Federația Română de Baschet

2026 REGULILE OFICIALE ALE JOCULUI DE BASCHET

REGULILE JOCULUI & ECHIPAMENTUL JOCULUI DE BASCHET

Valabile de la **1 octombrie 2026**

Reguli adoptate de Federația Internațională de Baschet (FIBA)

Federația Română de Baschet

Regulile Oficiale ale Jocului de Baschet 2026

Aprobate de

FIBA Central Board

Berlin, Germania, 23 aprilie 2026

Valabile de la 1 octombrie 2026

v 1.1

În cazul în care descoperiți orice inconsecvență sau eroare, vă rugăm să raportați problema la: ionut.moraru@gmail.com

Ionut Moraru

CUPRINS

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 14
Articolul 6 Căpitanul: Atribuții și autorități 14
Articolul 7 Antrenorul principal și primul antrenor asistent: Atribuții și autorități 15

REGULA PATRU – REGULAMENTE DE JOC 16

Articolul 8 Timp de joc, scor egal și prelungiri 16
Articolul 9 Începerea și terminarea unui sfert, a unei prelungiri sau a jocului 16
Articolul 10 Stările mingii 17
Articolul 11 Poziția unui jucător și a unui arbitru 18
Articolul 12 Angajarea între doi și posesia alternativă 18
Articolul 13 Cum este jucată mingea 20
Articolul 14 Controlul mingii 20
Articolul 15 Jucător în acțiune de aruncare 20
Articolul 16 Coș: Când este marcat și valoarea lui 21
Articolul 17 Repunerea în joc 22
Articolul 18 Minutul de întrerupere 24
Articolul 19 Înlocuirea 26
Articolul 20 Joc pierdut prin forfait 27
Articolul 21 Joc pierdut "by default" (abandon involuntar) 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 32
Articolul 28 8 secunde 32
Articolul 29 Timpul de atac 32
Articolul 30 Minge întoarsă în terenul din spate 35
Articolul 31 Intervenția la minge și interferența la coș 35

REGULA ȘASE – GREȘELI 37

Articolul 32 Greșeli 37
Articolul 33 Contact: Principii generale 37
Articolul 34 Greșeala personală 42
Articolul 35 Dubla greșeală 43
Articolul 36 Greșeala tehnică 43

Articolul 37 Greșeala disruptivă 45
Articolul 38 Greșeala flagrantă 46
Articolul 39 Greșeala descalificatoare 47
Articolul 40 Încăierare 48

REGULA ȘAPTE – DISPOZIȚII GENERALE 50
Articolul 41 Limitele greșelilor unui jucător/antrenor principal și descalificările din joc 50
Articolul 42 Greșeli de echipă: Penalizare 50
Articolul 43 Situații speciale 51
Articolul 44 Aruncări libere 51
Articolul 45 Erori corectabile 53

REGULA OPT – ARBITRII, OFICIALII DE LA MASĂ, COMISARUL: ATRIBUȚII ȘI AUTORITĂȚI 57
Articolul 46 Arbitrii, oficialii de la masă și comisarul 57
Articolul 47 Șeful brigăzii: Atribuții și autorități 57
Articolul 48 Arbitrii: Atribuții și autorități 58
Articolul 49 Scorerul și ajutorul scorerului: Atribuții 59
Articolul 50 Cronometrorul: Atribuții 60
Articolul 51 Operatorul cronometrului de atac: Atribuții 61

ANEXA A – SEMNALIZĂRILE ARBITRILOR 63

ANEXA B – FOAIA OFICIALĂ DE JOC 71

ANEXA C – PROCEDURA PROTESTULUI 81

ANEXA D – CLASAMENTUL ECHIPELOR 82

ANEXA E – ÎNTRERUPERI MEDIA 96

ANEXA F – SISTEMUL RELUĂRII INSTANTANEE 97

INDEX LA REGULI 100

CUPRINSUL DIAGRAMELOR

Diagrama 1 Dimensiunile 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 înlocuitorilor 10
Diagrama 6 Principiul cilindrului 38
Diagrama 7 Pozițiile jucătorilor în timpul aruncărilor libere 52
Diagrama 8 Semnalizările arbitrilor 70
Diagrama 9 Foaia oficială de joc 71
Diagrama 10 Partea de sus a foii oficiale de joc 72
Diagrama 11 Echipele pe foaia oficială de joc (înainte de joc) 73
Diagrama 12 Echipele pe foaia oficială de joc (după joc) 74
Diagrama 13 Înregistrarea scorului 79
Diagrama 14 Bilanțul 80
Diagrama 15 Partea de jos a foii oficiale de joc 80

Pe tot cuprinsul Regulilor Oficiale ale Jocului de Baschet textul se aplică în mod unitar tuturor genurilor și trebuie citit în consecință.

REGULA UNU – JOCUL

Articolul 1 Definiții

1.1 Jocul de 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 arbitri, oficialii de la masă și un comisar, dacă este prezent.

Ori de câte ori se face referire la rolul de "comisar", acesta se aplică și rolului de "delegat tehnic".

1.2 Responsabilitatea participanților

Toți participanții la joc, oficialii de la masă, comisarul, dacă este prezent, toți componenții echipelor îndreptățiți să joace, antrenorii principali și alți membri însoțitori ai delegației trebuie să joace un rol pozitiv în buna desfășurare a jocului și de la ei se așteaptă să demonstreze întotdeauna un comportament etic. În cazul în care ei observă o inexactitate în înregistrarea scorului (eroare corectabilă), în ceea ce privește scorul, greșelile, minutele de întrerupere, precum și operațiunile de cronometrare a timpului de joc și a celui de atac, aceștia trebuie să anunțe imediat arbitrii pentru a asigura și facilita corectarea erorii în conformitate cu aceste reguli.

1.3 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.

1.4 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 Teren

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 minim 2 m (Diagrama 2). Prin urmare, podeaua trebuie să aibă dimensiunile de minim 32 m lungime și minim 19 m lățime.

2.3 Terenul din spate

Terenul din spate al unei echipe cuprinde coșul propriu al echipei, partea dinspre teren a panoului și acea 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 adversarilor, partea dinspre teren a panoului adversarilor și acea suprafață a terenului limitată de linia de fund din spatele coșului adversarilor, liniile laterale și marginea interioară a liniei de centru, mai apropiată de coșul adversarilor.

2.5 Linii

Toate liniile vor fi de o culoare uniformă, cu o lățime de 5 cm, clar vizibile și în contrast puternic cu culoarea (culorile) terenului de joc și a culoarului suplimentar de delimitare.

Culorile liniilor de delimitare și ale celorlalte marcaje ale terenului pot diferi, însă trebuie să se aplice următorul principiu:

- Toate liniile de delimitare, inclusiv liniile laterale, liniile de fund, liniile de repunere și liniile zonei băncii echipei trebuie să fie de aceeași culoare.
- Culoarea fiecărei perechi din celelalte marcaje ale terenului trebuie să corespundă pe ambele jumătăți de teren. Acestea includ:
  - Zonele de restricție, inclusiv liniile de aruncări libere și culoarele de urmărire a aruncărilor libere
  - Semicercurile pentru aruncări libere
  - Liniile de 3 puncte
  - Semicercurile “no-charge”
- Linia de centru și cercul central pot fi de o culoare diferită de cea a liniilor de delimitare și a celorlalte marcaje ale terenului. Linia de centru și cercul central pot fi de aceeași culoare sau de culori diferite între ele.

2.5.1 Liniile de delimitare a terenului 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 și membrii însoțitori ai delegației, atunci când sunt așezați, va fi la cel puțin 2 m de 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).

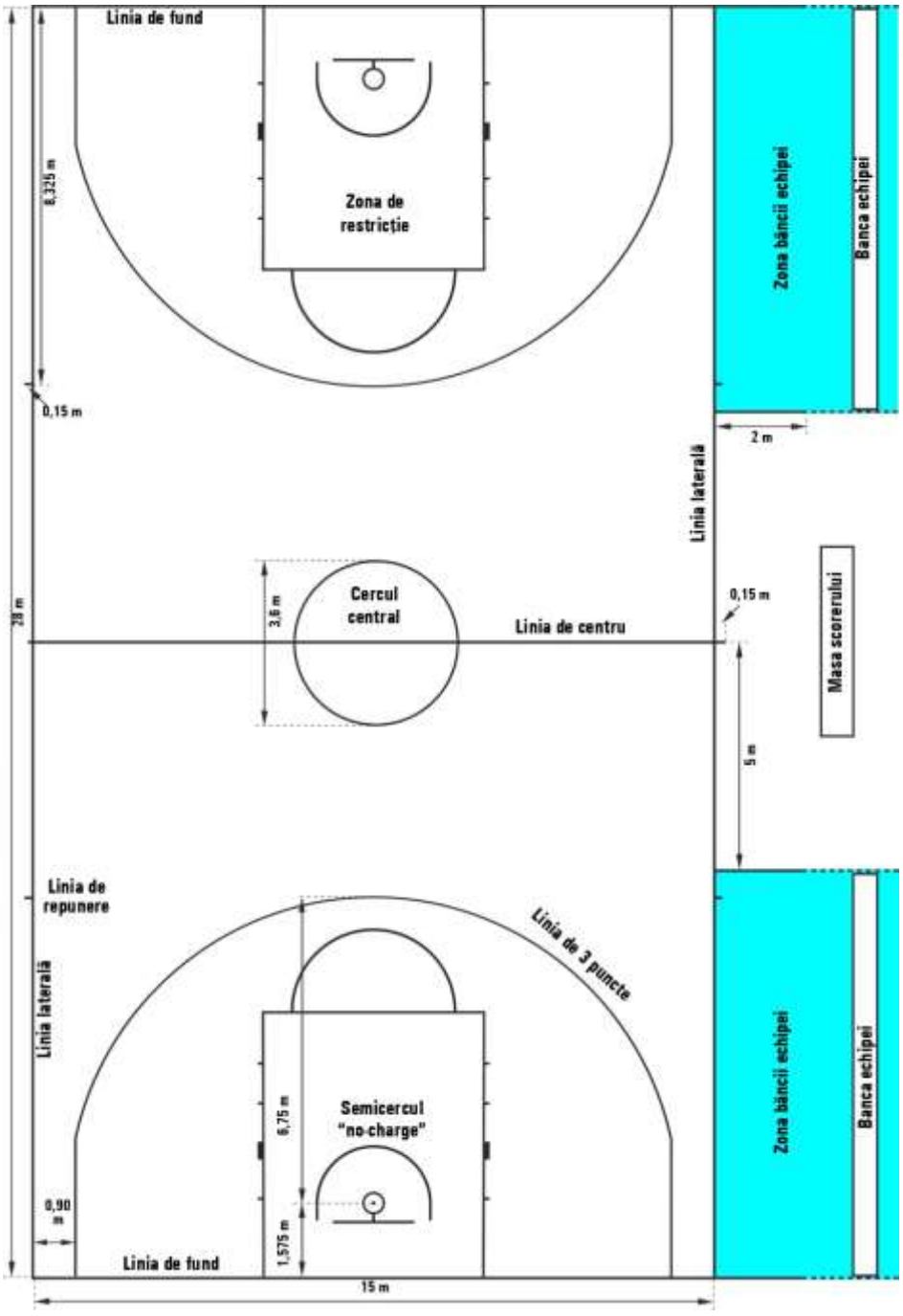


Diagrama 1 Dimensiunile complete ale terenului

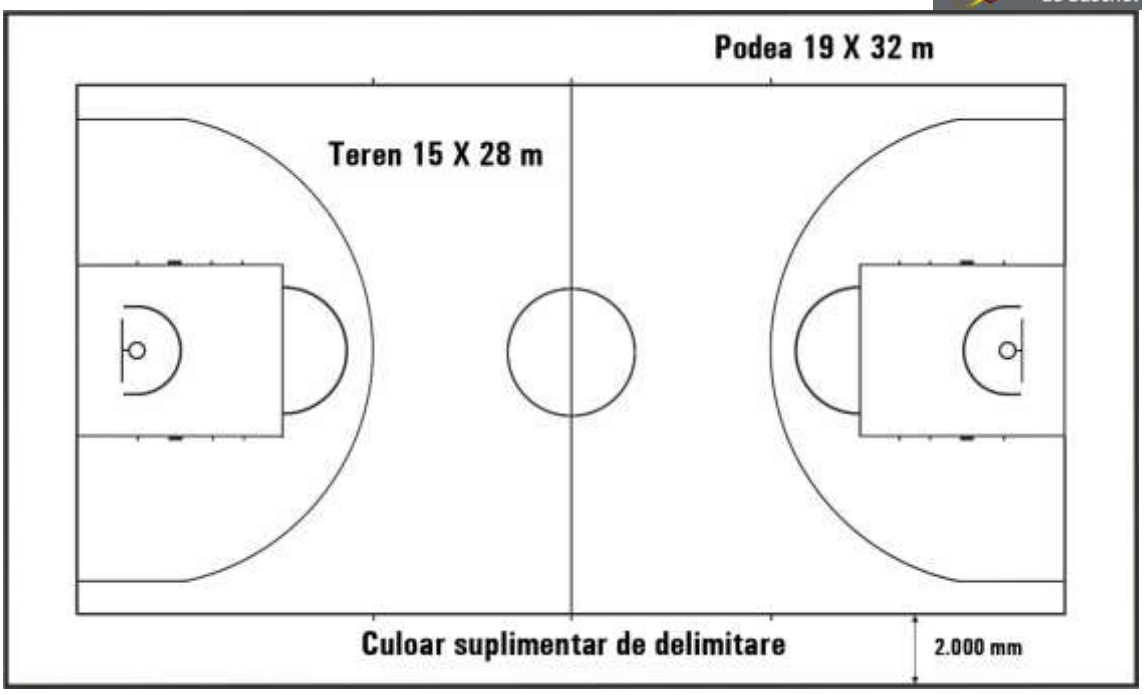


Diagrama 2 Terenul și podeaua

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, care pornesc de la linia de fund și sunt perpendiculare pe ea, având marginea 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 de pe teren, situat exact sub centrul coșului adversarilor, până la marginea exterioară a arcului de cerc. Distanța punctului de pe teren 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, înlocuitori, jucătorii eliminați și membrii însoțitori ai delegației, inclusiv antrenorii asistenți. Orice alte persoane vor fi la cel puțin 2 m în spatele băncii echipei.

2.5.6 Liniile de repunere

Cele 4 linii de repunere, câte 2 pe fiecare linie laterală, având lungimea de 0,15 m, trebuie trasate în afara terenului, 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, 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, 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".

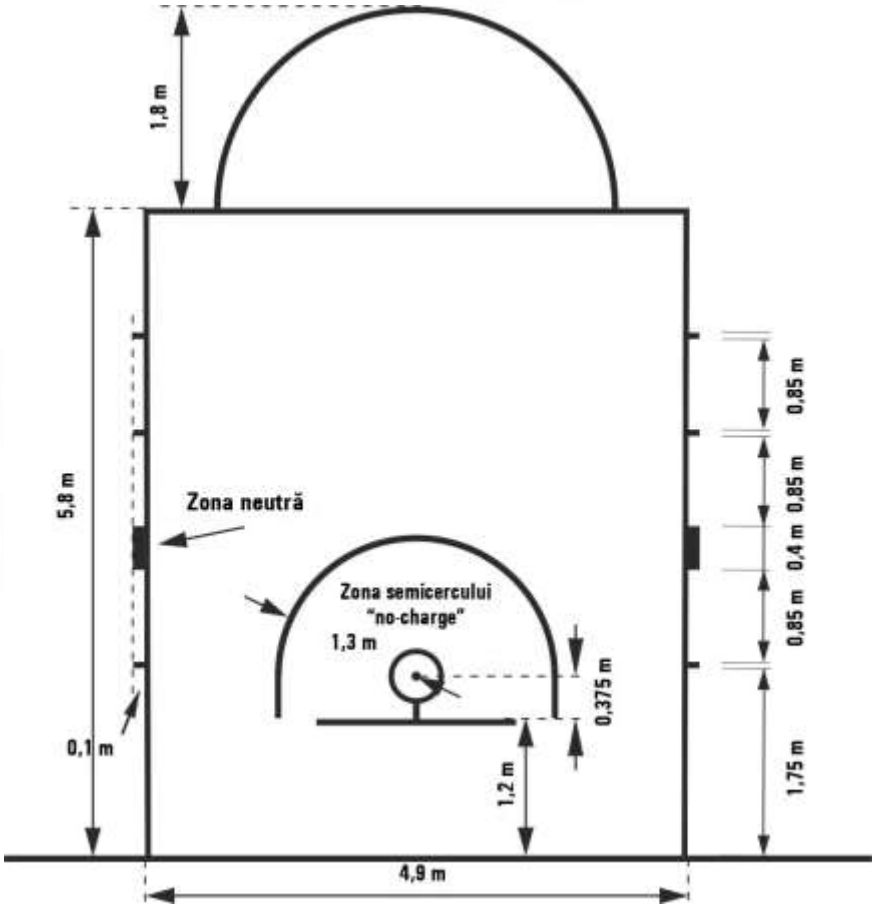


Diagrama 3 Zona de restricție

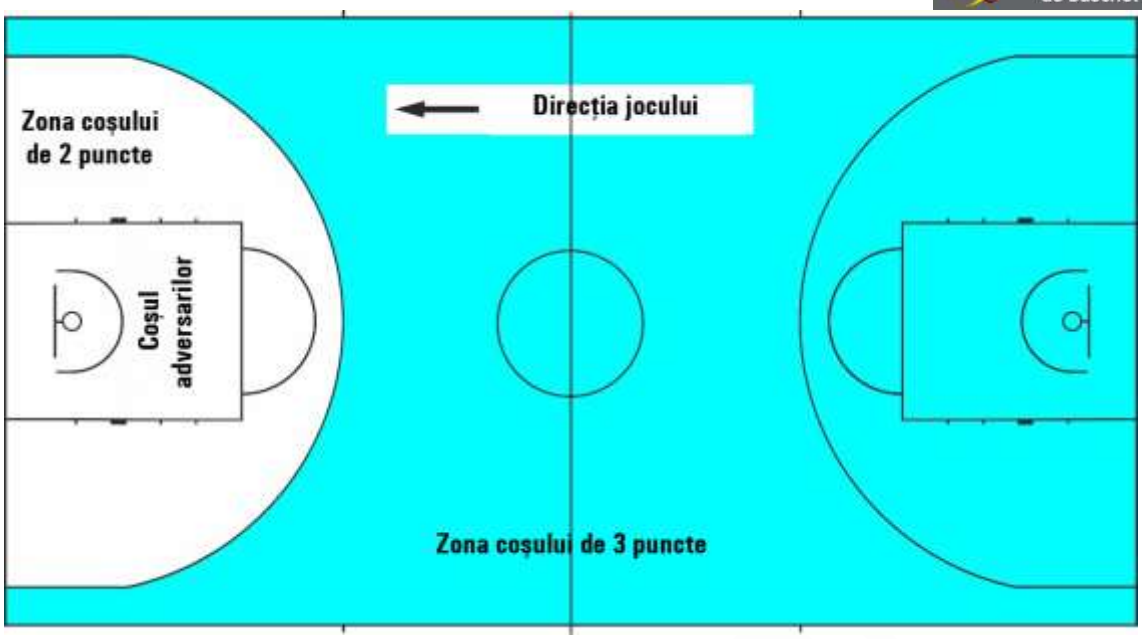
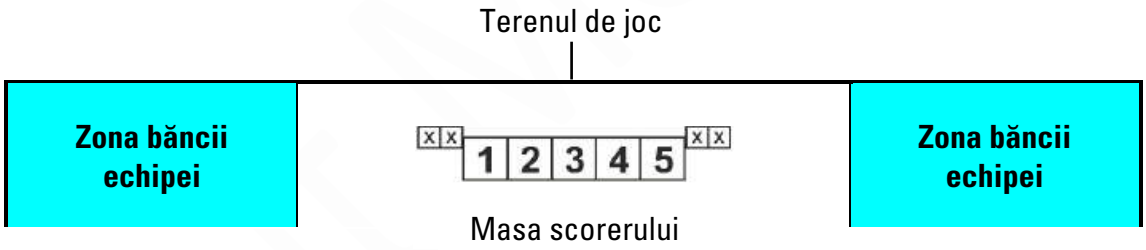


Diagrama 4 Zona coșului de 2/3 puncte

2.6 Poziția mesei scorerului și scaunele înlocuitorilor (Diagrama 5)

1 = Operatorul cronometrului de atac
2 = Cronometrorul 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 înlocuitorilor

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.
- Un cronometru simplu sau un dispozitiv adecvat (vizibil), altul decât cronometrul de joc, pentru cronometrarea minutelor de întrerupere.
- 2 semnale sonore puternice, separate și clar diferite, câte unul pentru:
  - operatorul cronometrului de atac
  - cronometror
- Foaia de joc.
- Indicatoare pentru greșelile jucătorului / antrenorului principal.
- 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 – ECHIPE

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 derulării timpului de joc, 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.
- Maxim 8 membri însoțitori ai delegației, 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 Pe parcursul derulării timpului de joc, 5 componenți din fiecare echipă vor fi pe teren și ei pot fi înlocuiți.

4.2.3 Pe parcursul derulării timpului de joc, 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, înlocuitorul solicită cronometrorului înlocuirea.

În timpul unui interval de joc, între sferturi sau prelungiri, un jucător devine înlocuitor când respectivul interval se încheie.

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.

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.
- Numerele trebuie să aibă cel puțin 2 cm lățime.
- Echipele pot utiliza numai numerele 0 și 00 și de la 1 la 99.
- Componenții 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 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. 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, aparate gipsate sau atele, confecționate din piele, plastic, plastic pliabil (moale), metal sau alte materiale dure, chiar dacă sunt acoperite cu capitonaj moale.
  - Obiecte care pot tăia sau cauza zgârieturi (unghiile trebuie tăiate scurt).
  - Accesorii de păr, bijuterii.
- Următoarele obiecte sunt permise:
  - Echipament de protecție pentru partea superioară a brațului, coapsă sau gambă, dacă 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, nicio parte a feței (ochi, nas, buze etc.) și nici să fie periculoase pentru jucătorul care le 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 elemente care ies în relief din suprafața lor.
  - Orteze pentru genunchi, umăr și gleznă.
  - Protector pentru nas 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.

  Toți componenții echipei trebuie să aibă toate articolele vestimentare de compresie pentru brațe și picioare, inclusiv tricourile de corp (undershirts) și colanții (undershorts), articolele pentru protecția capului, manșetele pentru încheieturile mâinilor, bentița de cap și bandajul adeziv (taping), de aceeași culoare uniformă.

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.

4.4.4 Pe parcursul unui joc, un jucător nu are voie să afișeze nicio denumire, marcă, logo sau altă identificare comercială, promoțională sau caritabilă, inclusiv pe corpul său, în păr sau în alt mod, dar fără a se limita la acestea.

4.4.5 Orice alt echipament nespecificat în acest articol trebuie aprobat de Comisia Tehnică FIBA.

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, în afară de cazul în care niciuna dintre echipe nu ar fi dezavantajată. 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 însoțitori ai delegației, 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 ai delegației pot intra pe teren numai cu permisiunea unui arbitru, pentru a ajuta un jucător accidentat înainte ca el să fie înlocuit.

5.5 Când mingea a devenit moartă, 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 cronometrorului 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 Căpitanul: 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 politicos 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 va semna 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 de minute înainte de ora programată pentru începerea jocului, fiecare antrenor principal sau reprezentantul lui va înmâna scorerului o listă cu numele și numerele corespunzătoare ale componenților echipei care sunt eligibili să joace, precum și numele căpitanului echipei, numele antrenorului principal și al primului antrenor asistent. Toți componenții 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 componenților 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 ai delegației 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 ai delegației 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, 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 joc (sau acesta din urmă este incapabil să continue). Dacă căpitanul trebuie să părăsească terenul, el poate continua să activeze ca jucător antrenor principal. Dacă el trebuie să părăsească terenul, în urma unei greșeli descalificatoare sau el este incapabil să continue ca jucător antrenor principal din cauza unei accidentări, înlocuitorul lui în calitate de căpitan îl poate înlocui ca 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 de 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 de 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 în cercul central.
- 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 sau 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, flagrantă 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, a 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 una sau ambele echipe nu 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 dinainte 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 Echipele 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 cu lumină roșie 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 (mâinile) șefului brigăzii.
- În timpul unei aruncări libere, mingea este la dispoziția aruncătorului de aruncări libere.
- În timpul unei repuneri 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 Poziția unui jucător și a unui arbitru

11.1 Poziția unui jucător este determinată de locul în care acesta 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 niciun jucător nu poate obține controlul fără duritate exagerată.

12.2 Procedura angajării între doi

12.2.1 Fiecare săritor va sta cu ambele picioare în jumătatea cercului central 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 poate 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 Niciun săritor nu-și va părăsi poziția lui până când mingea a fost regulamentar atinsă.

12.2.6 Niciun 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 Nicio parte a corpului unui 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 afară din joc, iar arbitrii sunt în dubiu sau nu sunt de acord cu privire la care dintre adversari a atins ultimul mingea.

- 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 din terenul din față al echipei, de pe partea opusă mesei scorerului.
- Mingea devine moartă atunci când nicio echipă nu are controlul mingii și nici nu este îndreptățită la minge.
- După anularea unor penalizări egale împotriva ambelor echipe, dacă nu rămân alte penalizări de greșeală pentru administrare și niciuna dintre echipe nu a avut controlul mingii și nici 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 mai sunt aruncări libere suplimentare și o posesie ca parte a unei penalizări 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, voleibalată, 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 atingă, să lovească sau să blocheze în mod deliberat mingea 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.

15.1.2 Acțiunea de aruncare la aruncările din săritură sau la alte aruncări din mișcare:

- Începe atunci când jucătorul începe să deplaseze umerii și 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 mișcare continuă la pătrunderile spre coș:

- Începe când jucătorul a reținut mingea și aceasta rămâne în mâna (mâinile) lui, la terminarea unui dribling sau la o prindere în aer, iar jucătorul continuă mișcarea de aruncare 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.

O mișcare continuă în acțiunea de aruncare la pătrunderile spre coș este o acțiune a jucătorului în terenul din față al echipei sale, care începe de regulă între linia de 3 puncte din terenul din față și coș, în care jucătorul reține mingea la terminarea unui dribling sau prinde mingea în timp ce avansează, și apoi continuă mișcarea de aruncare spre coș, de obicei în sus.

15.1.4 Pentru ca un jucător să fie în acțiune de aruncare, jucătorul trebuie să se afle în terenul din față.

Prin excepție, un jucător se poate afla oriunde pe teren în timpul ultimei acțiuni dinainte de:

- expirarea timpului de joc pentru sfârșitul sfertului sau al prelungirii; sau
- expirarea timpului de atac, în orice moment al jocului.

În astfel de cazuri, acțiunea de aruncare începe când jucătorul a reținut mingea și aceasta rămâne în mâna (mâinile) lui.

15.1.5 Nu există nicio legătură între numărul de pași regulamentari efectuați și acțiunea de aruncare.

15.1.6 În timpul acțiunii de aruncare, jucătorul ar putea avea brațul (brațele) ținut(e) de un adversar, fiind astfel împiedicat să marcheze. În acest caz nu este esențial faptul că mingea părăsește mâna (mâinile) jucătorului.

15.1.7 Când un jucător este în acțiune de aruncare la o aruncare din săritură sau la o altă aruncare din mișcare și, după ce a fost faultat:

- pasează mingea; sau
- dacă mingea este deplasată în sus într-o direcție opusă coșului, sau
- dacă jucătorul nu este orientat cu fața spre coș atunci când mingea este deplasată printr-o mișcare în sus,

acel jucător nu mai este considerat că a fost în acțiune de aruncare.

15.1.8 Când un jucător este în acțiune de aruncare la o pătrundere spre coș și, după ce a fost faultat, pasează mingea, acel jucător 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 întregimea ei prin coș.

16.1.2 Mingea este în interiorul coșului când o parte oricât de mică a mingii se află în interiorul coșului și sub nivelul inelului.

16.2 Regulă

16.2.1 Un coș este atribuit echipei care atacă 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 voleibalare 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 cu condiția ca:

- Arbitrul să nu se afle la mai mult de 4 m de jucătorul care efectuează repunerea.
- Jucătorul care efectuează repunerea în joc să fie la locul corect desemnat de 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.

Dacă antrenorul principal decide reluarea jocului cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față și repunerea inițială era în terenul din spate de la

- linia de fund după un coș marcat sau o ultimă aruncare liberă reușită, antrenorul principal va decide dacă repunerea va avea loc de la linia de repunere de pe partea mesei scorerului sau de pe partea opusă.
- linia laterală sau de la linia de fund ca urmare a unei greșeli, abateri (inclusiv o abatere de minge afară din joc) sau a unei situații de angajare între doi, repunerea va avea loc din terenul din față de la linia de repunere de pe aceeași parte a terenului (partea mesei scorerului sau partea opusă) ca și repunerea inițială.

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 disruptive, flagrante sau descalificatoare, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei, de pe partea opusă mesei scorerului, 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. 40.

17.2.9 Ori de câte ori mingea intră în coș, dar coșul sau ultima aruncare 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 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.
- Păşească pe teren în timp ce are mingea în mână (mâini).
- Determine mingea să atingă ceva aflat în afara terenului, după ce aceasta a fost eliberată la repunerea în joc.
- Atingă mingea înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător de pe teren.
- 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 avertisment adresat jucătorului apărător, înainte de administrarea 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 1 m față de jucătorul care efectuează repunerea în joc atunci când locul de repunere are o distanță mai mică de 2 m,

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 Minutul 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 înregistrat în contul echipei 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 cronometrorului 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, cronometrorul va utiliza semnalul lui sonor pentru a anunța arbitrii că o echipă a solicitat un minut de întrerupere.

Dacă un coș este reușit împotriva echipei care a solicitat un minut de întrerupere, cronometrorul 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 pot, respectiv, să reintre în joc sau 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 va solicita 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 cronometrorului să sune pentru o astfel de solicitare.

19.3.3 Când o oportunitate pentru înlocuire începe, cronometrorul 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 raporteze nici cronometrorului, nici 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 are loc o întârziere a reluării jocului, un minut de întrerupere poate fi înregistrat în contul echipei vinovate. 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 cronometrorului, 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,

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 comisă 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 instruită să o facă de către șeful brigăzii.

20.2 Penalizare

20.2.1 Jocul este acordat adversarilor iar scorul va fi 20-0. Mai mult, echipa care a 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 "by default" (abandon involuntar)

21.1 Regulă

O echipă va pierde jocul "by default" 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 jocul 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 "by default" 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 "by default" primul sau al doilea joc, va pierde seria "by default".

Oficial

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 afară din joc sau orice altă persoană care este în afara terenului.
- Podeaua sau orice obiect deasupra, pe sau în afara liniei care delimitează terenul.
- Suporții 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 afară din joc, chiar dacă apoi mingea iese afară din joc 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 terenului sau în terenul lui din spate în timpul unei mingi ținute, se produce o situație de angajare între doi.

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, o bate, o 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, o bate, o 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 nicio parte a mâinii 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 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 primul lui dribling s-a terminat, cu excepția cazului în care a pierdut controlul unei mingi vii pe teren din cauza uneia dintre următoarele:

- O aruncare pentru un coș.
- Mingea este atinsă de un adversar.
- La o pasă sau un control slab, mingea atinge sau este atinsă de 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 ține o minge vie 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 niciun 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:
  - După primirea mingii, pentru a începe driblingul, jucătorul trebuie să elibereze mingea înainte de al doilea pas.
  - Primul pas are loc atunci când un picior sau ambele picioare ating terenul după obținerea controlului mingii.
  - Al doilea pas are loc după primul pas, când celălalt picior atinge terenul sau ambele picioare ating terenul simultan.
  - Dacă jucătorul care se oprește la primul lui pas 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, niciun 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 primul lui pas, el poate ateriza cu ambele picioare simultan pentru al doilea pas. În această situație, jucătorul nu poate pivota cu niciun picior. Dacă apoi un picior sau ambele picioare este (sunt) ridicat(e) de pe teren, niciun 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 cel mult 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 niciun 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 driblează sunt în contact complet cu terenul din față.

28.1.3 Perioada de 8 secunde va continua cu orice timp rămas când aceleiași echipe care anterior avea controlul mingii i se acordă 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 comise de această echipă.
- Unei situații de angajare între doi.
- Unei duble greșeli.
- Unei anulări a penalizărilor egale împotriva ambelor 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 de secunde.

Pentru a constitui o aruncare pentru un coș în 24 de 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 expirarea timpului de atac și semnalul cronometrului de atac sună în timp ce mingea este în aer:

- Dacă mingea intră în coș, nu s-a produs nicio abatere, semnalul va fi ignorat și coșul va conta.
- Dacă mingea atinge inelul dar nu intră în coș, nu s-a produs nicio abatere, semnalul va fi ignorat și jocul va continua.
- Dacă mingea nu atinge inelul, s-a produs o abatere. 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 cu lumină galbenă de-a lungul marginii sale superioare, aprinderea semnalului luminos are prioritate față de semnalul sonor al cronometrului de atac.

Toate restricțiile referitoare la intervenția la minge și interferența la coș se vor aplica.

29.2 Procedură

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

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

- Pentru o greșeală sau abatere (cu excepția unei abateri de minge 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 nicio 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 de 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 niciuna dintre echipe sau dacă 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 o abatere de minge afară din joc) comisă de echipa care avea controlul mingii.

Cronometrul de atac va fi de asemenea resetat dacă noii echipe în atac 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 de 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 atac 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 (cu excepția unei abateri de minge afară din joc) și dacă aceasta este din terenul echipei, din:
  - Spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 de 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 de 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 din terenul din față al echipei, de pe partea opusă mesei scorerului, ca parte a penalizării pentru o greșeală disruptivă, flagrantă 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 de 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 nicio echipă nu are controlul mingii, semnalul sonor va fi ignorat și jocul va continua.

Totuși, dacă echipa care avea controlul mingii a fost pusă în dezavantaj, jocul va fi oprit, cronometrul de atac va fi corectat, 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 driblează 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 în terenul lor din față, din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii, exceptând din zona aflată direct în spatele

Articolul 31 Intervenția la minge și interferența la coș

31.1 Definiție

31.1.1 O aruncare pentru un coș sau o aruncare liberă:

- **Începe** când mingea părăsește mâna (mâinile) 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 întregimea ei.
  - Nu mai are posibilitatea să intre în coș.
  - Atinge inelul.
  - Atinge podeaua.
  - Devine moartă.

31.2 Regulă

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

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

31.2.2 **Intervenția la minge** 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 la minge se aplică până când mingea:

- Nu mai are posibilitatea să intre în coș.
- A atins inelul.

31.2.4 **Interferența la coș** 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 introduce mâna prin coș, pe dedesubt, și atinge mingea.
- 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 (inelul sau plasa) de o asemenea manieră încât face ca mingea să ricoșeze într-un mod nenatural sau să-și schimbe direcția, iar prin aceasta mingea este împiedicată să intre în coș sau determinată 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, sau
- semnalul cronometrului de joc a sunat pentru terminarea sfertului sau prelungirii,

niciun jucător nu trebuie să atingă mingea după ce aceasta a atins inelul, în timp ce ea încă are posibilitatea să intre în coș.

Toate restricțiile referitoare la intervenția la minge și interferența la coș 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 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 în atac, urmat de penalizarea unei greșeli tehnice de categoria 2 sancționată împotriva jucătorului apărător.

REGULA ȘASE – GREȘELI

Articolul 32 Greșeli

32.1 Definiție

32.1.1 Greșeala (faultul) este o încălcare a regulilor referitoare la contactul personal neregulamentar cu un adversar și/sau comportamentul nesportiv.

32.1.2 Orice număr de greșeli poate fi sancționat împotriva unei echipe. Indiferent de penalizare, fiecare greșeală va fi sancționată, înscrisă 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, flagrantă 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 minge care sunt:

- Partea din față delimitată de palmele mâinilor,
- Partea din spate delimitată de partea posterioară a jucătorului, și
- Părțile laterale delimitate 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 delimitată de picioare, genunchii îndoiți și brațele, ținând mingea deasupra șoldurilor, și
- Partea din spate delimitată de partea posterioară a jucătorului, și
- Părțile laterale delimitate de marginile exterioare ale 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.

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

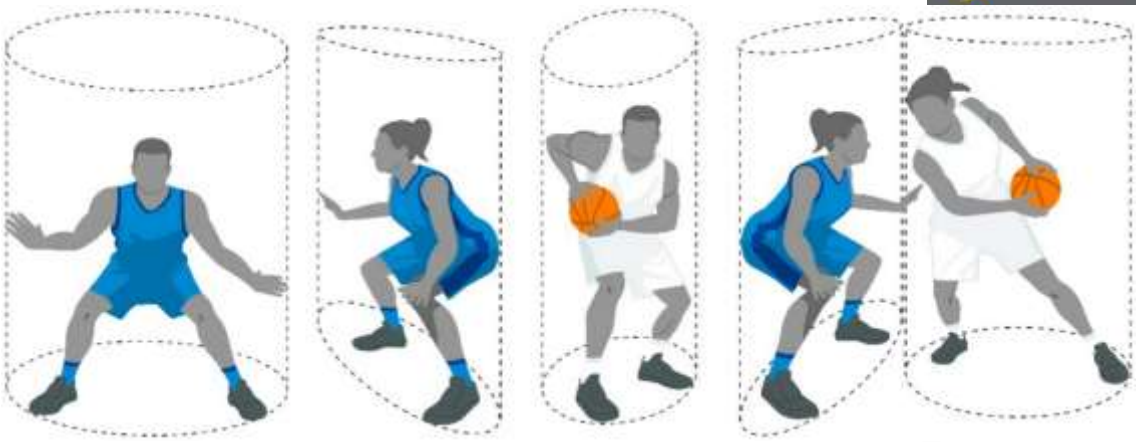


Diagrama 6 Principiul cilindrului

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 sare vertical în interiorul acestui spațiu.

Când jucătorul părăsește poziția lui verticală (cilindrul) 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 în timpul sau imediat după o aruncare la 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 să sară 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, șoldurile 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 răsucească 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 în calea 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, șoldurile sau picioarele în culoarul lui. El se poate răsuci 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, cu condiția ca nici locul aterizării, nici culoarul direct dintre locul de unde a sărit și locul aterizării să nu fie deja ocupate 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 flagrantă 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 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.

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 pătrunderile în zona semicercului "no-charge" orice contact provocat de un jucător atacant în săritură asupra unui jucător apărător aflat în 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 sau a brațului întins se produce când jucătorul apărător este în poziție de apărare și mâna sau brațul lui este plasat(ă) și rămâne în contact cu un adversar cu sau fără minge, pentru a-i împiedica înaintarea.

Atingerea repetată sau "înghiontirea" unui adversar cu sau fără minge 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 driblează, pentru a împiedica un adversar să obțină controlul mingii.

Este o greșeală a unui jucător atacant fără minge, 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.

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 brațele 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.

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, pună piedică sau să împiedice înaintarea unui adversar, prin întinderea mâinii, brațului, cotului, umărului, șoldului, piciorului, genunchiului sau a labei piciorului, nici prin aplecarea corpului lui într-o poziție „anormală" (în afara propriului cilindru), și nici nu se va deda la vreo acțiune dură sau violentă.

34.1.2 Un fault la repunere 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 terenului pentru o repunere în joc și la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea în joc.

34.2 Penalizare

O greșeală personală va fi sancționată 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 42 va fi aplicat.

34.2.2 Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare, 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 fault la repunere:

- 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 Dubla greșeală

35.1 Definiție

35.1.1 O dublă greșeală este o situație în care 2 adversari comit greșeli personale, disruptive, flagrante sau 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 aceiași 2 adversari faultându-se reciproc.
- Ambele greșeli sunt fie 2 personale sau orice combinație de greșeli disruptive, flagrante și descalificatoare.

35.2 Penalizare

O greșeală personală, disruptivă, flagrantă sau descalificatoare va fi sancționată împotriva fiecărui vinovat. Nicio 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.
- Nicio 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 ai delegației cu arbitrii, oficialii de la masă 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 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 Greșelile tehnice sunt împărțite în două categorii, în funcție de natura și de gradul lor de severitate. O greșeală tehnică de categoria 1 va conta pentru descalificarea din joc, o greșeală tehnică de categoria 2 nu va conta pentru descalificarea din joc.

Greșelile tehnice de categoria 1 ale unui jucător pot fi greșeli fără contact sau cu contact, de natură comportamentală, incluzând, dar fără a se limita la:

- Comportarea și/sau comunicarea lipsită de respect cu arbitrii, comisarul, dacă este prezent, oficialii de la masă, adversarii sau cu persoanele autorizate să se așeze pe băncile echipelor.
- Folosirea limbajului sau a gesturilor de natură să insulte sau să incite spectatorii.
- Ațâțarea, ironizarea sau provocarea unui adversar, inclusiv printr-un contact cu mâinile, brațele, corpul sau cu mingea, care nu atinge nivelul unei greșeli flagrante sau descalificatoare.
- Obstrucționarea vederii unui adversar prin fluturarea/plasarea mâinii (mâinilor) în apropierea ochilor lui.
- Oscilarea excesivă a coatelor, fără contact.
- Simularea faptului că a fost faultat.

Greșelile tehnice de categoria 2 ale unui jucător pot fi greșeli fără contact, de natură comportamentală sau administrativă, incluzând, dar fără a se limita la:

- 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.
- 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 încearcă să evite accidentarea lui sau a altui jucător.
- Intervenția la minge a unui jucător apărător în timpul ultimei aruncări libere. Echipa în atac va primi 1 punct, urmat de penalizarea unei greșeli tehnice sancționate împotriva jucătorului apărător.

36.2.2 O greșeală tehnică a oricărei persoane autorizate să se așeze pe banca echipei este o greșeală de categoria 1, pentru comunicarea lipsită de respect cu arbitrii, comisarul, dacă este prezent, oficialii de la masă sau adversarii, sau pentru atingerea acestora, ori pentru o abatere de natură procedurală sau administrativă.

36.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când a fost sancționat cu:

- două greșeli tehnice de categoria 1, sau
- două greșeli flagrante, sau
- o greșeală tehnică de categoria 1 și o greșeală flagrantă.

36.2.4 Un antrenor principal va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când a fost sancționat cu:

- 2 greșeli tehnice de categoria 1 (“C”), ca rezultat al unui comportament personal nesportiv.
- 3 greșeli tehnice de categoria 1, fie toate (“B” sau “BD”), fie una dintre ele (“C”), ca 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 singura greșeală care va fi penalizată și nu va fi administrată nicio penalizare suplimentară pentru descalificarea din joc.

36.3 Penalizare

36.3.1 Dacă o greșeală tehnică este comisă:

- De un jucător, o greșeală tehnică, indiferent de categorie, va fi sancționată împotriva lui ca o greșeală de jucător și va conta ca o greșeală de echipă.
- De oricare persoană având permisiunea să se așeze pe banca echipei, o greșeală tehnică de categoria 1 va fi înregistrată împotriva antrenorului principal și nu va conta ca o greșeală de echipă.

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 nicio 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 disruptivă

37.1 Definiție

37.1.1 O greșeală disruptivă este contactul neregulamentar al unui jucător cu un adversar, care nu atinge nivelul unei greșeli flagrante și care întrerupe cursivitatea jocului și pune adversarul în dezavantaj. Criteriile pentru greșelile disruptive sunt următoarele:

- Un contact nenecesar provocat de jucătorul apărător, care nu încearcă în mod legitim să joace direct mingea, cu scopul de a opri înaintarea echipei în atac în tranziție. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea de aruncare.
- Un contact nenecesar provocat de jucătorul apărător, oriunde pe teren, care nu încearcă în mod legitim să joace direct mingea, cu scopul de a opri cronometrul de joc și/sau cronometrul de atac, la sfârșitul unui sfert sau al unei prelungiri.
- Un contact neregulamentar provocat de un jucător, din spate sau lateral, asupra unui adversar care avansează spre coșul adversarilor, fără alți 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.

  Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea de aruncare.

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

37.2 Penalizare

37.2.1 O greșeală disruptivă va fi sancționată împotriva vinovatului și va conta ca o greșeală de echipă.

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, de pe partea opusă mesei scorerului.

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.

Articolul 38 Greșeala flagrantă

38.1 Definiție

38.1.1 O greșeală flagrantă este contactul neregulamentar al unui jucător cu un adversar, care încalcă spiritul sportivității și al fair-play-ului și care, prin natura și/sau gradul său de severitate, depășește limitele unei greșeli personale sau disruptive. Criteriile pentru greșelile flagrante sunt următoarele:

- O acțiune asupra unui adversar, cu sau fără minge, care nu este o acțiune legitimă de baschet.
- Un act imprudent, violent sau periculos, care provoacă sau poate provoca accidentarea unui adversar.
- Un contact excesiv, dur, într-un efort de joc asupra mingii sau a adversarului.

38.1.2 Arbitrul trebuie să aprecieze consecvent greșelile flagrante, pe tot parcursul jocului și să judece numai acțiunea.

38.2 Penalizare

38.2.1 O greșeală flagrantă va fi sancționată împotriva vinovatului și va conta ca o greșeală de echipă.

38.2.2 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, de pe partea opusă mesei scorerului.
- 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.

38.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când a fost sancționat cu:

- două greșeli flagrante, sau
- două greșeli tehnice de categoria 1, sau
- o greșeală tehnică de categoria 1 și o greșeală flagrantă.

38.2.4 Dacă un jucător este descalificat conform Articolului 38.2.3, acea greșeală flagrantă va fi singura greșeală care va fi penalizată și nu va fi administrată nicio penalizare suplimentară pentru descalificare.

Articolul 39 Greșeala descalificatoare

39.1 Definiție

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

39.1.2 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).

39.2 Violența

39.2.1 Acte de violență se pot produce în timpul unui joc, contrare spiritului de sportivitate și fair-play. Acestea trebuie oprite imediat de către arbitri și dacă este necesar, de forțele de ordine publică.

39.2.2 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.

39.2.3 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.

39.2.4 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, forțele de ordine publică trebuie să intervină imediat pentru a proteja echipele și arbitrii.

39.2.5 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.

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

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.

39.3 Penalizare

39.3.1 O greșeală descalificatoare va fi sancționată împotriva vinovatului.

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

39.3.3 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, de pe partea opusă mesei scorerului.
- O angajare între doi în cercul central, la începerea primului sfert.

39.3.4 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 al delegației, această greșeală este înregistrată împotriva antrenorului principal ca o greșeală tehnică: 2 aruncări libere.

  În plus, dacă o descalificare a unui prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor al delegației 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 sancționate împotriva fiecărui vinovat.
  - Pentru fiecare greșeală descalificatoare individuală a oricărui membru însoțitor al delegației: 2 aruncări libere. Toate greșelile descalificatoare vor fi înregistrate 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 40 Încăierare

40.1 Definiție

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

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

40.2 Regulă

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

40.2.2 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.

40.2.3 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.

40.3 Penalizare

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

40.3.2 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.
- Nicio echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la minge, o situație de angajare între doi se produce.

40.3.3 Toate greșelile descalificatoare vor fi înscrise pe foaia oficială de joc, așa cum este descris în Anexa B.8.6 și nu vor conta ca și greșeli de echipă.

40.3.4 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 43.

40.3.5 Toate posibilele penalizări pentru greșelile descalificatoare la primul antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau un membru însoțitor al delegației implicat în mod activ într-o încăierare sau în orice situație care conduce la o încăierare, vor fi penalizate în conformitate cu Articolul 39.3.4, punctul 6.

REGULA ŞAPTE – DISPOZIŢII GENERALE

Articolul 41 Limitele greşelilor unui jucător/antrenor principal şi descalificările din joc

41.1 Un jucător care a comis 5 greşeli va fi informat de către un arbitru şi trebuie să părăsească jocul imediat.

41.2 Un jucător antrenor principal care a comis 5 greşeli în calitatea de jucător devine jucător eliminat, dar poate să continue în calitatea de antrenor principal.

41.3 O greşeală a unui jucător care anterior a comis 5 greşeli, este o greşeală a unui jucător eliminat şi aceasta este sancţionată şi înscrisă pe foaia oficială de joc împotriva antrenorului principal ('B').

41.4 Un jucător care a comis două greşeli tehnice de categoria 1, sau două greşeli flagrante, sau o greşeală flagrantă şi una tehnică de categoria 1, va fi informat despre descalificarea din joc de către cronometror, care va ridica indicatorul pentru descalificare din joc (GD).

41.5 Un antrenor principal care a comis 2 greşeli tehnice ("C") pentru comportament personal nesportiv sau 3 greşeli tehnice, fie toate ("B" sau "BD"), fie una dintre ele ("C"), va fi informat despre descalificarea din joc de către cronometror, care va ridica indicatorul pentru descalificare din joc (GD).

41.6 Orice jucător descalificat, înlocuitor, antrenor principal, antrenor asistent, jucător eliminat sau membru însoţitor al delegaţiei trebuie să părăsească jocul imediat (într-un interval de timp de maxim 30 de secunde) şi va merge şi va rămâne la vestiarul echipei sale pe toată durata jocului sau va părăsi clădirea sălii de joc.

Articolul 42 Greşeli de echipă: Penalizare

42.1 Definiţie

42.1.1 O greşeală de echipă este o greşeală personală, tehnică, disruptivă, flagrantă sau descalificatoare comisă de un jucător. O echipă este în situaţie de penalizare pentru greşeli de echipă după ce aceasta a comis 4 greşeli de echipă într-un sfert.

42.1.2 Toate greşelile de echipă comise într-un interval de joc vor fi considerate ca fiind comise în următorul sfert sau următoarea prelungire.

42.1.3 Toate greşelile de echipă comise în fiecare prelungire vor fi considerate ca fiind comise în al patrulea sfert.

42.2 Regulă

42.2.1 Când o echipă este în situaţie de penalizare pentru greşeli de echipă, toate următoarele greşeli personale de jucător comise asupra unui jucător care nu este în acţiunea de aruncare la coş vor fi penalizate cu 2 aruncări libere, în loc de o repunere în joc. Jucătorul asupra căruia s-a comis greşeala va încerca aruncările libere.

42.2.2 Dacă o greşeală personală este comisă de un jucător al echipei care are controlul unei mingi vii sau al echipei îndreptăţite la minge, o astfel de greşeală va fi penalizată cu o repunere în joc pentru adversari.

Articolul 43 Situații speciale

43.1 Definiție

În aceeași perioadă de oprire a cronometrului de joc care urmează unei infracțiuni pot apărea situații speciale atunci când se comit sau s-au comis infracțiuni suplimentare.

43.2 Procedură

43.2.1 Toate greșelile vor fi înregistrate și toate penalizările identificate.

43.2.2 Ordinea în care s-au produs toate infracțiunile va fi stabilită.

43.2.3 Toate penalizările egale ale echipelor și toate penalizările dublelor greșeli vor fi anulate în ordinea în care ele au fost comise. 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.

43.2.4 Dacă o greșeală tehnică este comisă, această penalizare va fi prima administrată, indiferent dacă ordinea penalizărilor a fost 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 însoțitor al delegației, 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.

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

43.2.6 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 penalizări rămase.

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

43.2.8 Dacă, după anularea penalizărilor egale împotriva ambelor 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.
- Nicio echipă nu avea controlul mingii și nici nu era îndreptățită la minge, o situație de angajare între doi se produce.

Articolul 44 Aruncări libere

44.1 Definiție

44.1.1 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.

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

44.2 Regulă

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

- Jucătorul asupra căruia s-a comis greșeala va executa aruncarea liberă (aruncările libere).
- Dacă există o solicitare pentru înlocuirea lui, el trebuie să încerce aruncarea liberă (aruncările libere) înainte de înlocuire.
- 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 niciun înlocuitor nu mai este disponibil, orice coechipier desemnat de antrenorul principal va încerca aruncarea liberă (aruncările libere).

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

44.2.3 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 să intre în coș pe deasupra sau să atingă 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 intrat în coș sau a atins inelul.
- Nu fenteze că aruncă mingea la o aruncare liberă.

44.2.4 Jucătorii de pe culoarele de urmărire a aruncărilor libere vor fi îndreptățiți să ocupe poziții alternative în aceste spații, de 1 m în adâncime (Diagrama 7).

În timpul aruncărilor libere acești jucători nu vor:

- Ocupa culoarele de urmărire a aruncărilor libere pe care ei nu sunt îndreptățiți 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 mâna (mâinile) aruncătorului de aruncări libere.
- Distrage atenția aruncătorului de aruncări libere prin acțiunile lor.

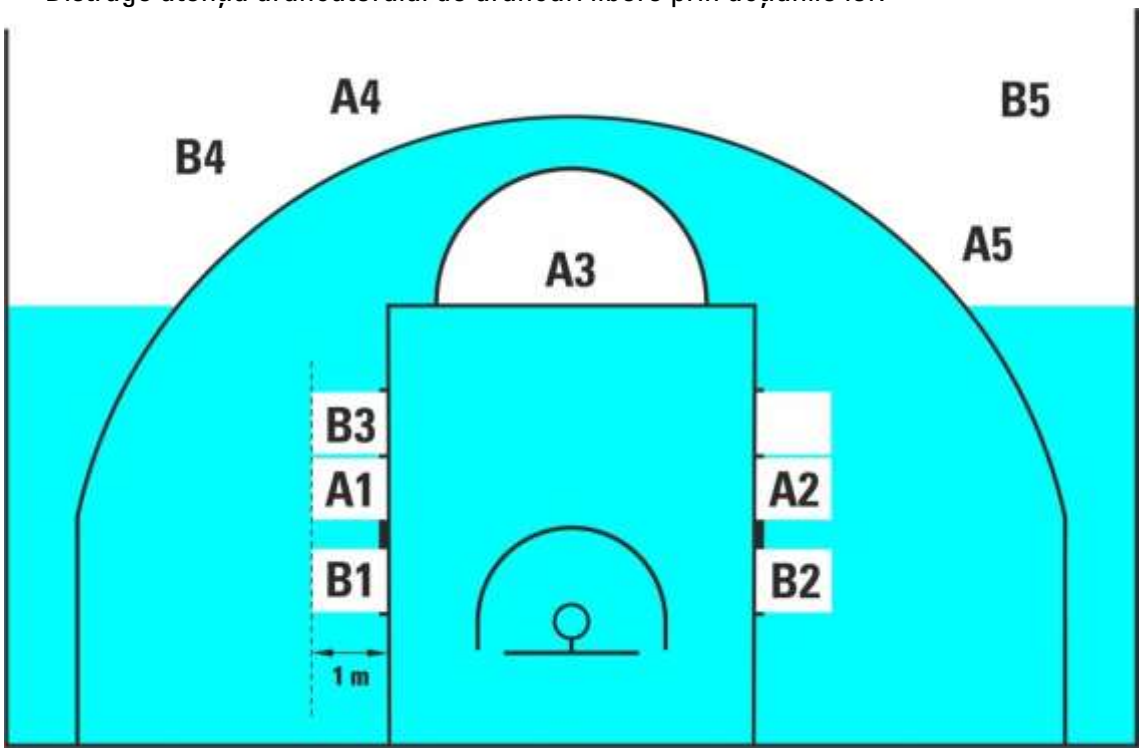


Diagrama 7 Pozițiile jucătorilor în timpul aruncărilor libere

44.2.5 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.

44.2.6 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 44.2.3, 44.2.4, 44.2.5 și 44.2.6 este o abatere.

44.3 Penalizare

44.3.1 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.

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

- Punctul va conta.
- Abaterea (abaterile) 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.

44.3.3 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 45 Erori corectabile

45.1 Erori corectabile - Procedură generală

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

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

45.1.3 După corectarea erorii, jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de unde acesta a fost oprit pentru a corecta eroarea. Mingea va fi acordată echipei îndreptățite la minge la momentul în care jocul a fost oprit pentru corectarea erorii.

45.2 Erori corectabile de categoria 1 - Definiție

Următoarele erori corectabile de categoria 1 pot fi corectate de către arbitri dacă o regulă este aplicată incorect:

- Acordarea de aruncări libere nemeritate.
- Neacordarea de aruncări libere meritate.
- Permiterea altui jucător, decât cel îndreptățit, să încerce aruncări libere.

- Desemnarea altui jucător, decât cel îndreptățit, să încerce aruncări libere.
- Acordarea sau anularea eronată de puncte.
- Raportarea eronată de greșeli în contul jucătorului, antrenorului sau echipei necorespunzătoare.
- Erori de înregistrare a scorului, incluzând neînregistrarea sau înregistrarea eronată a:
  – Punctelor.
  – Unei greșeli în contul altui jucător, antrenor principal sau altei echipe.
  – Unui minut de întrerupere în contul altei echipe.
- Erori ale cronometrului de joc, incluzând funcționarea necorespunzătoare, la pornirea sau oprirea corectă a cronometrului de joc sau în setarea timpului corect pe cronometrul de joc.

45.3 Erori corectabile de categoria 1 - Procedură generală

45.3.1 Pentru a fi corectabile, erorile trebuie să fie identificate de către arbitri, comisar, dacă este prezent, sau de oficialii de la masă, după cum urmează:

- Dacă eroarea se produce înainte ca cronometrul de joc să indice 2:00 minute sau mai puțin rămase din sfertul al patrulea, eroarea trebuie să fie corectată înainte ca 2:00 minute sau mai puțin să fie rămase pe cronometrul de joc.
- Dacă eroarea se produce înainte ca cronometrul de joc să indice 2:00 minute rămase din sfertul al patrulea, dar arbitrii opresc pentru prima dată jocul cu 2:00 minute sau mai puțin rămase pe cronometrul de joc, eroarea trebuie să fie corectată înainte ca mingea să devină din nou vie.
- Dacă eroarea se produce după ce cronometrul de joc a indicat 2:00 minute sau mai puțin rămase din sfertul al patrulea sau dintr-o prelungire, eroarea trebuie corectată înainte ca mingea să devină vie, după ce arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv, ulterior producerii erorii.

45.3.2 Aceste erori nu mai sunt corectabile după ce mingea devine moartă când sună semnalul cronometrului de joc pentru încheierea jocului, decât dacă eroarea s-a produs după ce arbitrii au oprit ultima dată jocul pentru orice motiv înainte ca semnalul sonor al cronometrului de joc să fi sunat pentru încheierea jocului. În acest caz, eroarea trebuie corectată imediat după încheierea jocului și echipele vor rămâne pe terenul de joc sau în zonele băncilor echipelor.

45.3.3 Odată ce o eroare care este încă corectabilă a fost identificată, și:

- Membrul echipei implicat în corectarea erorii este pe banca echipei după ce a fost regulamentar înlocuit; acest membru al echipei trebuie să reintre pe teren pentru a participa la corectarea erorii, moment în care acest membru al echipei devine jucător. După finalizarea corectării, jucătorul 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.
- Dacă membrul echipei a fost eliminat, descalificat, este incapabil să continue jocul din cauza accidentării sau nu poate fi identificat, antrenorul principal va desemna membrul echipei care trebuie să participe la corectarea erorii.

45.4 Erori corectabile de categoria 1 - Procedură specială

45.4.1 Acordarea de aruncări libere nemeritate:

Aruncările libere încercate din cauza erorii vor fi anulate și jocul va fi reluat după cum urmează:

- Dacă cronometrul de joc nu a pornit după eroare, mingea va fi acordată echipei căreia i s-au anulat aruncările libere, pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere.
- Dacă cronometrul de joc a fost pornit după eroare, jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit pentru corectarea erorii.

45.4.2 Neacordarea de aruncări libere meritate:

- Dacă nu a avut loc nicio schimbare de posesie după ce eroarea s-a produs, jocul va fi reluat după corecția erorii ca după orice ultimă aruncare liberă.
- Dacă aceeași echipă înscrie după ce i s-a acordat eronat posesia pentru repunere în joc, eroarea va fi ignorată.
- Dacă cronometrul de joc a fost deja pornit și a avut loc o schimbare de posesie după ce eroarea s-a produs, jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit pentru corectarea erorii.

45.4.3 Permiterea altui jucător, decât cel îndreptățit, să încerce aruncări libere:

Aruncările libere încercate și posesia mingii, dacă este parte a penalizării, vor fi anulate. Mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere, cu excepția cazului în care jocul a continuat și a fost apoi oprit pentru corectarea erorii, caz în care jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de unde a fost oprit pentru corectarea erorii.

45.4.4 Desemnarea altui jucător, decât cel îndreptățit, să încerce aruncări libere:

Aruncările libere încercate vor fi anulate și jucătorul îndreptățit va încerca aruncările libere înlocuitoare. Jocul va continua ca după orice ultimă aruncare liberă, cu excepția cazului în care jocul a continuat și a fost apoi oprit pentru corectarea erorii, caz în care jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de unde a fost oprit pentru corectarea erorii.

45.4.5 Acordarea sau anularea eronată de puncte:

Punctele vor fi acordate sau anulate. Foaia oficială de joc va fi corectată.

Jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de unde a fost oprit pentru corectarea erorii.

45.4.6 Raportarea eronată de greșeli în contul altui jucător, altui antrenor principal sau altei echipe:

Foaia oficială de joc va fi corectată. Orice jucător sau antrenor principal eliminat sau descalificat în mod eronat va reintra în joc. Orice jucător sau antrenor principal care ar fi trebuit eliminat sau descalificat va fi eliminat sau descalificat.

45.4.7 Erori de înregistrare a scorului, neînregistrarea sau înregistrarea eronată a:

- Punctelor.
- Unei greșeli în contul altui jucător, antrenor principal sau altei echipe.
- Unui minut de întrerupere în contul altei echipe:

Foaia oficială de joc va fi corectată și orice acțiuni rezultate, precum eliminarea unui jucător sau reintrarea în joc, se vor aplica.

45.4.8 Erori ale cronometrului de joc, incluzând funcționarea necorespunzătoare, la pornirea sau oprirea corectă a cronometrului de joc sau în setarea timpului corect pe cronometrul de joc:

Cronometrul de joc va fi corectat, prin adăugarea sau scăderea timpului necesar pentru corectarea erorii.

45.5 Erori corectabile de categoria 2 - Definiție

Următoarele erori corectabile de categoria 2 pot fi corectate de către arbitri dacă o regulă este aplicată incorect: Erori ale cronometrului de atac, incluzând funcționarea necorespunzătoare, în pornirea sau oprirea corectă sau în setarea corectă a timpului pe cronometrul de atac.

45.6 Erori corectabile de categoria 2 - Procedură generală

45.6.1 Pentru a fi corectabile, erorile trebuie să fie identificate de către arbitri, comisar, dacă este prezent, sau de oficialii de la masă:

- când mingea este vie imediat după producerea erorii și arbitrii opresc jocul pentru corectarea erorii, sau
- când arbitrii opresc jocul pentru prima dată, pentru orice motiv, iar echipa aflată în controlul mingii sau îndreptățită la posesia mingii, la momentul producerii erorii, va rămâne în controlul mingii sau îndreptățită la posesia mingii,
  cronometrul de atac va fi corectat la timpul corespunzător.

45.6.2 Erorile cronometrului de atac nu mai sunt corectabile după:

- o schimbare de posesie a unei mingi vii, survenită după producerea erorii.
- ce echipa aflată în controlul mingii înscrie un coș valabil.
- mingea devine moartă când sunetul cronometrului de joc se aude, marcând sfârșitul jocului.

REGULA OPT – ARBITRII, OFICIALII DE LA MASĂ, COMISARUL: ATRIBUȚII ȘI AUTORITĂȚI

Articolul 46 Arbitrii, oficialii de la masă și comisarul

46.1 **Arbitrii** vor fi un șef al brigăzii și 1 arbitru sau 2 arbitri. Ei vor fi ajutați de către oficialii de la masă și de un comisar, dacă este prezent.

46.2 **Oficialii de la masă** vor fi un scorer, un ajutor scorer, un cronometror și un operator al cronometrului de atac.

46.3 **Comisarul**, dacă este prezent, se va așeza între scorer și cronometror. Datoria principală a comisarului în timpul jocului este să supravegheze munca oficialilor de la masă și să ajute șeful brigăzii și arbitrul (arbitrii) în desfășurarea normală a jocului.

46.4 Arbitrii unui anumit joc nu ar trebui să aibă niciun fel de legătură cu oricare dintre echipele prezente pe teren.

46.5 **Arbitrii, oficialii de la masă și comisarul, dacă este prezent, vor conduce jocul în conformitate cu aceste reguli și nu au nicio autoritate să le schimbe.**

46.6 Uniforma arbitrilor constă dintr-un tricou al arbitrilor, pantaloni negri lungi, șosete negre și pantofi de baschet negri.

46.7 Arbitrii și oficialii de la masă vor fi echipați în mod uniform.

Articolul 47 Șeful brigăzii: Atribuții și autorități

Șeful brigăzii va:

47.1 Inspecta și aproba tot echipamentul care va fi utilizat pe parcursul jocului.

47.2 Desemna cronometrul oficial de joc, cronometrul oficial de atac, cronometrul simplu și va identifica oficialii de la masă.

47.3 Alege o minge de joc dintre cel puțin 2 mingi folosite oferite de echipa gazdă. Dacă niciuna din aceste mingi nu este potrivită ca minge de joc, va fi aleasă cea mai bună minge disponibilă din punct de vedere calitativ.

47.4 Interzice oricărui jucător să poarte obiecte care pot provoca accidentări altor jucători.

47.5 Administra o angajare între doi la începerea primului sfert și o repunere în joc conform posesiei alternative la începerea tuturor celorlalte sferturi și prelungiri.

47.6 Avea autoritatea să oprească un joc atunci când circumstanțele justifică acest fapt.

47.7 Avea autoritatea să determine pierderea jocului prin forfait de către o echipă.

47.8 Verifica cu atenție foaia oficială de joc la terminarea timpului de joc sau la orice moment în care el apreciază că este necesar.

47.9 Aproba și semna foaia oficială de joc la terminarea timpului de joc, act care încheie administrarea jocului de către arbitri și legătura lor cu jocul. Autoritatea arbitrilor va începe când ei sosesc pe teren, cu 20 de 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.

47.10 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 componenților echipelor, antrenorilor principali, antrenorilor asistenți și al membrilor însoțitori ai delegației 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.

47.11 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 de la masă.

47.12 Pentru jocuri în care Sistemul Reluării Instantanee (Instant Replay System – IRS) este utilizat, consultați Anexa F.

47.13 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 mai rămân 30 de secunde până la începerea sfertului și a prelungirii.

47.14 Avea autoritatea să ia decizii asupra oricăror puncte, neacoperite în mod specific de aceste reguli.

Articolul 48 Arbitrii: Atribuții și autorități

48.1 Arbitrii vor avea autoritatea să ia decizii la încălcarea regulilor jocului, comise fie în interiorul, fie în exteriorul limitelor care delimitează terenul, inclusiv zonele podelei de lângă masa scorerului, băncile echipelor și zonele aflate imediat în spatele liniilor.

48.2 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 fluiere după un coș reușit, o aruncare liberă reușită sau când mingea devine vie.

48.3 Atunci când decid la o infracțiune, arbitrii trebuie, pentru fiecare caz, să țină seama de următoarele principii fundamentale și să le ia în considerare:

- 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 pentru 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 bunului-simț practic la fiecare joc, ținând cont de abilitățile jucătorilor în cauză, de 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 luând decizia potrivită pentru joc.

48.4 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.

48.5 Dacă un arbitru se accidentează sau din orice alt motiv el nu poate continua să-și îndeplinească atribuțiile în termen de 5 minute de la incident, jocul va fi reluat. Celălalt arbitru (ceilalți arbitri) va (vor) arbitra singur (împreună) pentru restul de joc rămas, în afara cazului în care există posibilitatea schimbării arbitrului accidentat cu un arbitru

înlocuitor calificat. După consultarea comisarului, dacă este prezent, arbitrul rămas (arbitrii rămași) va (vor) decide asupra posibilității schimbării.

48.6 Pentru toate jocurile internaționale dacă o comunicare verbală este necesară pentru a clarifica o decizie, aceasta va fi efectuată în limba engleză.

48.7 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.

48.8 Punerea în aplicare și interpretarea Regulilor Oficiale ale Jocului de Baschet de către arbitri, 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 49 Scorerul și ajutorul scorerului: Atribuții

49.1 **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, arbitrul cel mai apropiat trebuie să fie anunțat imediat.
- Rezumatului punctelor marcate, prin înscrierea coșurilor și a aruncărilor libere reușite.
- Greșelilor sancționate împotriva fiecărui jucător. Scorerul 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, scorerul trebuie să informeze imediat un arbitru că un jucător ar trebui să fie descalificat, după ce a comis două greșeli tehnice de categoria 1, sau două greșeli flagrante, sau o greșeală tehnică de categoria 1 și o greșeală flagrantă.
- Minutelor de întrerupere. Scorerul 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. Scorerul trebuie să anunțe imediat cel mai apropiat arbitru atunci când un antrenor principal solicită în mod eronat al doilea "challenge" al lui.

49.2 **Ajutorul scorerului** va opera tabela de marcaj și va ajuta scorerul și cronometrorul. 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.

49.3 Dacă o eroare de înregistrare a scorului este identificată pe foaia oficială de joc:

- În timpul jocului, cronometrorul trebuie să aștepte prima minge moartă înainte să utilizeze semnalul sonor.
- Scorerul se va consulta cu șeful brigăzii și va corecta pe foaia oficială când eroarea este identificată în limitele definite în Articolul 45 (Erori corectabile).

- Dacă eroarea nu a fost identificată în limitele definite în Articolul 45 (Erori corectabile), eroarea nu mai poate fi corectată. Șeful brigăzii sau comisarul, dacă este prezent, va trimite un raport detaliat forului organizator al competiției.

Articolul 50 Cronometrorul: Atribuții

50.1 Cronometrorul va avea la dispoziție cronometrul de joc și un cronometru simplu 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 sonor nu sună sau nu este auzit.
- Arăta numărul greșelilor comise de fiecare jucător ridicând indicatorul cu numărul de greșeli comise de către acel jucător, într-o manieră vizibilă pentru ambii antrenori principali.
- Indica faptul că un jucător sau antrenor a fost descalificat, ridicând indicatorul GD.
- 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. Cronometrorul trebuie să notifice arbitrii asupra oportunității pentru minut de întrerupere atunci când o echipă a solicitat minut de întrerupere.
- Semnaliza sonor numai când mingea devine moartă și înainte ca mingea să devină vie din nou. Sunetul semnalului cronometrorului nici nu oprește cronometrul de joc sau jocul și nici nu determină ca mingea să devină moartă.

50.2 Cronometrorul 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 repuneri 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.

50.3 Cronometrorul va cronometra un **minut de întrerupere** după cum urmează:

- Pornind cronometrul simplu 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.

50.4 Cronometrorul va cronometra un **interval de joc** după cum urmează:

- Pornind cronometrul simplu imediat ce 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 simplu de îndată ce un interval de joc s-a terminat.

Articolul 51 Operatorul cronometrului de atac: Atribuții

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

51.1 **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.

51.2 **Oprit, dar nu resetat**, cu timpul rămas vizibil, când aceleiași echipe care anterior a avut controlul mingii i se acordă o repunere în joc ca rezultat al:

- Unei mingi ieșite afară din joc.
- Accidentării unui jucător al aceleiași echipe.
- Unei greșeli tehnice comise 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 împotriva ambelor echipe.

Oprit, dar de asemenea neresetat, cu timpul rămas vizibil, când aceleiași 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 rezultat al unei greșeli sau abateri.

51.3 **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 (cu excepția unei abateri de minge 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 niciuna dintre echipe, cu excepția cazului în care adversarii ar fi puși în dezavantaj.

- Echipei i se acordă aruncare liberă (aruncări libere).

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

- Aceleiași 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 (cu excepția unei abateri de minge 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 niciuna dintre echipe, 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 rezultat al unei:
  - Greșeli personale sau abateri (inclusiv pentru o abatere de minge afară din joc),
  - Situații de angajare între doi.
- Unei echipe îi va fi acordată o repunere în joc de la linia de repunere din terenul ei din față, de pe partea opusă mesei scorerului, ca rezultat al unei greșeli disruptive, flagrante 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.

51.5 **Stins**, 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 de la masă să fie familiarizați cu aceste semnalizări.

Semnalizări pentru cronometrul de joc

OPRIRE CRONOMETRU



Palma deschisă

OPRIRE CRONOMETRU PENTRU GREȘEALĂ



Un pumn strâns

PORNIRE CRONOMETRU



Taie aerul cu mâna

Marcarea punctelor

1 PUNCT



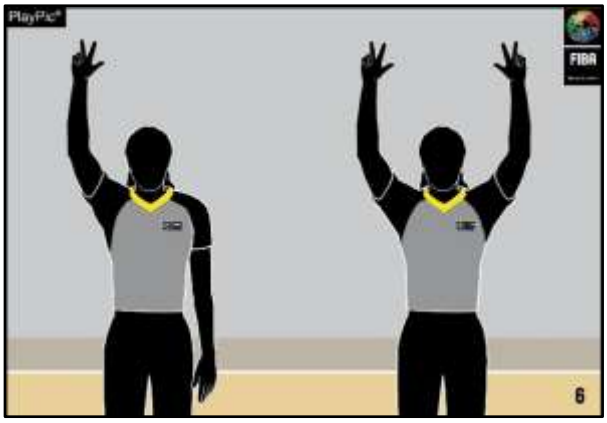
Degetul arătător flexat din încheietura palmei

2 PUNCTE



Două degete flexate din încheietura palmei

3 PUNCTE



3 degete extinse
Un braț: Încercare
Ambele brațe: Reușită

Înlocuiri și Minute de Întrerupere

ÎNLOCUIRE



Încrucișarea antebrațelor

SEMNUL CHEMĂRII ÎN TEREN



Palma deschisă mișcată spre corp

MINUT DE ÎNTRERUPERE ACORDAT



Forma literei T cu degetul arătător în podul palmei

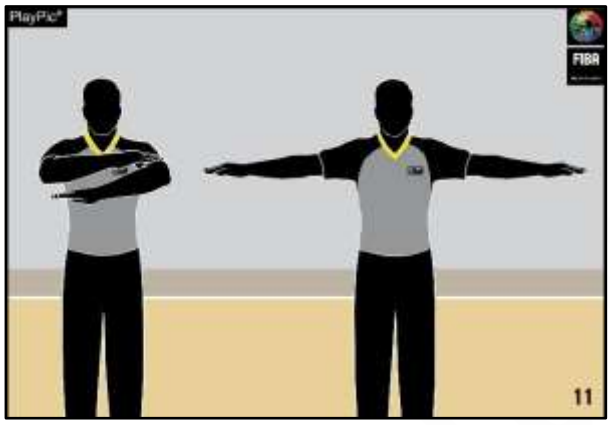
MINUT DE ÎNTRERUPERE MEDIA



Brațele deschise cu pumnii strânși

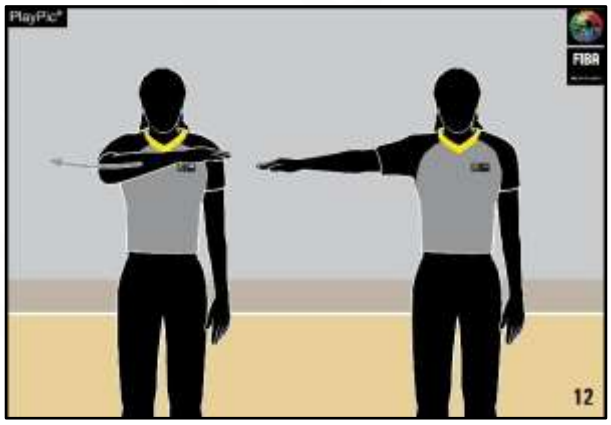
Informative

ANULARE COȘ, ANULARE ACȚIUNE



Mișcare de forfecare cu brațele o dată în fața pieptului

NUMĂRAREA VIZIBILĂ



Numărare odată cu mișcarea palmei deschise

COMUNICARE



Degetul mare ridicat

RESETARE CRONOMETRU DE ATAC



Rotirea mâinii cu degetul arătător întins

DIRECȚIA JOCULUI ȘI/SAU MINGE AFARĂ DIN JOC



Indicarea direcției de joc, brațul paralel cu liniile laterale

MINGE ȚINUTĂ/ SITUAȚIE DE ANGAJARE ÎNTRE 2



Degetele mari ridicate, apoi indicarea direcției de joc utilizând săgeata posesiei alternative

Abateri

PAȘI



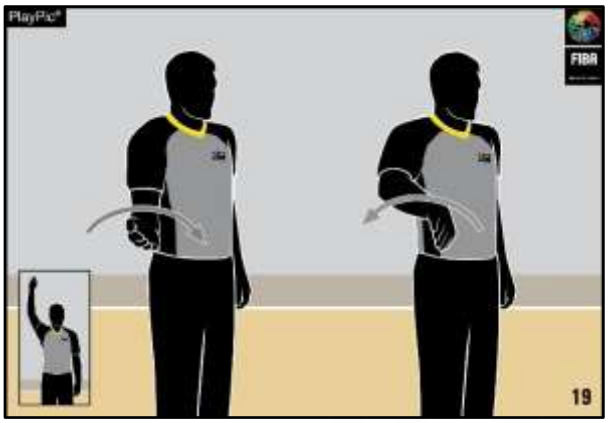
Rotirea antebrațelor cu pumnii strânși

DRIBLING ILEGAL: DUBLU DRIBLING



Mișcarea de bătaie alternativă cu palmele

DRIBLING ILEGAL: MINGE CONDUSĂ



Jumătate de rotație cu palma

3 SECUNDE



Pendulare verticală cu brațul,

5 SECUNDE



Arată 5 degete cu o mână

8 SECUNDE



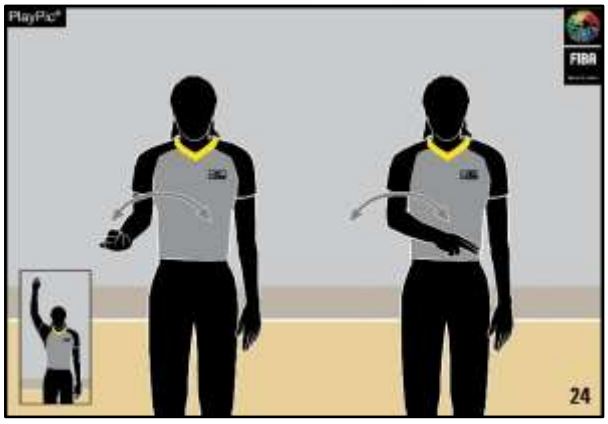
Arată 8 degete

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

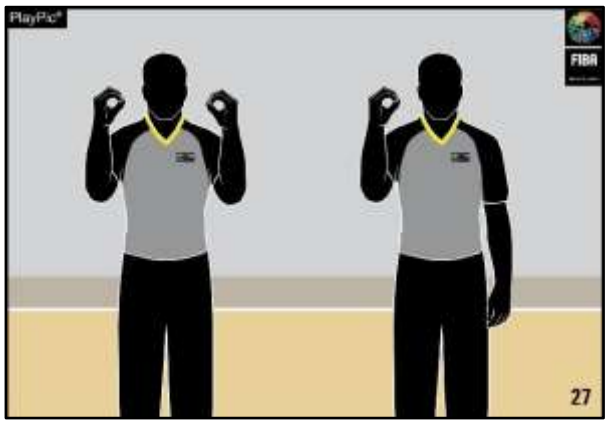
INTERVENȚIE LA MINGE/ INTERFERENȚĂ LA COȘ



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



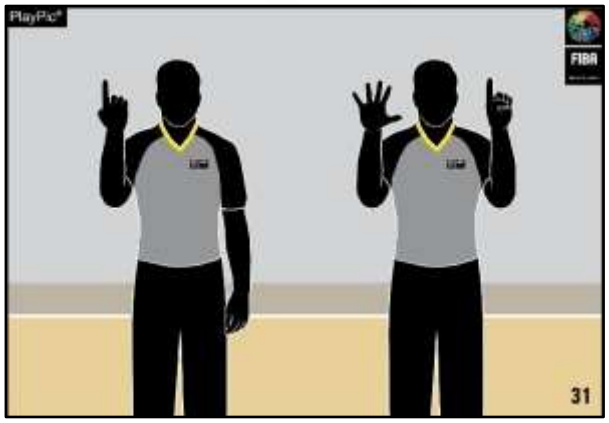
Mâna dreaptă arată numărul 5 mâna stângă arată numerele de la 1 la 5

Nr. 11 - 15



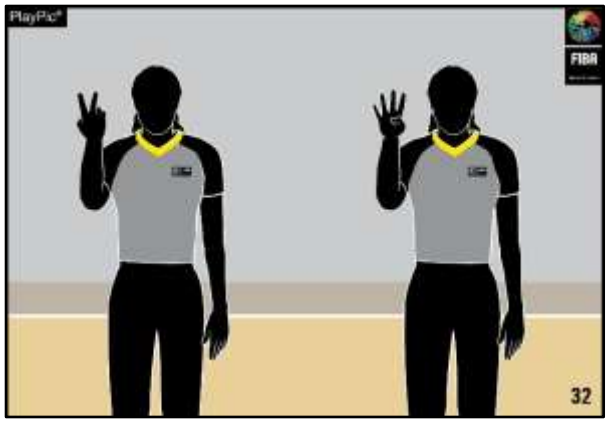
Mâna dreaptă arată pumnul strâns Mâna stângă arată numerele de la 1 la 5

Nr. 16



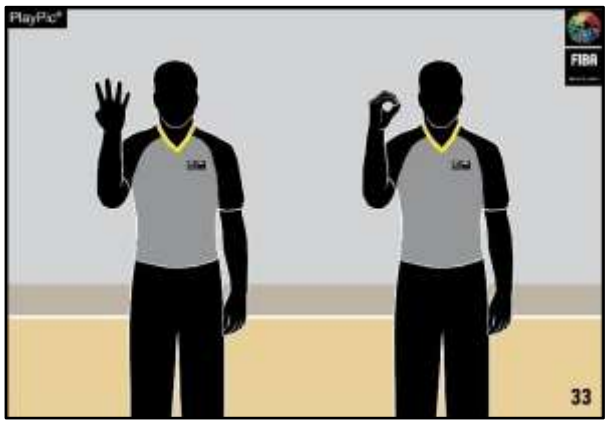
Prima dată mâna întoarsă arată numărul 1 pentru cifra zecilor – apoi mâinile deschise arată numărul 6 pentru cifra unităților

Nr. 24



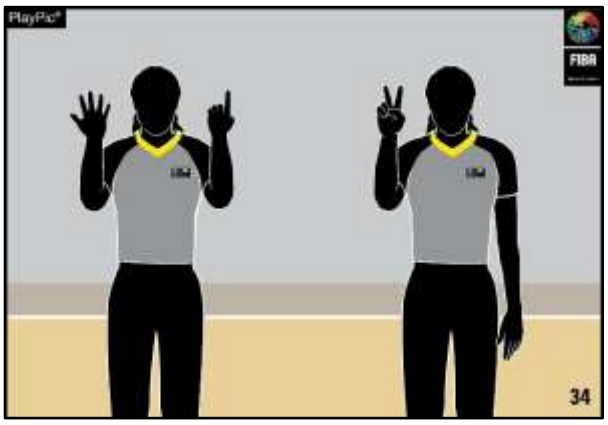
Prima dată mâna întoarsă arată numărul 2 pentru cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 4 pentru cifra unităților

Nr. 40



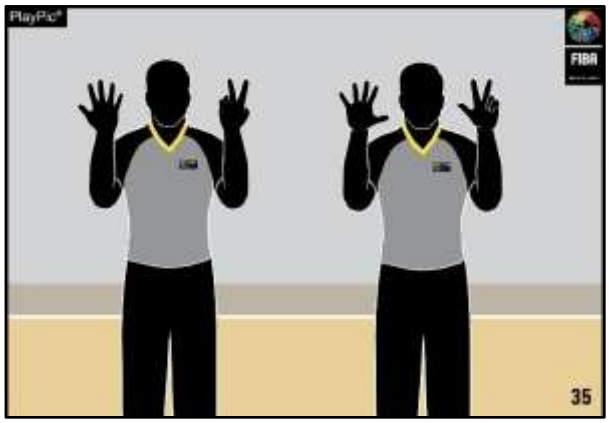
Prima dată mâna întoarsă arată numărul 4 pentru cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 0 pentru cifra unităților

Nr. 62



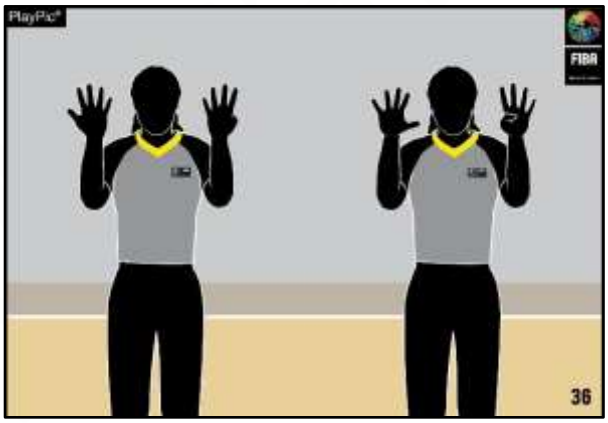
Prima dată mâinile întoarse arată numărul 6 pentru cifra zecilor – apoi mâna deschisă arată numărul 2 pentru cifra unităților

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

OBSTRUCȚIE (APĂRARE)
BLOCAJ ILEGAL (ATAC)



Ambele mâini pe șolduri

ÎMPINGERE SAU FORȚARE FĂRĂ MINGE



Imitarea împingerii

CONTROL ILEGAL CU MÂINILE



Prinderea palmei și mișcare în față

FOLOSIREA ILEGALĂ A MÂINILOR



Lovirea încheieturii mâinii

FORȚARE CU MINGEA



Pumnul strâns lovește palma deschisă

CONTACT ILEGAL LA MÂNA ADVERSARULUI



Lovirea cu palma a celuilalt antebraț

ÎNCÂRLIGARE



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

GREȘEALA ECHIPEI CARE CONTROLEAZĂ MINGEA



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

GREȘEALĂ ASUPRA UNUI JUCĂTOR ÎN ACȚIUNE DE ARUNCARE



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

GREȘEALĂ ASUPRA UNUI JUCĂTOR CARE NU ESTE ÎN ACȚIUNE DE ARUNCARE



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

PASAREA MINGII DUPĂ GREȘEALĂ



Mutarea laterală a ambelor brațe cu palmele deschise

Greșeli speciale / Avertismente

DUBLĂ GREȘEALĂ



Pendularea brațelor cu pumnii strânși deasupra capului

GREȘEALĂ TEHNICĂ



Forma literei T arătată cu palmele deschise

GREȘEALĂ DISRUPTIVĂ



Un braț cu pumnul strâns, urmat de arătarea cifrei 2 la nivelul feței

GREȘEALĂ FLAGRANTĂ



Prinderea încheieturii mâinii deasupra capului

GREȘEALĂ DESCALIFICATOARE



Brațele întinse cu pumnii strânși deasupra capului

SIMULAREA UNEI GREȘELI



Coborârea antebrațului de două ori

ÎNTÂRZIEREA JOCULUI



Pendularea antebrațului pe orizontală, 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



Arbitrul confirmă cererea de "challenge" a antrenorului principal

Administrarea Penalizărilor de Greșeli – Raportarea spre masa scorerului

DUPĂ O GREȘEALĂ FĂRĂ ARUNCĂRI LIBERE



Indicarea direcției jocului, brațul paralel cu liniile laterale

DUPĂ GREȘEALA ECHIPEI CARE ARE CONTROLUL MINGII



Pumnul strâns în direcția jocului, brațul paralel cu liniile laterale

1 ARUNCARE LIBERĂ



Se ține în sus 1 deget

2 ARUNCĂRI LIBERE



Se țin în sus 2 degete

3 ARUNCĂRI LIBERE



Se țin în sus 3 degete

Administrarea Aruncărilor Libere – Arbitrul activ (Cap)

1 ARUNCARE LIBERĂ



1 deget întins orizontal

2 ARUNCĂRI LIBERE



2 degete întinse orizontal

3 ARUNCĂRI LIBERE



3 degete întinse orizontal

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

1 ARUNCARE LIBERĂ



Degetul arătător întins vertical

2 ARUNCĂRI LIBERE



La ambele palme degetele lipite, întinse vertical

3 ARUNCĂRI LIBERE



La ambele palme 3 degete întinse vertical

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 _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____

Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

Team B _____

Time-outs: H1 ☐☐ H2 ☐☐☐ OT ☐☐☐
Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4 HCC ☐☐

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Head coach								
First assistant coach								

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores: Quarter ① A ____ B ____
Quarter ② A ____ B ____
Quarter ③ A ____ B ____
Quarter ④ A ____ B ____
Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

Diagrama 9 Foaia oficială de joc

B.1 Foaia oficială de joc prezentată în Diagrama 9 este unica aprobată de Comisia Tehnică FIBA.

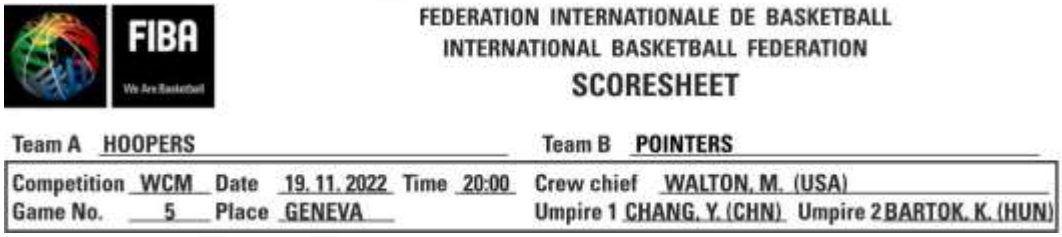
B.2 Aceasta cuprinde 1 original și 3 copii, fiecare hârtie fiind colorată diferit. Originalul, pe hârtie albă, este pentru FIBA. Prima copie, pe hârtie albastră, este pentru organizatorul competiției, a doua copie, pe hârtie roz, este pentru echipa învingătoare iar ultima copie, pe hârtie galbenă, este 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 înscrisurile vor fi făcute în ALBASTRU sau NEGRU (aceeași culoare ca și cea pentru al doilea și al patrulea sfert).
2. Foaia oficială de joc 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, arbitrului (arbitrilor) și naționalitatea lor (codul IOC).


FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 19.11.2022 Time 20:00 Crew chief WALTON, M. (USA)
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)

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 echipei. Căpitanul echipei va fi înscris cu mențiunea (CAP) imediat după numele lui.

B.3.3.3 Dacă o echipă prezintă mai puțini de 12 jucători, scorerul va trasa o linie prin spațiile pentru numărul licenței jucătorului, nume, număr, etc, în aliniamentul de sub ultimul jucător înscris. Dacă sunt mai puțini de 11 jucători, linia orizontală va fi trasată orizontal până la atingerea secțiunii destinate 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 componenților echipei lui.

B.4.2 Confirma numele antrenorului principal și al primului antrenor asistent. Dacă nu există un antrenor principal și niciun 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 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 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

H1 7 =

H2 = 9 10

OT = = =

Team fouls

Q1 X X X X Q2 X X X X

Q3 X X X 4 Q4 X X X X

HCC Q4 9

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5	⊗	P_2				
002	JONES,	M.	8	⊗	P	(T)			
003	SMITH,	E.	9	⊗	P_2	DI_3	P	P_1	
004	FRANK,	Y.	12	×	(T)	(FL)	GD		
010	NANCE,	L.	18	⊗	P	DI_1			
012	KING,	H. (CAP)	22	⊗	P_1				
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25	×	P_3	P_2			
021	MARTINEZ,	M.	33	×	(T)	P	T_1	(T)	GD
022	SANCHES,	N.	42	×	DI_1	P_2	(FL)	P	(FL) GD
024	MANOS,	K.	55	×	P_2	D_2			
Head coach	788	LOOR,	A.				(C)	(B)	
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, disruptive, flagrante 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 ai delegației, 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 Orice greșeală care contează pentru descalificarea din joc (GD) va fi înscrisă încercuită.

B.8.4 Orice greșeală care implică acordarea unei (unor) aruncări libere va fi înscrisă cu adăugarea numărului corespunzător de aruncări libere (1, 2 sau 3), după "P", "T", "C", "B", "BD", "DI", "FL" sau "D".

B.8.5 Toate penalizările egale conform Articolului 43 (Situații speciale) vor fi anulate și înscrise prin adăugarea unui "c" mic alături de "P", "T", "C", "B", "BD", "DI", "FL" sau "D".

B.8.6 Toate greșelile vor fi înscrise după cum urmează:

B.8.6.1 O greșeală personală va fi înscrisă cu un "P".

B.8.6.2 O greșeală tehnică de categoria 1 la un jucător va fi înscrisă cu un (T).

B.8.6.3 O greșeală tehnică de categoria 2 la un jucător va fi înscrisă cu un "T".

B.8.6.4 A doua greșeală tehnică de categoria 1 de asemenea va fi înscrisă cu un (T), urmat de un "GD" pentru descalificarea din joc în spațiul următor.

B.8.6.5 O greșeală tehnică de categoria 1 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.8.6.6 O greșeală tehnică de categoria 1 la antrenorul principal pentru oricare alt motiv va fi înscrisă cu Ⓑ sau ⒷⒹ. A treia greșeală tehnică de categoria 1 (una din ele ar putea fi un Ⓒ) va fi înscrisă fie cu un Ⓑ, ⒷⒹ sau Ⓒ, urmat de un "GD" în spațiul următor.

B.8.6.7 O greșeală disruptivă la un jucător va fi înscrisă cu "DI".

B.8.6.8 O greșeală flagrantă la un jucător va fi înscrisă cu un Ⓕ.

B.8.6.9 A doua greșeală flagrantă de asemenea va fi înscrisă cu un Ⓕ, urmat de un "GD" în spațiul imediat următor.

B.8.6.10 O greșeală tehnică de categoria 1 la un jucător cu o greșeală flagrantă anterioară sau o greșeală flagrantă la un jucător cu o greșeală tehnică de categoria 1 anterioară de asemenea va fi înscrisă cu un Ⓕ sau Ⓣ, urmat de un "GD" în spațiul imediat următor.

B.8.6.11 Un antrenor jucător va fi descalificat din joc atunci când a comis:

- O greșeală tehnică în calitate de antrenor, înregistrată ca Ⓒ, și o greșeală flagrantă sau tehnică de categoria 1 în calitate de jucător, sau
- O greșeală tehnică în calitate de antrenor, înregistrată fie ca Ⓑ sau ⒷⒹ, o greșeală tehnică în calitate de antrenor, înregistrată ca Ⓒ, și o greșeală flagrantă sau tehnică de categoria 1 în calitate de jucător, sau
- Două greșeli tehnice în calitate de antrenor, înregistrate fie ca Ⓑ sau ⒷⒹ, și o greșeală flagrantă sau tehnică de categoria 1 în calitate de jucător.

După ce ultima greșeală tehnică sau flagrantă a fost înregistrată, ea va fi urmată de înscrierea "GD" în următorul spațiu liber.

B.8.6.12 O greșeală descalificatoare va fi înscrisă cu un "D".

B.8.6.13 O greșeală descalificatoare la un prim antrenor asistent, înlocuitor sau jucător eliminat va fi înscrisă ca greșeală tehnică împotriva antrenorului principal, cu un Ⓑ.

B.8.6.14 O greșeală descalificatoare la un membru însoțitor al delegației va fi înscrisă ca greșeală tehnică împotriva antrenorului principal, cu un ⒷⒹ.

B.8.6.15 O greșeală descalificatoare la un prim antrenor asistent, înlocuitor sau jucător eliminat pentru părăsirea zonei băncii echipei la o încăierare va fi înscrisă ca greșeală tehnică împotriva antrenorului principal, cu un Ⓑ.

B.8.6.16 O greșeală descalificatoare la un membru însoțitor al delegației pentru părăsirea zonei băncii echipei la o încăierare va fi înscrisă ca greșeală tehnică împotriva antrenorului principal, cu un Ⓑ urmat de "BD". "BD" nu va conta ca una din cele trei greșeli tehnice pentru descalificarea din joc a antrenorului principal.

B.8.6.17 O greșeală descalificatoare la un membru însoțitor al delegației pentru implicarea activă într-o încăierare va fi înscrisă ca greșeală tehnică împotriva antrenorului principal, cu un Ⓑ urmat de "BD". "BD" nu va conta ca una din cele trei greșeli tehnice pentru descalificarea din joc a antrenorului principal.

B.8.6.18 Un "F" va fi înscris, după "D_2" sau "D", în toate spațiile rămase ale antrenorului principal, primului antrenor asistent, înlocuitorului sau jucătorului eliminat, descalificat la o încăierare.

B.8.6.19 **Exemple de greșeli descalificatoare la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor al delegației:**

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 al delegației va fi înscrisă după cum urmează:

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

B.8.6.20 **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 al delegației:**

Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică "B_2" sau "D_2" va fi înregistrată 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	DF

și

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **membru însoțitor al delegației** va fi înregistrată împotriva antrenorului principal și înscrisă după cum urmează:

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

B.8.6.21 **Exemple de greșeli descalificatoare pentru implicarea lui activă în încăierare la un antrenor principal, prim antrenor asistent, înlocuitor, jucător eliminat sau membru însoțitor al delegației:**

Indiferent de numărul persoanelor descalificate pentru părăsirea zonei băncii echipei, o singură greșeală tehnică "B_2" sau "D_2" va fi înregistrată împotriva antrenorului principal.

Dacă antrenorul principal este activ implicat în încăierare, el va fi sancționat numai cu o greșeală "D_2" .

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 "D_2" 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 "D_2" 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 "D_2" 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_3	D_2F

și

Head coach	788	LOOR, A.	B_2		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

O greșeală descalificatoare la un **membru însoțitor al delegației** va fi înregistrată împotriva antrenorului principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B_1	BD_1	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Câte o greșeală descalificatoare la doi membri însoțitori ai delegației va fi înregistrată împotriva antrenorului principal și înscrisă după cum urmează:

Head coach	788	LOOR, A.	B_1	BD_1	BD_2
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Notă: Greșelile tehnice și descalificatoare acordate conform Art. 40 nu vor conta ca greșeli de echipă.

B.8.7 La terminarea celui de-al doilea sfert, scorerul va trasa o linie îngroșată între spațiile care au fost folosite și cele care nu au fost folosite din coloanele greșelilor jucătorilor și ale antrenorilor.

La terminarea jocului, scorerul 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, disruptivă, flagrantă sau descalificatoare, scorerul 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, scorerul 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 înregistrarea 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 (O) 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 versoul foii oficiale de joc.



Diagrama 13
Înregistrarea scorului

B.12 Înregistrarea scorului: Bilanț

B.12.1 La terminarea fiecărui sfert și a ultimei prelungiri scorerul va înscrie scorul acelui 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 de la masă 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 de la masă cât și arbitrul (arbitrii), vor rămâne la dispoziția șefului brigăzii, până când el le acordă permisiunea să plece.

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

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.

B.13.2 La terminarea jocului, scorerul va bara căsuțele neutilizate pentru HCC cu 2 linii orizontale paralele.

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:

a) O eroare la înregistrarea scorului, cronometrarea timpului de joc sau la operarea cronometrului de atac, pe care arbitrii erau autorizați să o corecteze în temeiul acestor reguli și în legătură cu care arbitrii au avut acces la dovezi verificabile, disponibile la momentul deciziei de corectare conform Articolului 45 (Erori corectabile), dar nu au făcut acest lucru.

b) O decizie de a declara forfait, de a anula, amâna, nu relua sau nu disputa jocul.

c) O încălcare a regulilor de eligibilitate aplicabile.

C.2 Pentru a fi admisibil, un protest va respecta următoarea procedură:

a) Căpitanul (CAP) echipei respective, nu mai târziu de 15 minute de la terminarea jocului, va informa șeful brigăzii sau comisarul că echipa lui contestă rezultatul jocului și va semna foaia oficială de joc în coloana "Semnătura căpitanului în caz de protest".

b) Echipa va prezenta motivele protestului în scris șefului brigăzii sau comisarului nu mai târziu de 1 oră de la terminarea jocului.

c) 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 va raporta în scris incidentul care a determinat protestul, reprezentantului FIBA sau forului competent. La primirea documentului privind motivele protestului, șeful brigăzii sau comisarul va înregistra pe document ora la care a fost primit protestul.

C.4 Forul competent va emite orice solicitări procedurale pe care le consideră adecvate și va decide asupra protestului de îndată 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, incluzând, dar fără a se limita 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 o decizie din domeniul regulilor jocului și nu poate face obiectul unei revizuiri suplimentare sau al unui 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:

a) 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).

b) 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 de Baschet (vezi Regulamentul Intern FIBA, Volumul 2).

ANEXA D – CLASAMENTUL ECHIPELOR

D.1 Procedură

D.1.1 Echipele vor fi clasate în funcție de victoriile – înfrângerile lor înregistrate, și anume primind 2 puncte de clasament pentru fiecare joc câștigat, 1 punct de clasament pentru fiecare joc pierdut (inclusiv "by default", abandon involuntar) și 0 puncte de clasament pentru jocurile pierdute prin forfait.

D.1.2 Procedura se aplică tuturor competițiilor desfășurate în sistem fiecare-cu-fiecare ("round-robin").

D.1.3 Dacă 2 sau mai multe echipe au același număr de victorii – înfrângeri înregistrate după toate jocurile din grupă, jocul (jocurile) dintre aceste 2 sau mai multe echipe va (vor) decide clasamentul. Dacă aceste 2 sau mai multe echipe au același număr de victorii – înfrângeri înregistrate la jocurile dintre ele, criterii suplimentare vor fi utilizate în următoarea ordine:

- Cea mai mare diferență de coșaveraj la jocurile dintre ele.
- Cel mai mare număr de puncte marcate la jocurile dintre ele.
- Cea mai mare diferență de coșaveraj la toate jocurile din grupă.
- Cel mai mare număr de puncte marcate la toate jocurile din grupă.

Dacă, în urma aplicării acestor criterii, nu se poate lua o decizie finală la încheierea fazei grupelor, clasamentul FIBA relevant va determina clasamentul final în competițiile echipelor naționale. În toate celelalte competiții în care nu există un clasament FIBA, clasamentul final se va stabili prin tragere la sorți.

D.1.4 Dacă la orice nivel al acestor criterii o echipă sau mai multe echipe sunt deja clasate, procedura de la D.1.3 va fi repetată de la început pentru toate echipele rămase care încă nu au fost clasate.

D.2 Exemple

D.2.1 Exemplul 1

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 95
A vs. C	90 – 85	B vs. D	80 – 75
A vs. D	75 – 80	C vs. D	60 – 55

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
A	3	2	1	5	265 : 220	+45
B	3	2	1	5	235 : 270	-35
C	3	1	2	4	240 : 245	-5
D	3	1	2	4	210 : 215	-5

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

D.2.2 Exemplul 2

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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 : 260	-50

De aceea: Locul 1: A

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 2: B Locul 3: C – învingătoare împotriva D Locul 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	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 4: A

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 1: C Locul 2: D Locul 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	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 4: A

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 1: B Locul 2: C Locul 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	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 5: E Locul 6: F

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 1: A – învingătoare împotriva B Locul 3: D – învingătoare împotriva C
Locul 2: B Locul 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 disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 6: F

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 1: C Locul 2: A

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 3: B Locul 4: E Locul 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 disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 6: F

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 1: C Locul 5: A

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

Echipa	Jocuri disputate	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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: Locul 2: B Locul 3: D – învingătoare împotriva E Locul 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: Locul 3: 3B Locul 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 Clasamente între grupe

D.4.1 Pentru a clasa echipele între grupe (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 grupate într-un singur clasament și următoarele criterii vor fi aplicate, în următoarea ordine:

- Cel mai bun bilanț victorii-înfrângeri înregistrat în toate jocurile disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Cea mai mare diferență de coșaveraj a tuturor jocurilor disputate conform clasamentului final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte 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	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Puncte de clasament	Diferența de coșaveraj
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 numărul de jocuri este același 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 de coșaveraj din toate jocurile disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte 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, în scopul stabilirii clasamentelor între grupe, 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

Oaspeți / Gazde	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

Oaspeți / Gazde	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	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Puncte de clasament	Diferența de coșaveraj
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 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 de coșaveraj din toate jocurile disputate în clasamentul final revizuit al grupelor lor.
- Cel mai mare număr de puncte 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

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

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

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament
Echipa 1B	5	1	11
Echipa 2B	4	2	10
Echipa 3B	2	4	8
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	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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 Rundei 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

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	

Clasamentul final

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
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.5.2 Pentru a clasa echipele eliminate din turneu după faza grupelor, după calificarea pentru sferturile de finală și/sau după sferturile de finală, cele 4 echipe eliminate în fiecare fază eliminatorie respectivă vor fi plasate într-o singură grupă. Următoarele criterii se vor aplica, în ordinea enumerată mai jos:

- Locul mai bun ocupat în grupă după toate jocurile disputate în faza grupelor.
- Bilanțul victorii-înfrângeri mai bun al tuturor jocurilor disputate în faza grupelor.
- Diferența de coșaveraj mai bună din toate jocurile disputate în faza grupelor.
- Numărul mai mare de puncte marcate în toate jocurile disputate în faza grupelor.

Dacă aceste criterii încă nu pot să decidă ierarhizarea echipelor, clasamentul FIBA relevant va decide asupra clasamentului.

Exemplu

Clasamentul final al celor 16 echipe, împărțite pentru faza grupelor în 4 grupe de câte 4 echipe, este următorul:

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Echipa A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Echipa A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Echipa A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Echipa A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Echipa B1	3	0	6	237 – 165	+ 72
Echipa B2	2	1	5	271 – 209	+ 62
Echipa B3	1	2	4	197 – 252	- 55
Echipa B4	0	3	3	184 – 263	- 79

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Echipa C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Echipa C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Echipa C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Echipa C4	0	3	3	212 – 275	- 63

Grupa D	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Echipa D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Echipa D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Echipa D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Echipa D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Clasamentul final al celor 4 echipe (locurile 13–16) eliminate după faza grupelor.

Echipele clasate pe locul 1 în fiecare grupă a fazei grupelor sunt calificate direct în sferturile de finală. Echipele clasate pe locul 4 în fiecare grupă a fazei grupelor sunt eliminate. Clasamentul final al echipelor este următorul:

Clasament final	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Locul 13: Echipa A4	3	245 – 291	- 46
Locul 14: Echipa D4	3	195 – 253	- 58
Locul 15: Echipa C4	3	212 – 275	- 63
Locul 16: Echipa B4	3	184 – 263	- 79

Clasamentul final al celor 4 echipe (locurile 9–12) eliminate după calificarea pentru sferturile de finală.

Echipele clasate pe locurile 2 și 3 în fiecare grupă a fazei grupelor vor disputa câte un joc eliminatoriu, după cum urmează: A2 v B3, B2 v A3, C2 v D3, D2 v C3. Echipele câștigătoare (exemplu: A2, A3, D3, D2) sunt calificate în sferturile de finală. Echipele învinse (exemplu: B3, B2, C2, C3) sunt eliminate. Clasamentul final al echipelor este următorul:

Clasament final	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Locul 9: Echipa B2	5	271 – 209	+ 62
Locul 10: Echipa C2	5	249 – 225	+ 24
Locul 11: Echipa C3	4	232 – 251	- 19
Locul 12: Echipa B3	4	197 – 252	- 55

Clasamentul final al celor 4 echipe (locurile 5–8) eliminate după sferturile de finală.

Cele 4 echipe câștigătoare ale jocurilor din calificarea pentru sferturile de finală vor disputa câte un joc eliminatoriu pentru semifinale, după cum urmează: A1 v D3, B1 v D2, C1 v A2, D1 v A3. Echipele câștigătoare (exemplu: A1, B1, C1, D1) sunt calificate în semifinale. Echipele învinse (exemplu: D3, D2, A2, A3) sunt eliminate. Clasamentul final al echipelor este următorul:

Clasament final	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Locul 5: Echipa D2	5	260 – 265	- 5
Locul 6: Echipa A2	5	255 – 266	- 11
Locul 7: Echipa D3	4	239 – 246	- 7
Locul 8: Echipa A3	4	250 – 270	- 20

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, nicio 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 total mai mare de puncte 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).

Oficial

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 solicitat de oricare dintre echipe, după ce Întreruperea Media a fost deja acordată.

E.3 Procedură

E.3.1 În mod ideal, Întreruperea Media trebuie să fie luată înainte ca cronometrul de joc să afișeze 5:00 minute sau mai puțin rămase în sfert. Totuși, nu există nicio garanție că aceasta se va întâmpla.

E.3.2 Dacă nicio echipă nu a solicitat un minut de întrerupere înainte ca cronometrul de joc să afișeze 5:00 minute sau mai puțin rămase în 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 înregistrată în contul niciuneia dintre echipe.

E.3.3 Dacă oricărei echipe i se acordă un minut de întrerupere, înainte ca cronometrul de joc să afișeze 5:00 minute sau mai puțin 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 arbitri pentru a-și verifica 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, cu excepția cazului în care se prevede altfel în Art. 45 (Erori Corectabile).

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 arbitri, oficialii de la masă și comisar, dacă este prezent, șeful brigăzii va începe analiza video cât mai rapid posibil.
- Șeful brigăzii și cel puțin 1 arbitru (cel care a luat decizia) vor lua parte la analiza video. Dacă șeful brigăzii a luat decizia, el va alege unul din arbitri ca să-l însoțească pentru analiza video.
- În timpul analizei video șeful brigăzii se va asigura că nicio 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 vizuale clare și concludente pentru corectare.

F.3 Regulă

Următoarele situații de joc pot fi analizate video:

F.3.1 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 minge 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 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 mingea era încă în mâna (mâinile) jucătorului care efectuează repunerea în joc, sau la dispoziția acestuia, când o greșeală a fost comisă de echipa în apărare în timpul situației de repunere în joc.
- dacă o intervenție la minge sau o interferență la coș a fost corect sancționată.
  Când analiza video stabilește că o abatere de intervenție la minge sau interferență la coș 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.
  - Nicio 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.

F.3.3 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.
  - Analiza video trebuie să aibă loc atunci când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv, după coșul reușit.
- 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 abatere de intervenție la minge sau de interferență la coș s-a produs după ce o greșeală a fost comisă și dacă o astfel de abatere a fost corect sancționată.
- dacă o greșeală personală, disruptivă, flagrantă sau descalificatoare a îndeplinit criteriile pentru o astfel de greșeală sau trebuie să fie upgradată sau downgradată sau trebuie să fie considerată ca o greșeală tehnică.
- dacă o greșeală tehnică va fi considerată greșeală disruptivă, flagrantă sau descalificatoare.
- dacă una dintre erorile corectabile din categoria 1 a apărut și este încă corectabilă în limitele definite în Articolul 45 (Erori corectabile). Dacă da:
  - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru a analiza video dacă s-a produs o eroare corectabilă din categoria 1.
  - Eroarea poate să fie corectată numai conform prevederilor din Articolul 45 (Erori corectabile).

- dacă una dintre erorile corectabile din categoria 2 a apărut și este încă corectabilă în limitele definite în Articolul 45 (Erori corectabile). Dacă da, eroarea poate să fie corectată numai conform prevederilor din Articolul 45 (Erori corectabile).
- 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.
  – Analiza video trebuie să aibă loc înainte ca mingea să devină vie după ce arbitrii au oprit pentru prima dată jocul din orice motiv, consecutiv actului de violență sau posibilului act de violență.

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 (HCC), adică să ceară celui mai apropiat arbitru să verifice decizia arbitrilor prin analizarea video a situației de joc utilizând IRS.

F.4.2 Pentru "challenge"-ul antrenorului principal (HCC), 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.3.1 și 3.2 nu se aplică. "Challenge"-ul antrenorului principal (HCC) 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 simultan va semnaliza "challenge"-ul (trasând un dreptunghi cu mâinile lui). Solicitarea va fi definitivă și ireversibilă.
- Solicitarea antrenorului principal pentru challenge poate fi anulată doar înainte ca arbitrii să aprobe solicitarea făcând semnalul dedicat pentru HCC.
- 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 nu se specifică altfel în aceste reguli.
- Dacă jocul a continuat fără oprire, arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat când ei sesizează "challenge"-ul unui antrenor principal, cu condiția ca nicio echipă să nu fie pusă în dezavantaj.
- Antrenorul principal va indica celui mai apropiat arbitru situația de joc care trebuie analizată.
- Arbitrul va informa scorerul, folosind semnalizarea Nr. 61, 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 în regula analizei video.
- După ce arbitrul a raportat decizia finală a analizei video, jocul va fi reluat ca după orice analiză video.

SFÂRȘITUL REGULILOR ȘI AL PROCEDURILOR DE JOC.

INDEX LA REGULI

3 secunde 31
4 greșeli de echipă 50
5 greșeli 12,50
5 secunde
  jucător strâns marcat 32
  repunerea în joc 23
8 secunde 32
Abatere
  situații speciale 51
Abateri
  definiție 29
Accidentare
  arbitru 59
  jucător 14
Acțiune baschetbalistică normală 37
Acțiune de aruncare
  aruncare 20
  definiție 20
  greșeală asupra jucătorului 42
  mișcare continuă 21
Afară din joc
  jucător 29
  minge 29
Ajutorul scorerului
  atribuții 59
Alt echipament 13
Angajare între doi 18
Antrenorul principal
  atribuții și autorități 15
  descalificare 44,47
  greșeala tehnică 44
  lista echipei 15
  stând în picioare 15
Apărarea
  unui jucător care are controlul mingii 38
  unui jucător care nu controlează mingea 39
Apărarea neregulamentară din spate 41
Arbitru
  autorități 58
  decizii contrare 58
  definiție 57
  locația 18
  semnalizări 63
    abateri 65
    administrarea aruncărilor libere 70
    administrarea penalizării de greșeală 70
    greșeli speciale / avertismente 69
    marcarea punctelor 63
    numerele jucătorilor 66
    semnalizări referitoare la cronometrul de joc 63

sistemul reluării instantanee 69
tipul greșelilor 67
timpul și locul pentru decizii 58
uniforma 57
Arbitru
definiție 57
Articole pentru protecția capului 13
Articole vestimentare de compresie a brațului 13
Articole vestimentare de compresie a piciorului 13
Aruncare 20
Aruncare de sus (”dunk”) 20
Aruncare din mișcare (moving shot) 20
Aruncare din săritură (jump shot) 20
Aruncare pentru un coș
definiție 35
Aruncări libere 51
Aruncătorul aruncărilor libere
desemnare 15,52
restricții 52
Atingere 20
Bandaj adeziv (taping) 13
Blocaj 40
Căpitan
activând ca jucător antrenor principal 15
atribuții și autorități 14
jucător antrenor principal 15
protest 14
Cercul central 7
“Challenge”-ul antrenorului principal
atribuțiile scorerului 59
Clasamentul echipelor 82
Colanți (undershorts) 13
Comisar
definiție 57
raport 58
Component al echipei
definiție 12
Comportament nesportiv
raportul comisarului 58
raportul șefului brigăzii 58
Conceptul ”avantaj/dezavantaj” 58
Contact 37
Contact personal 37
Controlul echipei asupra mingii
definiție 20
Controlul jucătorului asupra mingii
definiție 20
Controlul mingii 20
Controlul slab al mingii 30
Cordelușe (bentițe) 13
Coș
când este reușit 21
marcat în propriul coș, accidental 22
marcat în propriul coș, deliberat 22

mingea trece prin coș pe dedesubt 22
valoare 22
Coșul adversarilor 5
Coșul de baschet
adversarilor 5
interferență 36
mingea trece pe dedesubt 22
mingea intră în propriul 22
mingea în interiorul 21
propriu 5
schimbarea pentru a doua repriză 17
Crainic 10
Cronometror
atribuții 60
Cronometrul de atac 32
resetat din greșeală 33
sună din greșeală 34
Cronometrul de joc
operațiuni 60
Culoarea maiourilor 12
Culoarele de recuperare 8,52
Culoarele pentru urmărirea aruncărilor libere 8,52
Decizii
timpul și locul pentru 58
Definiția jocului 5
Descalificarea din joc 44,74
Dribling
definiție 29
Dublă greșeală
Definiție 43
Echipa gazdă 13
Echipa vizitatoare 13
Echipament 11
Echipament protector 13
Echipamentul jocului de baschet 11
Eligibil să joace 12
Erori corectabile 53
Fault la repunerea în joc 42
Foaia oficială de joc
forma 72
procedură 72
verificare 57
Forțare 40
Forțarea jucătorului care driblează 39
Genunchiere 13
Glezniere 13
Greșeala
5 de jucător 12,50
definiție 37
descalificarea antrenorului principal 44,47
descalificarea jucătorului 44
descalificatoare 47
disruptivă 45
după timpul de joc 16

flagrantă 46
la terminarea sfertului 16
încăierare 48
în timpul posesiei alternative 19
jucător în acțiune de aruncare 42
personală 42
penalizare 51
situație de penalizare 50
situații speciale 51
tehnică a antrenorului principal 44
tehnică a jucătorului 43
violența 47
Greșeala descalificatoare 47
Greșeala disruptivă 45
Greșeala flagrantă 46
Greșeala personală 42
Greșeala tehnică de categoria 1 43
Greșeala tehnică de categoria 2 43
Greșeli de echipă 50
Interferența la coș 36
Interval de joc
atribuțiile cronometrorului 61
definiție 16
Interval de joc între prima și a doua repriză 16
Intervenția la minge
definiție 35
Împingerea 42
Încăierare 48
Începerea jocului 16
Începerea unui sfert 16
Îndreptățit să joace 12
Înlocuitor
devine jucător 12,26
Întreruperi Media 96
Învingătoarea jocului 5
Jocul
începerea 16
învingătoarea 5
pierdut în caz particular 28
pierdut prin forfait 27
terminarea 16
timpul de joc 16
Jocul baschet
echipament 11
Jocul pe poziția pivotului 41
Jucător
5 greșeli 12,50
accidentat 14
care este în săritură 39
controlează mingea 20
descalificare 44
devine înlocuitor 12,26
greșeală tehnică 43
în acțiune de aruncare 20

în deplasare continuă 21
îndreptățit să joace 12
înlocuire 26
locația 18
număr de 12
numerele pe maiouri 13
pe teren 31
primii 5 15
purtând obiecte 13,57
strâns apărat 32
Jucător antrenor principal 15,50
Jucător eliminat
definiție 12
Jucător strâns apărat 32
Jucătorul care driblează
forțare comisă de 39
Linia de centru 7
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 18
Lovirea mingii cu pumnul 20
Maiouri
culoare 12
numere 13
Manșete elastice pentru încheieturile mâinilor 13
Masa scorerului 10
Mâini
atingând adversarii 41
folosirea 41
Minge moartă 17
Minge rămâne fixată între inel și panou 19
Minge ținută 18
Minge vie 17
Mingea
control 20
intervenția la minge 35
intră în propriul coș 22
în interiorul coșului 21
lovită cu pumnul 20
moartă 17
stările 17
șutarea 20
trece intrând prin coș pe dedesubt 22
vie 17
Mingea de joc 57
Minut de întrerupere
atribuțiile cronometrorului 61
atribuțiile scorerului 59
definiție 24,25
oportunitate 24

Numere
pe maiouri 13
Obiecte
purtate de jucător 13,57
Obstrucția 40
Ochelari de protecție 13
Oficialii de la masă
definiție 57
poziție 10
uniformă 57
Operatorul cronometrului de atac
atribuții 61
Oportunitate de înlocuire 26
Pătrundere spre coș (drive to the basket) 21
Penalizare pentru
abatere la repunerea în joc 24
abateri 29
abateri la aruncări libere 53
dublă greșeală 43
greșeala descalificatoare 47
greșeala disruptivă 46
greșeala flagrantă 46
greșeala personală 42
greșeala tehnică a antrenorului principal 45
greșeala tehnică a jucătorului 45
greșeala tehnică în timpul intervalului de joc 45
interferența la coș 36
încăierare 49
joc pierdut în caz particular 28
joc pierdut prin forfait 27
minge întoarsă în terenul din spate 35
Persoanele autorizate să se așeze pe banca echipei
definiție 15
Picior pivot 30
Pivotare 30
Podeaua
dimensiuni 6
Posesia alternativă 18
Poziția regulamentară de apărare 38
Poziția unui jucător 18
Poziție baschetbalistică normală 37
Prelungire
definiție 16
intervale 16
terminare 16
Primii 5 jucători 15
Primul antrenor asistent
atribuții și autorități 15
foaia oficială de joc 15
stând în picioare 15
Principiul cilindrului
definiție 37
Principiul verticalității 38
Protector pentru dinți 13

Protector pentru nasul accidentat 13
Protecții pentru umeri (shoulder braces) 13
Protest
  procedură 81
  raportul comisarului 59
  raportul șefului brigăzii de arbitri 59
Regula pașilor
  definiție 30
Reguli de comportament
  definiție 43
Repunere în joc
  5 secunde 23
  definiție 22
Responsabilitatea participanților 5
Scaunele înlocuitorilor 10
Scor egal 16
Scorer
  atribuții 59
Semicercul “no-charge” 41
  definiție 9
Semicercuri 7
Sfert
  definiție 16
  începutul 16
  terminarea 16
Simularea unei greșeli 42
Sistemul Reluării Instantanee (IRS) 97
Situație de angajare între doi 18
Situație de penalizare 50
Situație de penalizare pentru greșelile echipei 50
Situații speciale 51
Statistician 10
Șeful brigăzii
  definiție 57
Șeful brigăzii
  autorități 57
Șorturi 12
Șosete 12
Șutarea mingii 20
Terenul
  dimensiuni 6
  linii 6
Terenul din față
  definiție 6
  mingea trece în 32
Terenul din spate
  definiție 6
Terminarea jocului
  autoritățile arbitrilor 58
  definiție 16
Terminarea unui sfert 16
Timpul de joc 16
Tot dintr-o bucată (uniforma) 12
Tricouri de corp (undershirts) 13

Ținere 42
Unghiile degetelor la mâini 13
Uniforma
arbitri, șeful brigăzii și arbitru 57
jucător 12
oficialii de la masă 57
Verticalitate
definiție 38
poziția regulamentară de apărare 38
Violența 47
Voleibalare 20
Zona coșului de 3 puncte 8
Zona de restricție 8
Zonele băncilor echipelor
definiție 8

Oficial

N.R.: **Acest document, tradus și adaptat în limba română (după ce a fost publicat de FIBA în limba engleză) este versiunea Regulilor Oficiale ale Jocului de Baschet FIBA 2026 ("FIBA Official Basketball Rules 2026") și este aplicabil începând cu 1 octombrie 2026 (versiunea 1.1)**

Traducere, adaptare și redactare :
Ionuț Moraru – Arbitru FRB



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