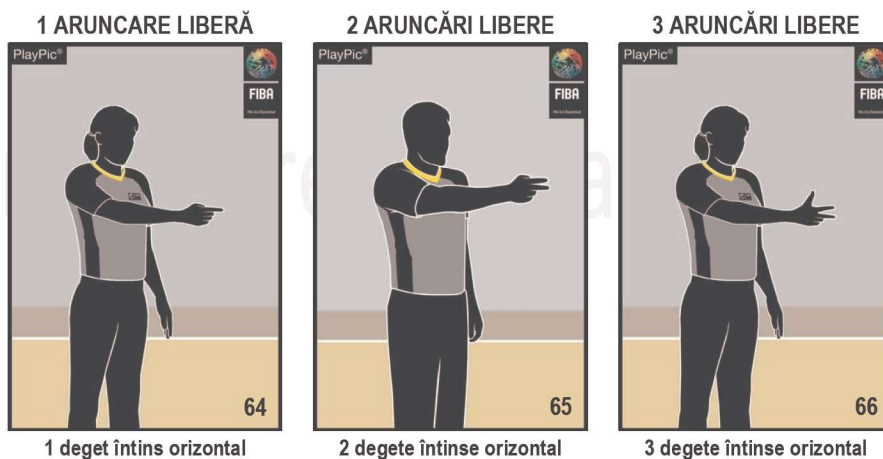


Trasarea unui dreptunghi în aer

Administrarea Penalizărilor de Greșeli – Raportând spre masa oficialilor



Administrarea Aruncărilor Libere – Arbitrul activ (Cap)



Administrarea Aruncărilor Libere – Arbitrul Pasiv (Coadă în 2PO & Centru în 3PO)

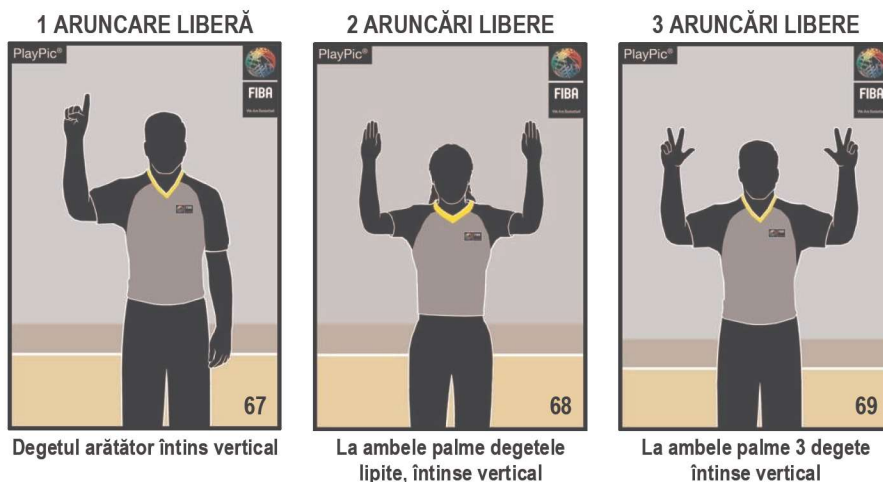


Diagrama 8 Semnalizările arbitrilor

ANEXA B – FOAIA OFICIALĂ DE JOC



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A _____		Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Competition _____		Date _____ Time _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Game No. _____		Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Team A Time-outs _____ H1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> H2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> OT <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Q1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> HCC <input type="text"/> <input type="text"/>		RUNNING SCORE <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td>41</td><td>41</td><td></td><td></td><td>81</td><td>81</td><td></td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td>42</td><td>42</td><td></td><td></td><td>82</td><td>82</td><td></td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td></td><td></td><td>43</td><td>43</td><td></td><td></td><td>83</td><td>83</td><td></td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td></td><td></td><td>44</td><td>44</td><td></td><td></td><td>84</td><td>84</td><td></td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td></td><td></td><td>45</td><td>45</td><td></td><td></td><td>85</td><td>85</td><td></td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td></td><td></td><td>46</td><td>46</td><td></td><td></td><td>86</td><td>86</td><td></td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td></td><td></td><td>47</td><td>47</td><td></td><td></td><td>87</td><td>87</td><td></td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td></td><td></td><td>48</td><td>48</td><td></td><td></td><td>88</td><td>88</td><td></td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td></td><td></td><td>49</td><td>49</td><td></td><td></td><td>89</td><td>89</td><td></td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td></td><td></td><td>50</td><td>50</td><td></td><td></td><td>90</td><td>90</td><td></td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td></td><td></td><td>51</td><td>51</td><td></td><td></td><td>91</td><td>91</td><td></td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td><td></td><td>92</td><td>92</td><td></td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td></td><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td><td></td><td>93</td><td>93</td><td></td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td></td><td></td><td>54</td><td>54</td><td></td><td></td><td>94</td><td>94</td><td></td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td></td><td></td><td>55</td><td>55</td><td></td><td></td><td>95</td><td>95</td><td></td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td></td><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td><td></td><td>96</td><td>96</td><td></td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td><td></td><td>97</td><td>97</td><td></td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td></td><td></td><td>58</td><td>58</td><td></td><td></td><td>98</td><td>98</td><td></td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td></td><td></td><td>59</td><td>59</td><td></td><td></td><td>99</td><td>99</td><td></td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td></td><td></td><td>60</td><td>60</td><td></td><td></td><td>100</td><td>100</td><td></td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td></td><td></td><td>61</td><td>61</td><td></td><td></td><td>101</td><td>101</td><td></td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td></td><td></td><td>62</td><td>62</td><td></td><td></td><td>102</td><td>102</td><td></td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td></td><td></td><td>63</td><td>63</td><td></td><td></td><td>103</td><td>103</td><td></td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td></td><td></td><td>64</td><td>64</td><td></td><td></td><td>104</td><td>104</td><td></td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td></td><td></td><td>65</td><td>65</td><td></td><td></td><td>105</td><td>105</td><td></td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td></td><td></td><td>66</td><td>66</td><td></td><td></td><td>106</td><td>106</td><td></td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td></td><td></td><td>67</td><td>67</td><td></td><td></td><td>107</td><td>107</td><td></td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td></td><td></td><td>68</td><td>68</td><td></td><td></td><td>108</td><td>108</td><td></td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td></td><td></td><td>69</td><td>69</td><td></td><td></td><td>109</td><td>109</td><td></td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td></td><td></td><td>70</td><td>70</td><td></td><td></td><td>110</td><td>110</td><td></td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td></td><td></td><td>71</td><td>71</td><td></td><td></td><td>111</td><td>111</td><td></td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td></td><td></td><td>72</td><td>72</td><td></td><td></td><td>112</td><td>112</td><td></td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td></td><td></td><td>73</td><td>73</td><td></td><td></td><td>113</td><td>113</td><td></td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td></td><td></td><td>74</td><td>74</td><td></td><td></td><td>114</td><td>114</td><td></td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td></td><td></td><td>75</td><td>75</td><td></td><td></td><td>115</td><td>115</td><td></td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td></td><td></td><td>76</td><td>76</td><td></td><td></td><td>116</td><td>116</td><td></td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td></td><td></td><td>77</td><td>77</td><td></td><td></td><td>117</td><td>117</td><td></td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td></td><td></td><td>78</td><td>78</td><td></td><td></td><td>118</td><td>118</td><td></td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td></td><td></td><td>79</td><td>79</td><td></td><td></td><td>119</td><td>119</td><td></td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td></td><td></td><td>80</td><td>80</td><td></td><td></td><td>120</td><td>120</td><td></td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A		B		A		B		A		B		1	1			41	41			81	81		121	2	2			42	42			82	82		122	3	3			43	43			83	83		123	4	4			44	44			84	84		124	5	5			45	45			85	85		125	6	6			46	46			86	86		126	7	7			47	47			87	87		127	8	8			48	48			88	88		128	9	9			49	49			89	89		129	10	10			50	50			90	90		130	11	11			51	51			91	91		131	12	12			52	52			92	92		132	13	13			53	53			93	93		133	14	14			54	54			94	94		134	15	15			55	55			95	95		135	16	16			56	56			96	96		136	17	17			57	57			97	97		137	18	18			58	58			98	98		138	19	19			59	59			99	99		139	20	20			60	60			100	100		140	21	21			61	61			101	101		141	22	22			62	62			102	102		142	23	23			63	63			103	103		143	24	24			64	64			104	104		144	25	25			65	65			105	105		145	26	26			66	66			106	106		146	27	27			67	67			107	107		147	28	28			68	68			108	108		148	29	29			69	69			109	109		149	30	30			70	70			110	110		150	31	31			71	71			111	111		151	32	32			72	72			112	112		152	33	33			73	73			113	113		153	34	34			74	74			114	114		154	35	35			75	75			115	115		155	36	36			76	76			116	116		156	37	37			77	77			117	117		157	38	38			78	78			118	118		158	39	39			79	79			119	119		159	40	40			80	80			120	120		160
A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
1	1			41	41			81	81		121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2			42	42			82	82		122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3			43	43			83	83		123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4			44	44			84	84		124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5			45	45			85	85		125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6			46	46			86	86		126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7			47	47			87	87		127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8			48	48			88	88		128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9			49	49			89	89		129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10			50	50			90	90		130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11			51	51			91	91		131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12			52	52			92	92		132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13			53	53			93	93		133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14			54	54			94	94		134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15			55	55			95	95		135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16			56	56			96	96		136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17			57	57			97	97		137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18			58	58			98	98		138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19			59	59			99	99		139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20			60	60			100	100		140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21			61	61			101	101		141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22			62	62			102	102		142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23			63	63			103	103		143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24			64	64			104	104		144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25			65	65			105	105		145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26			66	66			106	106		146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27			67	67			107	107		147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28			68	68			108	108		148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29			69	69			109	109		149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30			70	70			110	110		150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31			71	71			111	111		151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32			72	72			112	112		152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33			73	73			113	113		153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34			74	74			114	114		154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35			75	75			115	115		155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36			76	76			116	116		156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37			77	77			117	117		157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38			78	78			118	118		158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39			79	79			119	119		159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40			80	80			120	120		160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Licence no. _____		Players _____		No. _____		Player in _____		Fouls _____		1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Head coach _____		First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Team B Time-outs _____ H1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> H2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> OT <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Team fouls Q1 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q2 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Q4 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> HCC <input type="text"/> <input type="text"/>		Licence no. _____		Players _____		No. _____		Player in _____		Fouls _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Head coach _____		First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Scorer _____		Assistant scorer _____		Timer _____		Shot clock operator _____		Scores		Quarter ① A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Crew Chief _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____		Captain's signature in case of protest _____		Final Score		Team A _____ Team B _____		Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
						Game ended at (hh:mm)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

Diagrama 9 Foia oficială de joc

- B.1** Foaia oficială de joc prezentată în Diagrama 9 este unica aprobată de Comisia Tehnică FIBA.
- B.2** Aceasta cuprinde 1 original și 3 copii, fiecare hârtie fiind colorată diferit. Originalul, pe hârtie albă, este pentru FIBA. Prima copie, pe hârtie albastră, este pentru organizatorul competiției, a doua copie, pe hârtie roz, este pentru echipa învingătoare iar ultima copie, pe hârtie de galbenă, este pentru echipa învinsă.

- Notă:**
1. Scorerul va folosi 2 pixuri de culori diferite, ROȘU pentru primul și al treilea sfert și ALBASTRU sau NEGRU, pentru al doilea și al patrulea sfert. Pentru toate prelungirile, toate înscisurile vor fi făcute în ALBASTRU sau NEGRU (aceeași culoare ca și cea pentru al doilea și al patrulea sfert).
 2. Foaia de arbitraj poate fi pregătită și completată electronic.

- B.3** **Cu cel puțin 40 de minute înainte de ora la care jocul este programat să înceapă**, scorerul trebuie să pregătească foaia oficială de joc, în următorul mod:

- B.3.1** El va înscrie numele celor 2 echipe, în spațiul din partea de sus a foii oficiale. **Echipa "A"** va fi întotdeauna echipa locală (gazdă), iar pentru turnee sau jocuri pe teren neutru, prima echipă numită în program. Cealaltă echipă va fi **Echipa "B"**.

- B.3.2** El va înscrie, apoi :

- Numele competiției.
- Numărul jocului.
- Data, ora și locul de desfășurare a jocului.
- Numele șefului brigăzii, arbitrilor (arbitrilor) și naționalitatea lor (codul IOC).



**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET**

Team A <u>HOOPERS</u>	Team B <u>POINTERS</u>
Competition <u>WCM</u> Date <u>19.11.2022</u> Time <u>20:00</u>	Crew chief <u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No. <u>5</u> Place <u>GENEVA</u>	Umpire 1 <u>CHANG, Y. (CHN)</u> Umpire 2 <u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Diagrama 10 Partea de sus a foii oficiale de joc

- B.3.3** Echipa "A" va ocupa partea superioară a foii oficiale de joc, echipa "B" partea inferioară.
- B.3.3.1** În prima coloană, scorerul va înscrie numărul licenței (ultimele 3 cifre) a fiecărui jucător, antrenor principal și primul antrenor asistent. Pentru turnee, numărul licenței va fi înscris numai la primul joc jucat de echipe.
- B.3.3.2** În a doua coloană, scorerul va înscrie numele și inițiala prenumelui fiecărui jucător, în ordinea crescătoare a numerelor de pe tricou, toate cu MAJUSCULE, folosind lista membrilor echipei așa cum a fost prezentată de antrenorul principal sau reprezentantul lui. Căpitanul echipei va fi înscris cu mențiunea (CAP) imediat după numele lui.
- B.3.3.3** Dacă o echipă prezintă mai puțin de 12 jucători, scorerul va trasa o linie prin spațiile pentru numărul licenței jucătorului, nume, număr, jucător "în", în aliniamentul de sub ultimul jucător înscris. Dacă sunt mai puțin de 11 jucători, linia orizontală va fi trasată orizontal până la atingerea secțiunii destinată greșelilor jucătorului și va continua în diagonală în jos spre limita inferioară.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach	788	LOOR,	A.						
First assistant coach	555	MONTA,	B.						

Diagrama 11 Echipele pe foaia oficială de joc (înainte de joc)

B.3.4 La partea inferioară a secțiunii fiecărei echipe, scorerul va înscrie (cu MAJUSCULE), numele antrenorului principal și cel al primului antrenor asistent al echipei.

B.3.5 La partea inferioară a foii oficiale de joc scorerul va înscrie (cu MAJUSCULE) numele lui personal, al ajutorului scorerului, al cronometrorului și al operatorului cronometrului de atac.

B.4 Cu cel puțin 10 minute înainte de ora la care jocul este programat să înceapă fiecare antrenor principal va:

B.4.1 Confirma acordul lui în legătură cu numele și numerele corespondente ale componentelor echipei lui.

B.4.2 Confirma numele antrenorului principal și al primului antrenorului asistent. Dacă nu există un antrenor principal și nici un prim antrenor asistent, căpitanul va activa ca jucător antrenor principal și un (CAP) va fi înscris în spatele numelui lui.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)						
First assistant coach									

B.4.3 Va înscrie un 'x' mic alături de numărul jucătorului în coloana "Player in" pentru cei 5 jucători care încep jocul.

B.4.4 Semna pe foaia oficială de joc.
Antrenorul principal al echipei A trebuie să fie primul care furnizează informațiile de mai sus.

B.5 La începutul jocului, scorerul va încercui semnul "x" al celor 5 jucători care încep jocul în coloana "Player in" a fiecărei echipe.

B.6 Pe parcursul jocului scorerul va scrie câte un "x" (neîncercuit) când înlocuitorul intră pentru prima dată în joc ca și un jucător.

B.7 Minute de întrerupere

B.7.1 Minutele de întrerupere acordate, vor fi înscrise pe foaia oficială de joc, sub numele echipei, prin înscrierea minutului timpului de joc, al sfertului sau prelungirii, în căsuțele de lângă H1 pentru prima repriză, de lângă H2 pentru a doua repriză și de lângă OT pentru până la 3 prelungiri.

B.7.2 La terminarea fiecărei reprize și prelungiri, căsuțele neutilizate vor fi marcate cu 2 linii paralele orizontale. Dacă echipei nu i se acordă primul ei minut de întrerupere înainte ca cronometrul de joc să afișeze 2:00 minute în al patrulea sfert, scorerul va trasa 2 linii paralele orizontale în prima căsuță a echipei, pentru repriza a doua.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	X X X X X
H2	9 10	Q3	X X X X 4
OT		HCC	Q4 9


Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	X	P ₂				
002	JONES, M.	8	X	P	P ₂			
003	SMITH, E.	9	X	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	X	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	22	X	P ₁				
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	X	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	X	P ₂	D ₂			
Head coach	788	LOOR, A.					C, B ₁	
First assistant coach	555	MONTA, B.						

Diagrama 12 Echipele pe foaia oficială de joc (după joc)

B.8 Greșeli

- B.8.1 Greșelile jucătorilor pot fi personale, tehnice, antisportive sau descalificatoare și vor fi înscrise împotriva jucătorului.
- B.8.2 Greșelile comise de antrenorul principal, primul antrenor asistent, înlocuitori, jucători eliminați și membri însoțitori delegați, pot fi tehnice sau descalificatoare și vor fi înscrise împotriva antrenorului principal. În plus greșelile descalificatoare comise de persoanele înscrise pe foaia oficială de joc la o încăierare vor fi înscrise împotriva acestor persoane.
- B.8.3 Toate greșelile vor fi înscrise după cum urmează:
- B.8.3.1 O greșeală personală va fi înscrisă cu un "P".
- B.8.3.2 O greșeală tehnică la un jucător va fi înscrisă cu un "T". A doua greșeală tehnică la același jucător de asemenea va fi înscrisă cu un "T", urmat de un "GD" pentru descalificarea din joc în spațiul următor.
- B.8.3.3 O greșeală tehnică la antrenorul principal pentru propriul comportament nesportiv va fi înscrisă cu un "C". O a doua greșeală tehnică similară de asemenea va fi înscrisă cu un "C", urmat de un "GD" în spațiul următor.
- B.8.3.4 O greșeală tehnică la antrenorul principal pentru oricare alt motiv va fi înscrisă cu un "B". A treia greșeală tehnică (una din ele ar putea fi un "C") va fi înscrisă cu un "B" sau "C", urmat de un "GD" în spațiul următor.
- B.8.3.5 O greșeală antisportivă la un jucător va fi înscrisă cu un "U". O a doua greșeală antisportivă la același jucător de asemenea va fi înscrisă cu un "U", urmat de un "GD" în spațiul imediat următor.
- B.8.3.6 O greșeală tehnică la un jucător cu o greșeală antisportivă anterioară sau o greșeală antisportivă la un jucător cu o greșeală tehnică anterioară de asemenea va fi înscrisă cu un "U" sau "T", urmat de un "GD" în spațiul imediat următor.

- B.8.3.7 O greșeală descalificatoare va fi înscrisă cu un "D".
- B.8.3.8 Orice greșeală care implică acordarea unei (unor) aruncări libere, va fi înscrisă cu adăugarea numărului corespunzător a aruncărilor libere (1,2 sau 3), după "P", "T", "C", "B", "U" sau "D".
- B.8.3.9 Toate greșelile la ambele echipe care implică penalizări egale vor fi anulate conform Articolului 42 (Situatii speciale) și înscrise prin adăugarea unui "c" mic alături de "P", "T", "C", "B", "U" sau "D".
- B.8.3.10 O greșeală descalificatoare la un prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat, inclusiv pentru părăsirea zonei băncii echipei la o încăierare, va fi înscrisă ca și o greșeală tehnică împotriva antrenorului principal cu un "B₂".
- B.8.3.11 Un "F" va fi înscris, după 'D₂' sau 'D', în toate spațiile rămase ale antrenorului principal, primului antrenor asistent, înlocuitorului sau jucătorului eliminat, descalificat la o încăierare.
- B.8.3.12 **Exemple de greșeli descalificatoare la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat:**

O greșeală descalificatoare la un antrenor principal va fi înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un prim antrenor asistent va fi înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

O greșeală descalificatoare la un înlocuitor va fi înscrisă după cum urmează:

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un jucător eliminat după a cincea lui greșeală va fi înscrisă după cum urmează:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un membru însoțitor delegat va fi înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

- B.8.3.13 **Exemple de greșeli descalificatoare pentru părăsirea zonei băncii echipei în cazul încăierării la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat:**

Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică 'B₂' sau 'D₂' va fi acumulată împotriva antrenorului principal.

O greșeală descalificatoare la un **antrenor principal** și un **prim antrenor asistent** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă, numai antrenorul principal este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă, numai primul antrenor asistent este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Dacă ambii, antrenorul principal și primul antrenor asistent, sunt descalificați:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

O greșeală descalificatoare la un **înlocuitor** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă înlocuitorul are mai puțin de 4 greșeli, atunci un 'D' va fi înscris, urmat de câte un 'F' în toate spațiile greșelilor rămase libere:

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă aceasta este a cincea greșeală a înlocuitorului, atunci un 'D' va fi înscris, urmat de un 'F' în coloana din spatele ultimului spațiu de greșeli:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **jucător eliminat** va fi înscrisă după cum urmează:

Deoarece un jucător eliminat nu mai are spații de greșeli, atunci un 'D' va fi înscris, urmat de un 'F', ambele în coloana din spatele ultimei greșeli:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **membru însoțitor delegat** va fi acumulată împotriva antrenorului principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Fiecare descalificare a unui membru delegat însoțitor va fi acumulată împotriva antrenorului principal, înscrisă cu un (B) dar nu va conta ca și una din cele trei greșeli tehnice pentru descalificarea lui din joc..

B.8.3.14 Exemple de greșeli descalificatoare pentru implicarea lui activă în încăierare la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor delegat.

Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică 'B₂' sau 'D₂' va fi acumulată împotriva antrenorului principal.

Dacă antrenorul principal este activ implicat în încăierare, el va fi sancționat numai cu o greșeală 'D₂' .

O greșeală descalificatoare la un **antrenor principal** și un **prim antrenor asistent** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă, numai antrenorul principal este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă, numai primul antrenor asistent este descalificat:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Dacă ambii, antrenorul principal și primul antrenor asistent, sunt descalificați:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

O greșeală descalificatoare la un **înlocuitor** va fi înscrisă după cum urmează:

Dacă înlocuitorul are mai puțin de 4 greșeli, atunci un 'D₂' va fi înscris, urmat de câte un 'F' în toate spațiile greșelilor rămase libere:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Dacă aceasta este a cincea greșeală a înlocuitorului, atunci un 'D₂' va fi înscris, urmat de un 'F' în coloana din spatele ultimului spațiu de greșeli:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **jucător eliminat** va fi înscrisă după cum urmează:

Deoarece un jucător eliminat nu mai are spații de greșeli rămase libere, atunci un 'D₂' va fi înscris, urmat de un 'F', ambele în coloana din spatele ultimei greșeli:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

și

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **membu însoțitor delegat** va fi acumulată împotriva antrenorului principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B ₂)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Câte o greșeală descalificatoare la doi **membri însoțitori delegați** va fi acumulată împotriva antrenorului principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Fiecare descalificare a câte unui membru însoțitor delegat va fi acumulată împotriva antrenorului principal, înscrisă cu un (B₂) dar nu va conta ca și una din cele trei greșeli tehnice pentru descalificarea lui din joc.

Notă: Greșelile tehnice și descalificatoare acordate conform Art. 39 nu vor conta ca greșeli de echipă.

B.8.4 La terminarea celui de-al doilea sfert și la terminarea jocului, scorul va trasa o linie îngroșată între spațiile care au fost folosite și cele care nu au fost folosite.

La terminarea jocului, scorul va bara spațiile rămase nefolosite cu o linie orizontală îngroșată.

B.9 Greșeli de echipă

B.9.1 Pentru fiecare sfert (Q1, Q2, Q3 și Q4) sunt prevăzute 4 spații (imediat sub numele echipei și deasupra numelor jucătorilor echipei), pentru înscrierea greșelilor de echipă.

B.9.2 Ori de câte ori un jucător comite o greșeală personală, tehnică, antisportivă sau descalificatoare, scorul va înscrie greșeala la echipa acestui jucător, înscriind un "X" mare în spațiul desemnat care urmează la rând.

B.9.3 La terminarea fiecărui sfert, scorul va bara spațiile rămase libere cu 2 linii orizontale paralele.

B.10 Înregistrarea scorului

B.10.1 Scorerul va ține un rezumat cronologic al evoluției punctelor marcate de către fiecare echipă.

B.10.2 Există 4 coloane principale pe foaia de joc pentru evoluția scorului.

B.10.3 Fiecare coloană principală este divizată în 4 coloane. Cele 2 din stânga sunt pentru echipa "A" iar cele 2 din dreapta sunt pentru echipa "B". Coloanele din centru sunt pentru evoluția scorului (160 puncte), pentru fiecare echipă.

Scorerul trebuie:

- **În primul rând**, să traseze o linie în diagonală (/ pentru dreptaci sau \ pentru stângaci) pentru orice coș valabil marcat și un cerc plin (●) pentru orice aruncare liberă marcată, peste **noul total** al numărului de puncte acumulate de echipa care tocmai a marcat.
- **Apoi**, în spațiul liber de pe aceeași parte a noului total al punctelor marcate (alături de noua / sau \ sau ●), să înscrie numărul jucătorului care a marcat coșul sau aruncarea liberă.

B.11 Înregistrarea scorului: Instrucțiuni suplimentare

B.11.1 Un coș de 3 puncte marcat de un jucător va fi înscris prin trasarea unui cerc în jurul numărului jucătorului.

B.11.2 Un coș marcat accidental de către un jucător în coșul lui propriu va fi înscris ca fiind marcat de căpitanul echipei adversarilor de pe teren.

B.11.3 Puncte marcate atunci când mingea nu a intrat în coș (Articolul 31), vor fi înscrise ca fiind marcate de jucătorul care a încercat aruncarea.

B.11.4 La terminarea fiecărui sfert sau prelungiri, scorerul va înscrie un cerc îngroșat (○) în jurul ultimului număr al punctelor marcate de fiecare echipă, urmat de o linie orizontală îngroșată sub acest număr al punctelor marcate și sub numărul fiecărui jucător care a marcat aceste ultime puncte.

B.11.5 La începutul fiecărui sfert sau prelungiri, scorerul va continua să țină un rezumat cronologic al evoluției punctelor marcate de la punctul întreruperii.

B.11.6 Oricând este posibil, scorerul ar trebui să confrunte evoluția scorului lui cu cea de pe tabela de marcaj vizibilă. Dacă există o discrepanță, și scorul lui este corect, el va face imediat demersurile pentru a avea tabela de marcaj corectată. Dacă există vreun dubiu sau una dintre echipe ridică o obiecție referitoare la corectare, el va informa șeful brigăzii când mingea devine moartă și cronometrul de joc este oprit.

B.11.7 Arbitrii pot corecta orice eroare de ținere a scorului, a numărului de greșeli sau a numărului de minute de întrerupere, conform prevederilor regulilor. Șeful brigăzii va semna corectările. Corectări mai ample vor fi înregistrate pe verso-ul foii oficiale de joc.

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	/	3
	4	/	4
11	5	/	5
11	●	●	5
	7	/	7
10	8	/	8
	9	/	10
	10	/	10
10	11	/	11
	12	/	7
4	13	/	7
5	14	/	14
5	15	/	6
	16	/	16
5	17	/	17
	18	/	6
6	19	/	19
	20	/	9
	21	/	21
11	22	/	9
	23	/	9
11	24	/	24
	25	/	7
	26	/	7
5	27	/	27
	28	/	6
10	29	/	29
	30	/	8
4	31	/	31
	32	/	5
4	33	/	5
4	34	/	34
	35	/	10
10	36	/	36
	37	/	12
	38	/	38
10	39	/	12
10	40	/	12

Diagrama 13
Înregistrarea
scorului

B.12 Evoluția scorului : Bilanț

- B.12.1 La terminarea fiecărui sfert și a ultimei prelungiri scorerul va înscrie scorul celui sfert și al tuturor prelungirilor în secțiunea corespunzătoare din partea de jos a foii oficiale de joc.
- B.12.2 Imediat la terminarea jocului, scorerul va înscrie ora în coloana "Jocul a luat sfârșit la (hh:mm)"
- B.12.3 La terminarea jocului, scorerul va trasa 2 linii orizontale îngroșate sub numărul final al punctelor marcate de fiecare echipă și sub numărul jucătorilor care au marcat acele ultime puncte. El va trasa de asemenea o linie în diagonală spre marginea de jos a coloanei cu scopul de a bara cifrele rămase (evoluția scorului) pentru fiecare echipă.
- B.12.4 La terminarea jocului, scorerul va înscrie scorul final și numele echipei învingătoare.
- B.12.5 Apoi, toți oficialii mesei vor semna foaia oficială de joc, imediat lângă numele lor.
- B.12.6 Șeful brigăzii, după semnarea foii oficiale de joc de către arbitru (arbitrii), va fi ultimul care să aprobe și să semneze foaia oficială de joc. Acest fapt termină administrarea și legătura arbitrilor cu jocul.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Diagrama 14
Bilanț**

Notă: Dacă căpitanul echipei (CAP) semnează foaia oficială de joc pe motiv de protest (utilizând coloana "Semnătura căpitanului în caz de protest"), atât oficialii mesei cât și arbitru (arbitrii), vor rămâne la dispoziția șefului brigăzii, până când el le acordă permisiunea să plece.

Scorer <u>MAIER, N. SM</u>	Scores Quarter ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>SABAY, O. OS</u>	Quarter ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>LEBLANC, R. RL</u>	Quarter ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>AUSTIN, K. KA</u>	Quarter ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Overtimes A <u>/</u> B <u>/</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>Y. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Diagrama 15 Partea de jos a foii oficiale de joc

B.13 Challenge-ul Antrenorului Principal

- B.13.1 Pentru jocurile în care este utilizat Sistemul Reluării Instantanee, fiecărei echipe i se poate acorda 1 "challenge" al antrenorului principal (HCC). Dacă este acordat, HCC va fi înscris pe foaia oficială de joc sub numele echipei în căsuțele de lângă HCC. În prima căsuță, scorerul va înscrie sfertul sau prelungirea (Q1, Q2, Q3, Q4 sau OT), iar în a doua căsuță minutul timpului de joc al sfertului sau prelungirii.

ANEXA C – PROCEDURA ÎN CAZ DE PROTEST

- C.1** O echipă poate depune un protest dacă interesele ei au fost afectate în mod negativ de:
- O eroare la înregistrarea scorului, cronometrarea timpului de joc sau la operarea cronometrului de atac, care nu a fost corectată de arbitrii.
 - O decizie de pierderea jocului prin forfait, anulare, amânare, nereluare sau neajucare a jocului.
 - O încălcare a regulilor de eligibilitate aplicabile.
- C.2** Pentru a fi admisibil de analizat, un protest va respecta următoarea procedură:
- Căpitanul (CAP) echipei respective, nu mai târziu de 15 minute de la terminarea jocului, va informa șeful brigăzii că echipa lui contestă rezultatul jocului și semnează foaia oficială de joc în coloana “Semnătura căpitanului în caz de protest”.
 - Echipa va prezenta motivele protestului în scris șefului brigăzii nu mai târziu de 1 oră de la terminarea jocului.
 - O taxă de 1500 CHF va fi aplicată la fiecare protest și va fi plătită în cazul în care protestul este respins.
- C.3** După primirea motivelor protestului, șeful brigăzii (sau comisarul, dacă este prezent) va raporta în scris incidentul care a determinat protestul, reprezentantului FIBA sau forului competent.
- C.4** Forul competent va emite orice solicitări procedurale pe care le consideră adecvate și va decide asupra protestului cât mai repede posibil și, în orice caz nu mai târziu de 24 de ore de la terminarea jocului. Forul competent va utiliza orice dovadă demnă de încredere și poate lua orice decizie adecvată, fără a se limita inclusiv, la rejucarea parțială sau completă a jocului. Forul competent nu poate să decidă schimbarea rezultatului jocului, în afara cazului în care există dovezi clare și concludente pe baza cărora rezultă că, dacă nu s-ar fi produs eroarea care a dat naștere protestului, noul rezultat s-ar fi materializat cu siguranță.
- C.5** Decizia forului competent este considerată de asemenea ca și o decizie din domeniul regulilor jocului și nu este subiect pentru o revizuire suplimentară sau apel. În mod excepțional, deciziile privind eligibilitatea pot fi atacate în apel așa cum se prevede în regulamentele aplicabile.
- C.6** Reguli speciale pentru competiții FIBA sau alte competiții care nu prevăd altceva prin regulamentele lor:
- În cazul în care competiția este în format de turneu, forul competent pentru toate protestele va fi Comisia Tehnică (vezi Regulamentul Intern FIBA, Volumul 2).
 - În cazul jocurilor acasă și deplasare, forul competent pentru protestele legate de probleme de eligibilitate va fi Juriul Disciplinar FIBA. Pentru toate celelalte motive care dau naștere la un protest, forul competent va fi FIBA care acționează prin una sau mai multe persoane cu expertiză în implementarea și interpretarea Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet (vezi Regulamentul Intern FIBA, Volumul 2).

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	3	3	0	6	310 : 215	+95
B	3	1	2	4	230 : 265	-35
C	3	1	2	4	235 : 245	-10
D	3	1	2	4	210 : 265	-50

De aceea loc 1 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, C, D:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
B	2	1	1	3	175 : 165	+10
C	2	1	1	3	150 : 155	-5
D	2	1	1	3	135 : 140	-5

De aceea loc 2 B loc 3 C – învingătoare împotriva D loc 4 D

D.2.3 Exemplul 3

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 95
 A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
 A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+50
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

De aceea loc 4 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, C, D:

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
B	2	1	1	3	175 : 180	-5
C	2	1	1	3	160 : 155	+5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

De aceea loc 1 C loc 2 D loc 3 B

D.2.4 Exemplul 4

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 90
 A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85
 A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 260	+5
C	3	2	1	5	255 : 210	+45
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

De aceea loc 4 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, C, D :

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

De aceea loc 1 B loc 2 C loc 3 D

D.2.5 Exemplul 5

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 – 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 – 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 – 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 – 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	5	3	2	8	470 : 400	+70
B	5	3	2	8	420 : 440	-20
C	5	3	2	8	435 : 395	+40
D	5	3	2	8	345 : 360	-15
E	5	2	3	7	375 : 395	-20
F	5	1	4	6	385 : 440	-55

De aceea loc 5 E loc 6 F

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele A, B, C, D:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	3	2	1	5	305 : 220	+85
B	3	2	1	5	235 : 270	-35
C	3	1	2	4	240 : 245	-5
D	3	1	2	4	210 : 255	-45

De aceea: loc 1 A – învingătoare împotriva B loc 3 D – învingătoare împotriva C
loc 2 B loc 4 C

D.2.6 Exemplul 6

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Echipa	Jocuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	5	3	2	8	398 : 392	+6
B	5	3	2	8	403 : 399	+4
C	5	3	2	8	455 : 423	+32
D	5	3	2	8	383 : 379	+4
E	5	3	2	8	384 : 380	+4
F	5	0	5	5	380 : 430	-50

De aceea loc 6 F

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele A, B, C, D, E:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	4	2	2	6	313 : 312	+1
B	4	2	2	6	308 : 309	-1
C	4	2	2	6	350 : 348	+2
D	4	2	2	6	318 : 319	-1
E	4	2	2	6	304 : 305	-1

De aceea: loc 1 C loc 2 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, D, E:

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
B	2	1	1	3	155 : 151	+4
D	2	1	1	3	143 : 147	-4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

De aceea: loc 3 B loc 4 E loc 5 D

D.2.7 Exemplul 7

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75

B vs. E 79 – 80

Echipa	Jocuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	5	3	2	8	410 : 408	+2
B	5	3	2	8	413 : 409	+4
C	5	3	2	8	455 : 419	+36
D	5	3	2	8	398 : 394	+4
E	5	3	2	8	398 : 394	+4
F	5	0	5	5	395 : 445	-50

De aceea: loc 6 F

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele A, B, C, D, E:

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
A	4	2	2	6	325 : 328	-3
B	4	2	2	6	318 : 319	-1
C	4	2	2	6	350 : 344	+6
D	4	2	2	6	318 : 319	-1
E	4	2	2	6	318 : 319	-1

De aceea: loc 1 C loc 5 A

Clasamentul în urma jocurilor dintre echipele B, D, E:

Echipa	Meciuri jucate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

De aceea: loc 2 B loc 3 D – învingătoare împotriva E loc 4 E

D.3 Forfait

D.3.1 O echipă care fără motiv valabil, nu reușește să se prezinte pentru un joc programat sau se retrage de pe teren înainte de terminarea jocului, va pierde jocul prin forfait și primește 0 puncte de clasament.

D.3.2 Dacă echipa pierde prin forfait pentru a doua oară, rezultatele tuturor jocurilor disputate de către această echipă vor fi anulate.

D.3.3 Dacă echipa pierde prin forfait pentru a doua oară într-o competiție desfășurată cu echipele împărțite în grupe, și cea (cele) mai bine clasată(e) echipă(e) din grupă se va (vor) califica pentru următoarea fază a competiției, toate rezultatele jocurilor disputate de ultima echipă clasată din grupa cu care se împerechează încrucișat vor fi de asemenea anulate.

Exemplu

Echipa 4A pierde prin forfait de două ori în grupa A, prin urmare toate jocurile ei vor fi anulate.

Clasamentele finale:

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1A	4	0	8
Echipa 2A	2	2	6
Echipa 3A	0	4	4
Echipa 4A			

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	6	0	12
Echipa 2B	4	2	10
Echipa 3B	1	5	7
Echipa 4B	1	5	7

Rezultatele jocurilor disputate între echipele 3B și 4B:

3B vs 4B 88 – 71 4B vs 3B 76 – 75

De aceea: loc 3 3B loc 4 4B

Clasamentul final revizuit în Grupa B:

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	4	0	8
Echipa 2B	2	2	6
Echipa 3B	0	4	4

D.4 Clasamentul grupei încrucișate

D.4.1

Cu scopul de a clasa echipele din grupe încrucișate (de exemplu, pentru a stabili echipele cel mai bine clasate de pe locul doi sau trei), următoarele criterii vor fi utilizate.

Dacă toate echipele în toate grupele au jucat același număr de jocuri, echipele de pe aceeași poziție din fiecare grupă vor fi clasate într-o grupă și următoarele criterii vor fi aplicate, în următoarea ordine

- Cel mai bun punctaj înregistrat din victoriile-înfrângerile în toate jocurile disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Cea mai mare diferență a punctelor de joc a tuturor jocurilor disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte de joc marcate în toate jocurile disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Dacă aceste criterii încă nu pot să decidă ierarhizarea echipelor, clasamentul FIBA relevant va decide asupra clasamentului final.

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1A	8	0	16
Echipa 2A	6	2	14
Echipa 3A	4	4	12
Echipa 4A	2	6	10
Echipa 5A	0	8	8

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	8	0	16
Echipa 2B	6	2	14
Echipa 3B	4	4	12
Echipa 4B	2	6	10
Echipa 5B	0	8	8

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1C	8	0	16
Echipa 2C	6	2	14
Echipa 3C	3	5	11
Echipa 4C	3	5	11
Echipa 5C	0	8	8

Grupa D	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1D	7	1	15
Echipa 2D	7	1	15
Echipa 3D	4	4	12
Echipa 4D	2	6	10
Echipa 5D	0	8	8

Pentru a determina clasamentul echipelor de pe locul 2 din grupe:

Grupa X	Victorii	Înfrângeri	Puncte de joc	Puncte de clasament	Diferență puncte de joc
Echipa 2D	7	1	628 – 521	15	
Echipa 2B	6	2	551 - 488	14	+63
Echipa 2A	6	2	531 - 506	14	+25
Echipa 2C	6	2	525 - 500	14	+25

D.4.2

Dacă după gruparea echipelor de pe aceeași poziție din fiecare grupă, aceste echipe au jucat un număr diferit de jocuri în respectivele lor grupe, atunci jocurile ultimei echipe clasate în grupă sau grupele echipelor cu cele mai multe jocuri vor fi anulate. Acest proces va fi repetat pentru toate grupele până când suma jocurilor este aceeași la toate grupele. Apoi, următoarele criterii se vor aplica:

- Cel mai bun bilanț victorii - înfrângeri înregistrat al tuturor jocurilor disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Cea mai mare diferență a punctelor de joc din toate jocurile disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte de joc marcate al tuturor jocurilor disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Dacă aceste criterii încă nu pot să decidă ierarhizarea echipelor, clasamentul FIBA relevant va decide asupra clasamentului final.

Notă:

Pentru evitarea dubiilor, anularea jocurilor menționate mai sus, pentru scopul clasării în grupele încrucișate, nu va modifica clasarea inițială a echipelor dintr-o anumită grupă.

Exemplu

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1A	5	0	10
Echipa 2A	4	1	9
Echipa 3A	3	2	8
Echipa 4A	2	3	7
Echipa 5A	1	4	6
Echipa 6A	0	5	5

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	4	1	9
Echipa 2B	4	1	9
Echipa 3B	4	1	9
Echipa 4B	2	3	7
Echipa 5B	1	4	6
Echipa 6B	0	5	5

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1C	4	0	8
Echipa 2C	3	1	7
Echipa 3C	2	2	6
Echipa 4C	1	3	5
Echipa 5C	0	4	4

Grupa D	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1D	3	1	7
Echipa 2D	3	1	7
Echipa 3D	2	2	6
Echipa 4D	2	2	6
Echipa 5D	0	4	4

Pentru a stabili echipa cea mai bine clasată de pe locul 3 din grupe, toate echipele clasate pe locul 3 în grupe vor fi puse într-o singură grupă:

Grupa X	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 3B	4	1	9
Echipa 3A	3	2	8
Echipa 3D	2	2	6
Echipa 3C	2	2	6

Totuși, echipele 3B și 3A au jucat cinci jocuri, pe când echipele 3D și 3C au jucat patru jocuri.

Jocurile ultimei echipe clasate în grupele A și B trebuie să fie anulate pentru a egaliza toate echipele clasate pe locul trei în grupe la patru jocuri, și un nou tabel va fi format.

Jocurile grupelor A și B au rezultat după cum urmează:

Grupa A

Gazde \ Oaspeți	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
2A		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
3A			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4A				78 – 54	87 – 81
5A					84 – 65

Grupa B

Gazde \ Oaspeți	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
2B		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
3B			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4B				78 – 54	87 – 81
5B					84 – 65

După anularea jocurilor echipelor 6A și 6B, clasamentul revizuit al grupei pentru a determina cea mai bună echipă de pe locul trei, este după cum urmează:

Grupa X	Victorii	Înfrângeri	Puncte de joc	Puncte de clasament	Diferență puncte de joc
Echipa 3B	3	1	359 – 323	7	
Echipa 3A	2	2	348 – 309	6	+39
Echipa 3D	2	2	363 – 359	6	+4
Echipa 3C	2	2	302 – 298	6	+4

D.5 Clasamentul Echipelor într-un Turneu pe Faze

D.5.1

Într-un turneu în care nu fiecare echipă joacă jocuri pentru a stabili clasarea ei finală, echipele vor fi clasate după cum urmează: Pentru toate echipele (dacă există) care au jucat un joc de clasare (adică un joc din care rezultă un clasament concret, de exemplu un joc pentru medalia de aur pentru stabilirea locului 1 și 2), clasarea echipei va fi stabilită pe baza rezultatelor jocurilor de clasament. Pentru toate echipele care nu au jucat un joc de clasare, echipa va fi repartizată într-o grupă de clasare în funcție de faza turneului în care echipa a fost eliminată. Clasarea echipei va fi stabilită în cadrul acestei grupe prin aplicarea următoarelor criterii în ordinea următoare:

- Clasările finale mai bune în respectivele grupe.
- Cel mai bun bilanț victorii - înfrângeri înregistrat al tuturor jocurilor disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Cea mai mare diferență a punctelor de joc din toate jocurile disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte de joc marcate al tuturor jocurilor disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Dacă aceste criterii încă nu pot să decidă ierarhizarea echipelor, clasamentul FIBA relevant va decide asupra clasamentului final.

Notă:

Dacă, de exemplu, echipa a fost eliminată în sferturile de finală și nu s-ar mai juca jocuri de clasare pentru pierzătoarele din sferturile de finală, clasarea ei finală ar fi în grupa clasărilor între locurile 5 și 8. Dacă o echipă nu s-a calificat din faza grupei, ea va fi considerată eliminată în faza grupei. "Grupa" echipei cu scopul clasării ei ar include celelalte echipe care nu s-au calificat din faza grupei.

Exemplu

Turneu cu 12 echipe, cu 3 grupe de 4 echipe fiecare, cu un singur joc în sistem "round-robin" (fiecare cu fiecare).

Jocurile grupelor

Grupa A – Clasamentul final

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
Echipa 1A	3	0	6	248 – 189	+ 59
Echipa 2A	2	1	5	209 – 211	- 2
Echipa 3A	1	2	4	191 – 226	- 35
Echipa 4A	0	3	3	208 – 230	- 22

Grupa B – Clasamentul final

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
Echipa 1B	3	0	6	284 – 226	+ 58
Echipa 2B	2	1	5	250 – 254	- 4
Echipa 3B	1	2	4	237 - 236	+ 1
Echipa 4B	0	3	3	193 – 248	- 55

Grupa C – Clasamentul preliminar

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferența punctelor de joc
Echipa 1C	2	1	5	256 – 180	+ 76
Echipa 2C	2	1	5	212 – 207	+ 5

Echipa 3C	2	1	5	201 – 233	- 32
Echipa 4C	0	3	3	176 – 225	- 49

Grupa C – Clasamentul final luând în considerare jocurile dintre echipele aflate la egalitate

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Diferența punctelor de joc
Echipa C1	1	1	3	+ 46
Echipa C2	1	1	3	0
Echipa C3	1	1	3	- 46

Clasamentul final locurile 1 – 4:

locul 1 medaliata cu Aur

locul 2 medaliata cu Argint

locul 3 medaliata cu Bronz

locul 4 pierzătoarea jocului pentru medalia de Bronz

Clasamentul final locurile 5 – 8:

Cele 4 echipe eliminate în sferturile de finală vor fi clasate, comparând rezultatele lor după ce toate jocurile din faza grupei au fost jucate, după cum urmează:

Echipa	Clasarea finală în grupă	Victorii	Înfrângeri	Diferența punctelor de joc
Echipa C2	locul 2	2	1	+ 5
Echipa B2	locul 2	2	1	- 4
Echipa C3	locul 3	2	1	- 32
Echipa B3	locul 3	1	2	

De aceea

locul 5 echipa C2 clasare superioară în grupă față de C3 și B3; diferența de puncte mai bună față de B2

locul 6 echipa B2 clasare superioară în grupă față de C3 și B3; diferența de puncte mai rea față de C2

locul 7 echipa C3 bilanțul victorii/înfrângeri mai bun față de B3

locul 8 echipa B3 bilanțul victorii/înfrângeri mai rău față de C3

Clasamentul final locurile 9 – 12:

Cele 4 echipe eliminate după ce toate jocurile din faza grupei au fost jucate vor fi clasate, comparând rezultatele lor după ce jocurile din faza grupei au fost jucate, după cum urmează:

Echipa	Clasarea finală în grupă	Victorii	Înfrângeri	Diferența punctelor de joc
Echipa A3	locul 3	1	2	- 35
Echipa A4	locul 4	0	3	- 22
Echipa C4	locul 4	0	3	- 49
Echipa B4	locul 4	0	3	- 55

De aceea

locul 9 echipa A3 clasare superioară în grupă față de A4, C4 și B4

locul 10 echipa A4 diferența de puncte mai bună față de C4 și B4

locul 11 echipa C4 diferența de puncte mai bună față de B4

locul 12 echipa B4 diferența de puncte mai rea față de C4

D.5.1

Într-un turneu în care rezultatele jocurilor dintr-o grupă sunt reportate de la o fază a competiției la alta, dar o echipă se retrage din turneu sau pierde prin forfait pentru a doua oară pentru orice motiv, atunci rezultatele tuturor jocurilor echipei care s-a retras sau a pierdut prin forfait a doua oară, vor fi anulate din toate fazele relevante. Apoi, următoarele criterii se vor aplica:

- Cel mai bun bilanț victorii-înfrângeri înregistrat al tuturor jocurilor disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Cea mai mare diferență a punctelor de joc din toate jocurile disputate în clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte de joc marcate în toate jocurile disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Dacă aceste criterii încă nu pot să decidă ierarhizarea echipelor, clasamentul FIBA relevant va decide asupra clasamentului final.

Exemplu
Runda 1

Doă grupe de patru echipe fiecare, jucând acasă și deplasare, cu clasamente după cum urmează:

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1A	6	0	12	Echipa 1B	5	1	11
Echipa 2A	4	2	10	Echipa 2B	4	2	10
Echipa 3A	2	4	8	Echipa 3B	2	4	8
Echipa 4A	0	6	6	Echipa 4B	1	5	7

Grupa A

Oaspeți Gazde	1A	2A	3A	4A
1A		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2A	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3A	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4A	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Grupa B

Oaspeți Gazde	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Runda 2

Primele 3 echipe din Grupa A și Grupa B merg în Grupa C, reportând în continuare rezultatele și punctele de clasament. Ierarhia inițială va fi după cum urmează:

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
Echipa 1A	6	0	12	506 – 461	+ 45
Echipa 1B	5	1	11	503 – 462	+ 41
Echipa 2A	4	2	10	500 – 480	+ 20
Echipa 2B	4	2	10	495 – 489	+ 6
Echipa 3A	2	4	8	492 – 490	+ 2
Echipa 3B	2	4	8	490 – 490	0

Dacă echipele joacă acasă și deplasare împotriva echipelor care anterior n-au fost în grupele lor cu următoarele rezultate:

Oaspeți Gazde	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2B	65 – 76		FORFAIT		FORFAIT	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Deoarece echipa 2B a pierdut prin forfait de două ori rezultatele tuturor jocurilor care au implicat echipa 2B (în ambele runde) vor fi anulate, după cum urmează:

Rezultatele revizuite ale Rundeii 1

Oaspeți Gazde	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Rezultatele revizuite ale Rundei 2

Gazde \ Oaspeți	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2B	65 – 76		FORFAIT		FORFAIT	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Clasamentul final

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Puncte de joc	Diferență puncte de joc
Echipa 1B	10	0	20	916 – 801	+ 115
Echipa 1A	8	2	18	857 – 788	+ 69
Echipa 2A	5	5	15	815 – 785	+ 30
Echipa 3A	4	6	14	825 – 837	- 12
Echipa 3B	3	7	13	780 – 841	- 61

D.6 Jocuri acasă și deplasare (scor total)

D.6.1 Pentru un sistem competițional cu serii de 2 jocuri, acasă și deplasare, în care se ține cont de numărul total al punctelor (scorul total), cele 2 jocuri vor fi considerate ca 1 singur joc, având durata de 80 minute.

D.6.2 Dacă scorul este egal la terminarea primului joc, nici o prelungire nu se va mai juca.

D.6.3 Dacă scorul total al ambelor jocuri este egal, al 2-lea joc va continua, cu atâtea prelungiri de 5 minute câte sunt necesare pentru ruperea egalității.

D.6.4 Învingătoarea seriei va fi echipa care

- Este câștigătoarea ambelor jocuri.
- A marcat numărul mai mare de puncte de joc adunate la terminarea celui de-al 2-lea joc, dacă ambele echipe au câștigat 1 joc.

D.7 Exemple
D.7.1 Exemplul 1

A vs. B 80 – 75

B vs. A 72 – 73

Echipa A este învingătoarea seriei (câștigătoarea ambelor jocuri)

D.7.2 Exemplul 2

A vs. B 80 – 75

B vs. A 73 – 72

Echipa A este învingătoarea seriei (scorul total A 152 – B 148)

D.7.3 Exemplul 3

A vs. B 80 – 80

B vs. A 92 – 85

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 165 – B 172). Fără prelungiri la primul joc.

D.7.4 Exemplul 4

A vs. B 80 – 85

B vs. A 75 – 75

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 155 – B 160). Fără prelungiri la al doilea joc.

D.7.5 Exemplul 5

A vs. B 83 – 81

B vs. A 79 – 77

Scorul total A 160 – B 160. După prelungirea (prelungirile) celui de-al doilea joc:

B vs. A 95 – 88

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 171 – B 176).

D.7.6 Exemplul 6

A vs. B 76 – 76

B vs. A 84 – 84

Scorul total A 160 – B 160. După prelungirea (prelungirile) celui de-al doilea joc:

B vs. A 94 – 91

Echipa B este învingătoarea seriei (scorul total A 167 – B 170).

Traducere realizată de Doru Vinasi

ANEXA E – ÎNTRERUPERI MEDIA

E.1 Definiție

Forul organizator al competiției poate decide pentru sine dacă Întreruperi Media vor fi utilizate și dacă este așa, va decide și durata lor (60, 75, 90 sau 100 secunde).

E.2 Regulă

E.2.1 În fiecare sfert o Întrerupere Media este permisă, în plus față de minutele de întrerupere obișnuite. Întreruperile Media într-o prelungire nu sunt permise.

E.2.2 Prima întrerupere în fiecare sfert (minut de întrerupere sau Întrerupere Media) va dura 60, 75, 90 sau 100 secunde.

E.2.3 Durata tuturor celorlalte minute de întrerupere într-un sfert va fi de 60 secunde.

E.2.4 Ambele echipe vor fi îndreptățite la 2 minute de întrerupere în timpul primei reprize și la 3 minute de întrerupere în timpul reprizei a doua.

Aceste minute de întrerupere pot fi solicitate la orice moment în timpul jocului, iar durata lor poate fi:

- Dacă este considerat a fi o Întrerupere Media, 60, 75, 90 sau 100 secunde, adică primul într-un sfert, sau
- Dacă nu este considerat a fi o Întrerupere Media, 60 secunde, adică ca și cum ar fi solicitată de oricare dintre echipe, după ce Întreruperea Media a fost deja acordată.

E.3 Procedură

E.3.1 Teoretic ideal, Întreruperea Media trebuie să fie luată înainte de cele 5:00 minute rămase într-un sfert. Totuși, nu există nici o garanție că acest fapt va fi cazul practic.

E.3.2 Dacă nici o echipă nu a solicitat un minut de întrerupere înainte de cele 5:00 minute rămase dintr-un sfert, atunci o Întrerupere Media va fi acordată la prima oportunitate când, mingea este moartă și cronometrul de joc este oprit. Această întrerupere nu va fi acumulată împotriva oricărei echipe.

E.3.3 Dacă oricărei echipe i se acordă un minut de întrerupere, înainte de ultimele 5:00 minute rămase din sfert, această întrerupere va fi utilizată ca o Întrerupere Media.

Această întrerupere va conta atât ca Întrerupere Media cât și ca minut de întrerupere pentru echipa care l-a solicitat.

E.3.4 Conform acestei proceduri, ar exista minim 1 întrerupere în fiecare sfert al jocului și maxim 6 întreruperi în prima repriză, respectiv maxim 8 întreruperi în a doua repriză.

ANEXA F – SISTEMUL RELUĂRII INSTANTANEE

F.1 Definiție

Analiza video la Sistemul Reluării Instantanee (IRS) este metoda de lucru folosită de către arbitrii pentru ca să-și verifice deciziile prin vizionarea situațiilor de joc pe ecranul tehnologiei video aprobate.

F.2 Procedură

F.2.1 Arbitrii sunt autorizați să utilizeze IRS până când șeful brigăzii a semnat foaia oficială de joc, în interiorul limitelor prevăzute în această Anexă.

F.2.2 Analiza video va avea loc când arbitrii au oprit jocul, pentru orice motiv, după ce situația pentru analiza video s-a produs.

F.2.3 Pentru utilizarea IRS următoarea procedură va fi aplicată:

- Șeful brigăzii va aproba echipamentul IRS înainte de joc, dacă acesta este disponibil.
- Șeful brigăzii ia decizia dacă analiza video va fi utilizată sau nu va fi utilizată.
- Dacă o decizie a arbitrilor este subiect al analizei video, decizia inițială trebuie să fie arătată de arbitrii pe teren.
- După obținerea tuturor informațiilor de la ceilalți arbitrii, oficialii mesei, comisar, șeful brigăzii va începe analiza video cât mai rapid posibil.
- Șeful brigăzii și cel mult 1 arbitru (cel care a luat decizia) vor lua parte la analiza video. Dacă șeful brigăzii a luat decizia, el va alege unul din arbitrii ca să-l însoțească pentru analiza video.
- În timpul analizei video șeful brigăzii se va asigura că nici o persoană neautorizată nu are acces la monitorul IRS.
- Analiza video va avea loc înainte ca minutele de întrerupere sau înlocuirile să fie administrate, un interval de joc să înceapă sau jocul să fie reluat.
- Dacă un minut de întrerupere a început sau o înlocuire s-a produs când arbitrii identifică necesitatea pentru o analiză video, minutul de întrerupere și orice înlocuiri vor fi anulate până când decizia finală este comunicată.
- După ce decizia finală este comunicată, oricare antrenor principal poate solicita minut de întrerupere sau își poate retrage solicitarea sau, oricare jucător poate solicita o înlocuire.
- După analiza video arbitrul care a luat decizia va raporta decizia finală iar jocul va fi reluat în consecință.
- Decizia inițială a arbitrului (arbitrilor) poate fi corectată numai dacă analiza video oferă arbitrilor dovezi clare și concludente pentru corectare.

F3 Regulă

Următoarele situații de joc pot fi analizate video:

F3.1 La sfârșitul sfertului sau prelungirii

- dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului sau prelungirii.
- dacă a rămas și cât timp va fi afișat pe cronometrul de joc, dacă:
 - O abatere de mingea afară din joc a aruncătorului s-a produs.
 - O abatere pentru expirarea timpului de atac s-a produs.
 - O abatere de la regula celor 8 secunde s-a produs.
 - O greșeală a fost comisă înainte de terminarea sfertului sau prelungirii.

Intervalul de joc nu va începe decât după ce decizia IRS este comunicată și orice timp de joc adițional în sfert sau prelungire este terminat.

F.3.2 Când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire,

- dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune.
 - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat ca să analizeze video dacă mingea aruncată pentru un coș din reușit a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune.
 - Arbitrii trebuie să identifice necesitatea analizei video care trebuie să aibă loc după coș atunci când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv.
- când o greșeală a fost comisă departe de o situație de aruncare
 - dacă timpul pe cronometrul de joc sau de atac a expirat,
 - dacă acțiunea de aruncare a început când greșeala a fost comisă de către un adversar al aruncătorului, sau
 - dacă mingea a fost încă în mâna (mâinile) aruncătorului când greșeala a fost comisă de către un coechipier al aruncătorului.
- dacă o intervenție sau o interferență neregulamentară a fost corect sancționată.
Când analiza video stabilește că o abatere de intervenție sau interferență neregulamentară nu a fost corect sancționată jocul va fi reluat după cum urmează, dacă după sancționare (fluier):
 - Mingea a intrat regulamentar în coș, coșul va conta și echipa aflată în apărare va fi îndreptățită la o repunere în joc de la linia de fund.
 - Un jucător al oricărei echipe a obținut un control imediat și clar al mingii, echipa acestui jucător va fi îndreptățită la o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea când sancționarea a fost efectuată.
 - Nici o echipă n-a obținut un control imediat și clar al mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.
- pentru a identifica jucătorul care a determinat mingea să iasă afară din joc.

F3.3 La orice moment al jocului,

- dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată din zona de 2 – sau 3 – puncte.
 - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru a analiza video dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată din zona de 2 – sau 3 – puncte.
 - Arbitrii trebuie să identifice necesitatea analizei video care trebuie să aibă loc după coș atunci când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv.
- dacă 2 sau 3 aruncări libere vor fi acordate, după ce o greșeală a fost comisă asupra unui aruncător pentru un coș nereușit.
- dacă o greșeală personală, antisportivă sau descalificatoare a îndeplinit criteriile pentru o astfel de greșeală sau trebuie să fie “up”-gradată sau “down”-gradată sau trebuie să fie considerată ca și o greșeală tehnică.
- după ce o defecțiune sau funcționare necorespunzătoare a cronometrului de joc sau de atac s-a produs, pentru a identifica la cât timp cronometrul (cronometrele) trebuie să fie corectat(e).
- pentru a identifica aruncătorul corect de aruncări libere.
- pentru a identifica implicarea jucătorilor și a persoanelor autorizate să ocupe loc pe băncile echipelor în timpul oricărui act de violență sau posibil act de violență.
 - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru a analiza video orice act de violență sau posibil act de violență.

- Arbitrii trebuie să identifice necesitatea pentru analiza video care trebuie să aibă loc după actul de violență sau posibilul act de violență când arbitrii au oprit pentru prima dată jocul din orice motiv.

F.4 “Challenge”-ul antrenorului principal

F.4.1 În toate jocurile în care Sistemul Reluării Instantanee (IRS) este utilizat, antrenorul principal poate solicita un “challenge” al antrenorului principal, adică să ceară celui mai apropiat arbitru să se verifice decizia arbitrilor prin analiza video a situației de joc utilizând IRS.

F.4.2 Pentru “challenge”-ul antrenorului principal, următoarea procedură va fi aplicată:

- Antrenorului principal i se va acorda numai un singur “challenge” într-un joc, indiferent dacă “challenge”-ul lui este reușit sau nu.
- Numai situațiile de joc prevăzute în Anexa F.3, pot fi contestate.
- Restricțiile de timp specificate în Anexa F.3 nu se aplică. “Challenge”-ul antrenorului principal poate fi solicitat la orice moment al jocului.
- Antrenorul principal care solicită un “challenge” trebuie să stabilească contact vizual cu cel mai apropiat arbitru și să ceară în mod clar “challenge”-ul antrenorului principal. Antrenorul principal va spune cu voce tare în limba Engleză “challenge” și în același timp va semnaliza “challenge”-ul antrenorului principal (trasând un dreptunghi cu mâinile lui). Solicitarea va fi definitivă și ireversibilă.
- Antrenorul principal trebuie să solicite challenge-ul și analiza video trebuie să aibă loc cel mai târziu când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată după decizie.
- Dacă jocul a continuat fără oprire, arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat când ei sesizează “challenge”-ul unui antrenor principal, cu excepția cazului în care oricare dintre echipe este pusă în dezavantaj.
- Antrenorul principal va indica, celui mai apropiat arbitru, situația de joc care trebuie analizată video.
- Arbitrul va informa scorerul, folosind semnalizarea Nr. 58, faptul că “challenge”-ul antrenorului principal a fost acordat.
- În timpul analizei video jucătorii vor rămâne pe teren.
- Dacă analiza video dovedește că decizia contestată este favorabilă echipei solicitante decizia inițială va fi inversată.
- Dacă analiza video dovedește că decizia contestată nu este favorabilă echipei solicitante decizia inițială va rămâne valabilă.
- Arbitrii vor utiliza aceeași procedură ca și în regula analizei video.
- După ce arbitrul a raportat decizia finală a analizei video, jocul va fi reluat ca și după orice analiză video.

SFÂRȘITUL REGULILOR ȘI A PROCEDURILOR DE JOC.

N.R.: Acest document, tradus și adaptat în limba română (după ce a fost publicat de FIBA în limba engleză la 30 iunie 2023) este versiunea Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet FIBA 2022 (“FIBA Official Basketball Rules 2022”) și este aplicabil începând cu 01 iulie 2023 (versiunea 1.2)

Traducere, adaptare și redactare : Doru Vinași – Comisar FRB

INDEX LA REGULI

3 secunde	31
4 greșeli de echipă	50
5 greșeli	12,50
5 secunde	
jucător strâns marcat	31
repunerea în joc	24
8 secunde	32
Abatere	
situații speciale	50
Abateri	
definiție	29
Accidentare	
arbitru	57
jucător	15
Acțiuni baschetbalistică normală	37
Acțiuni de aruncare	
aruncare	21
definiție	21
greșeală asupra jucătorului	43
mișcare continuă	22
Afară din joc	
jucător	29
minge	29
Ajutorul scorerului	
atribuții	57
Alt echipament	13
Angajare între doi	19
Antrenorul principal	
atribuții și autorități	15
descalificare	45,47
greșeala tehnică	45
lista echipei	15
stând în picioare	16
Apărarea	
unui jucător care are controlul mingii	38
unui jucător care nu controlează mingea	39
Apărarea neregulamentară din spate	42
Arbitru	
autorități	55
decizii contrare	56
definiție	55
locația	19
semnalizări	61
abatere	63
administrarea aruncărilor libere	68
administrarea penalizării de greșeală	68
greșeli speciale	67
informative	62
înlocuire și minut de întrerupere	62

marcarea punctelor	61
numerele jucătorilor	64
semnalizări referitoare la cronometrului de joc	61
sistemul reluării instantanee	67
tipul greșelilor	65
timpul și locul pentru decizii	56
uniforma	55
Arbitru	
definiție	55
Articole pentru protecția capului	13
Articole vestimentare de compresie a brațului	13
Articole vestimentare de compresie a piciorului	13
Aruncare	21
Aruncare de sus ("dunk")	21
Aruncare pentru un coș	
definiție	35
Aruncări libere	51
Aruncătorul aruncărilor libere	
desemnare	16,51
restricții	51
Atingere	20
Bandaj adeziv (taping)	13
Blocaj	40
Căpitan	
activând ca jucător antrenor principal	16
atribuții și autorități	15
jucător antrenor principal	16
protest	15
Cercul central	6
"Challenge"-ul antrenorului principal	
atribuțiile scorerului	57
Clasamentul echipelor	79
Colanți (undershorts)	14
Comisar	
definiție	55
raport	56
Component al echipei	
definiție	12
Comportament nesportiv	
raportul comisarului	56
raportul șefului brigăzii	56
Conceptul "avantaj/dezavantaj"	56
Contact	37
Contact personal	37
Controlul echipei asupra mingii	
definiție	21
Controlul jucătorului asupra mingii	
definiție	21
Controlul mingii	21
Controlul slab al mingii	30
Cordeluțe (bentițe)	13

Coș	
când este reușit	22
marcat în propriul coș, accidental	22
marcat în propriul coș, deliberat	22
mingea trece prin coș pe dedesubt	22
valoare	22
Coșul de baschet	
adversarilor	5
mingea trece pe dedesubt	22
mingea intră în propriul	22
mingea în interiorul	22
propriu	5
schimbarea pentru a doua repriză	18
Coșul adversarilor	5
Crainic	10
Cronometror	
atribuții	58
Cronometrul de atac	32
resetat din greșeală	33
sună din greșeală	34
Cronometrul de joc	
operațiuni	58
Culoarea maiourilor	12
Culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere	8,52
Culoarele de recuperare	8,52
Decizii	
timpul și locul pentru	56
Definiția jocului	5
Descalificarea din joc	45,46,72
Dribling	
definiție	29
Dublă greșeală	
Definiție	43
Echipa gazdă	13
Echipa vizitatoare	13
Echipamentul jocului baschet	11
Echipament protector	13
Eligibil să joace	12
Erori corectabile	53
Fault la repunerea în joc	43
Foaia oficială de joc	
forma	70
procedură	70
verificare	55
Forțare	40
Forțarea jucătorului care driblează	39
Genunchiere	13
Glezniere	13
Greșeala	
5 de jucător	12,50
antisportivă	46

definiție	37
descalificarea antrenorului principal	45,47
descalificarea jucătorului	45
descalificatoare	47
după timpul de joc	17
la terminarea sfertului	17
încăierare	48
în timpul posesiei alternative	20
jucător în acțiune de aruncare	43
personală	44
penalizare	51
situație de penalizare	50
situații speciale	50
tehnică a antrenorului principal	45
tehnică a jucătorului	44
violența	47
Greșeala antisportivă	46
Greșeala descalficatoare	47
Greșeala personală	43
Greșeli de echipă	50
Interferență cu mingea	35
Interval de joc	
atribuțiile cronometrului	59
definiție	17
Interval de joc între prima și a doua repriză	17
Intervenția neregulamentară	
definiție	35
Împingerea	42
Încăierare	48
Începerea jocului	17
Începerea unui sfert	17
Îndreptățit să joace	12
Înlocuitor	
devine jucător	12,26
Învingătoarea jocului	5
Înteruperi Media	93
Jocul	
începerea	17
învingătoarea	5
pierdut în caz particular	28
pierdut prin forfait	28
terminarea	17
timpul de joc	17
Jocul baschet	
echipament	12
Jocul pe poziția pivotului	41
Jucător	
5 greșeli	12,50
accidentat	15
care este în săritură	39
controlează mingea	21

descalificare	45
devine înlocuitor	12,26
greșeală tehnică	44
în acțiune de aruncare	21
în deplasare continuă	22
îndreptățit să joace	12
înlocuire	26
locația	19
număr de	12
numerele pe maiouri	13
pe teren	31
primii 5	16
purtând obiecte	13,55
strâns apărat	31
Jucător antrenor principal	16
Jucător eliminat	
definiție	12
Jucător strâns apărat	31
Jucătorul care dribleză	
forțare comisă de	39
Linia de centru	6
Linia de repunere	
definiție	9
Liniile care delimitează terenul	6
Liniile de fund	6
Liniile laterale	6
Liniile pentru aruncări libere	8
Locația unui arbitru	19
Locația unui jucător	19
Lovirea mingii cu pumnul	21
Maiouri	
culoare	12
numere	13
Manșete elastice pentru încheieturile mâinilor	13
Masa scorerului	10
Mâini	
atingând adversarii	41
folosirea	41
Minge moartă	18
Minge rămâne fixată între inel și panou	20
Minge ținută	19
Minge vie	18
Mingea	
control	21
interferență cu	35
intervenție neregulamentară	35
intră în propriul coș	22
în interiorul coșului	22
lovită cu pumnul	21
moartă	18
stările	18

șutarea	21
trece intrând prin coș pe dedesubt	22
vie	18
Mingea de joc	55
Minut de întrerupere	
atribuțiile cronometrului	59
atribuțiile scorerului	57
definiție	25
oportunitate	25
Numere	
pe maiouri	13
Obiecte	
purtate de jucător	13,55
Obstrucția	40
Ochelari de protecție	13
Oficialii Mesei	
definiție	55
poziție	10
uniformă	55
Operatorul cronometrului de atac	
atribuții	60
Oportunitate de înlocuire	26
Penalizare pentru	
abateri	29
abateri la aruncări libere	52
dublă greșeală	44
greșeala antisportivă	46
greșeala descalificatoare	47
greșeala personală	43
greșeala tehnică a antrenorului principal	45
greșeala tehnică a jucătorului	45
greșeala tehnică în timpul intervalului de joc	45
interferență cu mingea	36
încăierare	49
joc pierdut în caz particular	28
joc pierdut prin forfait	28
minge întoarsă în terenul din spate	35
Persoanele autorizate să se așeze pe banca echipei	
definiție	16
Picior pivot	30
Pivotare	30
Podeaua	
dimensiuni	6
Posesia alternativă	19
Poziție baschetbalistică normală	37
Poziția regulamentară de apărare	38
Prelungire	
definiție	17
intervale	17
terminare	17
Primii 5 jucători	16

Primul antrenor asistent	
atribuții și autorități	15
foaia oficială de joc	16
stând în picioare	16
Principiul cilindrului	
definiție	37
Principiul verticalității	38
Protector pentru dinți	13
Protector pentru nasul accidentat	13
Protest	
procedură	78
raportul comisarului	56
raportul șefului brigăzii de arbitri	56
Regula pașilor	
definiție	30
Reguli de comportament	
definiție	44
Repunere în joc	
5 secunde	24
definiție	23
Scaunele înlocuitorilor	10
Scor egal	17
Scorer	
atribuții	57
Semicercul "No charge"	41
definiție	9
Semicercuri	6
Sfert	
definiție	17
începutul	17
terminarea	17
Simularea unei greșeli	42
Sistemul Reluării Instantanee (IRS)	94
Situație de angajare între doi	19
Situație de penalizare	50
Situație de penalizare pentru greșelile echipei	50
Situații speciale	50
Statistician	10
Șeful brigăzii	
definiție	55
Șeful brigăzii	
autorități	55
Șorturi	12
Șosete	12
Șutarea mingii	21
Terenul	
dimensiuni	6
linii	6
Terenul din față	
definiție	6
mingea trece în	32

Terenul din spate	
definiție	6
Terminarea jocului	
autoritățile arbitrilor	55
definiție	17
Terminarea unui sfert	17
Timpul de joc	17
Tot dintr-o bucată (uniforma)	12
Tricouri de corp (undershirts)	14
Ținere	42
Unghiile degetelor la mâini	13
Uniforma	
arbitri, șeful brigăzii și arbitru	55
jucător	12
oficialii mesei	55
Verticalitate	
definiție	38
poziția regulamentară de apărare	38
Violența	47
Voleibalare	21
Zona coșului de 3 puncte	8
Zona de restricție	8
Zonele băncilor echipelor	
definiție	8

Traducere realizată de Doru Vinasi



**Federația
Română
de Baschet**

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