



# 2022

# REGULILE OFICIALE

# ALE JOCULUI

# BASCHET

**IOROJB – INTERPRETĂRILE OFICIALE**

Valabile de la **01 Iunie 2023**

Reguli adoptate de Federația Internațională de Baschet (FIBA)





Federația  
Română  
de Baschet

# Regulile Oficiale ale Jocului Baschet **2022**

## Interpretări Oficiale

Traducere realizata de Doru Vinasi

Valabile de la 01 **Iunie 2023**

*Culoarea galbenă evidențiază conținutul actualizat față de versiunea **Decembrie 2022***

Traducere realizata de Doru Vinasi

În cazul în care descoperiți orice inconsecvență sau eroare, vă rugăm să raportați problema la:  
**[refereeing@fiba.basketball](mailto:refereeing@fiba.basketball)**

## CUPRINS

|                 |   |     |
|-----------------|---|-----|
| Introducere     | .....   | 5   |
| Articolul 4     | Echipe .....  | 6   |
| Articolul 5     | Jucători: Accidentare și ajutor .....   | 7   |
| Articolul 7     | Antrenorul principal și primul antrenor asistent: Atribuții și autorități ..... | 10  |
| Articolul 8     | Timp de joc, scor egal și prelungiri .....                                      | 12  |
| Articolul 9     | Începerea și terminarea unui sfert, unei prelungiri sau a jocului .....         | 13  |
| Articolul 10    | Starea mingii .....   | 15  |
| Articolul 12    | Angajarea între doi și posesia alternativă .....                                | 16  |
| Articolul 13    | Cum este jucată mingea .....  | 21  |
| Articolul 14    | Controlul mingii .....  | 22  |
| Articolul 15    | Jucător în acțiune de aruncare la coș .....                                     | 23  |
| Articolul 16    | Coș: Când este reușit și valoarea lui .....                                     | 25  |
| Articolul 17    | Repunerea în joc .....  | 28  |
| Articolul 18/19 | Minut de întrerupere / Înlocuire .....  | 38  |
| Articolul 23    | Jucător afară din joc și mingea afară din joc .....                             | 44  |
| Articolul 24    | Driblingul .....  | 45  |
| Articolul 25    | Regula pașilor .....  | 46  |
| Articolul 26    | 3 secunde .....   | 47  |
| Articolul 28    | 8 secunde .....   | 48  |
| Articolul 29/50 | <b>Timpul de atac</b> .....   | 50  |
| Articolul 30    | Minge întoarsă în terenul din spate .....                                       | 60  |
| Articolul 31    | Intervenția și Interferența neregulamentară .....                               | 63  |
| Articolul 33    | Contact: Principii generale .....   | 69  |
| Articolul 34    | Greșeala personală .....  | 71  |
| Articolul 35    | Dublă greșeală .....  | 73  |
| Articolul 36    | Greșeala tehnică .....  | 75  |
| Articolul 37    | Greșeala antisportivă .....   | 84  |
| Articolul 38    | Greșeala descalificatoare .....   | 86  |
| Articolul 39    | Încăierare .....  | 88  |
| Articolul 42    | Situații speciale .....   | 91  |
| Articolul 43    | Aruncări libere .....   | 95  |
| Articolul 44    | Erori corectabile .....   | 96  |
| Anexa B         | Foaia Oficială de Joc – Greșeli Descalificatoare .....                          | 100 |
| Anexa F         | Sistemul Reluării Instantanee (IRS) .....                                       | 102 |

## TABELUL DE DIAGrame

|            |   |    |
|------------|---|----|
| Diagrama 1 | Exemple de bandane .....  | 6  |
| Diagrama 2 | Un coș este marcat .....  | 27 |
| Diagrama 3 | Mingea este în contact cu inelul .....  | 66 |
| Diagrama 4 | Mingea este în interiorul coșului .....                                       | 67 |
| Diagrama 5 | Poziția unui jucător în interiorul/afara zonei semicercului "no charge" ..... | 69 |

**Interpretările prezentate în acest document sunt Interpretări Oficiale FIBA ale Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet FIBA 2022 și ele sunt în vigoare din data de 1 Iunie 2023. Acest document înlocuiește toate Interpretările Oficiale FIBA, publicate anterior.**

Pe tot parcursul Interpretărilor Oficiale ale Regulilor Jocului Baschet textul se aplică în mod egal tuturor genurilor și va fi citit în consecință.

## Introducere

Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA, este aprobat de Biroul Central FIBA și este revizuit periodic de către Comisia Tehnică FIBA.

Conținutul regulilor este clar și complet, pe cât posibil, dar ele exprimă mai degrabă principii decât situații de joc. Oricum, ele nu pot acoperi, lărga varietate a situațiilor particulare ce pot apărea în timpul unui joc de baschet.

Scopul acestui document este de a converti principiile și conceptele specificate în Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA în situații practice și specifice care pot să apară pe parcursul unui joc de baschet.

Interpretările unor situații diferite poate stimula gândirea arbitrilor, pentru ca ei să-și completeze studiul inițial și detaliat al regulilor.

Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA, rămâne principalul document care reglementează a jocul de baschet FIBA. Cu toate acestea, arbitrii vor avea autoritatea și competența deplină să ia decizii asupra oricărui punct, în mod specific neacoperit prin Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA sau în aceste Interpretări Oficiale FIBA.

Cu scopul păstrării consecvenței în aceste Interpretări, 'echipa A' este (inițial) echipa aflată în atac, 'echipa B' este echipa aflată în apărare, A1 – A5, B1 – B5 sunt jucători, A6 – A12, B6 – B12 sunt înlocuitori.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 4 Echipe

**4-1** **Precizare:** Toți jucătorii din echipă trebuie să aibă toate articolele lor vestimentare de compresie pentru brațe și picioare, inclusiv maiourile de corp (undershirts) și colanții de sub șorturi (undershorts), articolele pentru protecția capului, manșetele pentru încheieturile mâinilor, bentița de cap și bandajul adeziv de aceeași culoare compact unică.

**4-2** **Exemplu:** A1 poartă o bentiță albă iar A2 poartă o bentiță roșie pe teren.

**Interpretare:** Purtarea bentițelor de cap de culori diferite de către A1 și A2 nu este permisă.

**4-3** **Exemplu:** A1 poartă o bentiță albă iar A2 poartă o manșetă roșie pe teren.

**Interpretare:** Purtarea unei bentițe albă de A1 și purtarea unei manșete roșie de A2 nu este permisă.

**4-4** **Precizare.** Purtarea bentițelor de cap stil bandană nu este permisă.



**Diagrama 1 Exemple de bentițe de cap stil bandană**

**4-5** **Exemplu:** A1 poartă o bentiță de cap stil bandană de aceeași culoare unică ca și orice echipament suplimentar (accesoriu) permis purtat de coechipierii lui.

**Interpretare:** Purtarea unei bentițe de cap stil bandană de A1 nu este permisă. Bentița de cap nu trebuie să aibă elemente de închidere/deschidere în jurul capului și nu va avea nici o parte care este în afara suprafeței ei.

**4-6** **Exemplu:** A6 solicită o înlocuire. Arbitrii descoperă că A6 poartă sub maiou un tricou non-compresiv.

**Interpretare:** Înlocuirea nu se va acorda. Sub uniformă pot fi purtate numai articole vestimentare de compresie.

**4-7** **Exemplu:** A6 poartă un articol vestimentar de compresie sub șort care se extinde până:

- a) deasupra genunchilor
- b) la glezne

**Interpretare:** Articolul vestimentar de compresie (undershort) este regulamentar și poate fi purtat indiferent de lungime. Toți jucătorii din echipă trebuie să aibă toate articolele lor vestimentare de compresie pentru brațe și picioare, inclusiv tricourile de corp (undershirts) și colanții de sub șorturi (undershorts), articolele pentru protecția capului, manșetele, bentițele și bandajul adeziv de aceeași culoare compact unică.

**4-8** **Exemplu:** A6 poartă articol vestimentar de compresie (undershirt) sub maioul de joc care se extinde spre

- (a) umeri
- (b) gât

**Interpretare:** Articolul vestimentar de compresie (undershirt) este regulamentar și poate fi purtat

- (a) cu orice lungime pe și sub umeri
- (b) până la baza gâtului

Toți jucătorii din echipă trebuie să aibă toate articolele lor vestimentare de compresie pentru brațe și picioare, inclusiv tricouri de corp (undershirts) și colanți sub șorturi (undershorts), articolele pentru protecția capului, manșetele, bentița și bandajul adeziv de aceeași culoare compact unică.

## Articolul 5 Jucători: Accidentare și ajutor

**5-1** **Precizare:** Dacă un jucător este accidentat, pare a fi accidentat sau că are nevoie de ajutor și, ca urmare, orice persoană autorizată să stea pe banca echipei (antrenorul principal, primul antrenor asistent, înlocuitori, jucători eliminați sau membrii însoțitori delegați ai aceleiași echipe) intră pe teren, se consideră că acel jucător a primit îngrijiri medicale sau ajutor, indiferent dacă tratamentul sau ajutorul efectiv a fost sau n-a fost acordat.

**5-2** **Exemplu:** A1 pare să se fi accidentat la gleznă și jocul este oprit. De la echipa A:

- (a) medicul intră pe teren și-l tratează pe A1 la glezna accidentată.
- (b) medicul intră pe teren dar A1 și-a revenit deja.
- (c) antrenorul principal intră pe teren pentru a-l supraveghea pe jucătorul accidentat.
- (d) Primul antrenor asistent, înlocuitorul sau orice alt membru însoțitor delegat intră pe teren, dar nu-l tratează pe A1.

**Interpretare:** În toate cazurile, se consideră că A1 a primit tratament medical și va fi înlocuit.

**5-3** **Exemplu:** Fizioterapeutul echipei intră pe teren și îi fixează lui A1 un bandaj adeziv (tape) pierdut.

**Interpretare:** A1 a primit un ajutor și va fi înlocuit.

**5-4** **Exemplu:** Doctorul echipei intră pe teren pentru a căuta lentila de contact pierdută de A1.

**Interpretare:** A1 a primit un ajutor și va fi înlocuit.

**5-5** **Precizare:** Oricare persoană autorizată să se așeze pe banca echipei, în timp ce rămâne în zona băncii echipei, poate oferi un ajutor la un jucător din propria echipă. Dacă ajutorul acordat nu întârzie reluarea promptă a jocului, nu se consideră că respectivul jucător ar fi primit un ajutor și nu trebuie să fie înlocuit.

**5-6** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare, aproape de zona băncii echipei A. Mingea nu intră în coș. În timp ce A1 încearcă 2 sau 3 aruncări libere

- (a) managerul echipei A sau A6 din zona băncii echipei, înmânează un prosop sau un recipient cu apă sau o bentiță oricărui alt jucător al echipei A de pe teren.
- (b) fizioterapeutul echipei A din zona băncii echipei, fixează un bandaj adeziv (leucoplast) pierdut de oricare alt jucător al echipei A de pe teren, sau pulverizează spray pe piciorul jucătorului sau masează gâtul jucătorului, etc.

**Interpretare:** În ambele cazuri, jucătorul echipei A nu a primit un ajutor prin care reluarea promptă a jocului este întârziată. Jucătorul echipei A nu trebuie să fie înlocuit. A1 va continua să încerce 2 sau 3 aruncări libere.

**5-7** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare, aproape de zona băncii echipei A. Mingea nu intră în coș. După greșeală A1 cade pe teren și în interiorul zonei băncii echipei. A6 se ridică de pe bancă și-l ajută pe A1 să se ridice pe picioare. A1 este gata să joace imediat, cel mai târziu în aproximativ 15 secunde.

**Interpretare:** A1 nu a primit un ajutor prin care reluarea promptă a jocului este întârziată. A1 nu trebuie să fie înlocuit. A1 va încerca 2 sau 3 aruncări libere.



**5-8 Exemplu:** Lui A1 i se acordă 2 aruncări libere. În timp ce arbitrul comunică greșeala spre masa scorerului A1 merge într-un loc din fața zonei băncii echipei la capătul îndepărtat din apropierea liniei de fund a terenului și cere un prosop sau o sticlă de apă. Oricare persoană din zona băncii echipei îi dă lui A1 un prosop sau sticlă de apă. A1 își șterge mâinile sau bea apă. A1 este gata să joace imediat, cel mai târziu în aproximativ 15 secunde.

**Interpretare:** A1 nu a primit un ajutor prin care reluarea promptă a jocului este întârziată. A1 nu trebuie să fie înlocuit. A1 va încerca 2 aruncări libere.

**5-9 Exemplu:** A1 marchează un coș. Repunătorul B1 îl anunță pe arbitru că mingea este udă. Arbitrul oprește jocul. Oricare persoană din zona băncii echipei B vine pe teren și șterge mingea sau îi dă un prosop lui B1 să șteargă mingea.

**Interpretare:** În ambele cazuri, B1 nu a primit un ajutor prin care reluarea promptă a jocului este întârziată. B1 nu trebuie să fie înlocuit. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din orice loc din spatele liniei de fund, cu excepția zonei aflate direct în spatele panoului. Arbitrul va înmâna mingea unui jucător al echipei B pentru repunerea în joc.

**5-10 Exemplu:** A1 are mingea în mâini pentru o repunere în joc din terenul lui din față. Fizioterapeutul echipei A părăsește zona băncii echipei din terenul din spate și rămânând în afara terenului, îi fixează un bandaj adeziv lui A1.

**Interpretare:** Fizioterapeutul echipei A a oferit un ajutor lui A1 în afara zonei băncii echipei. A1 trebuie să fie înlocuit.

**5-11 Exemplu:** A1 nu are încă mingea în mâini pentru o repunere în joc din terenul din față. Fizioterapeutul echipei A rămâne în zona băncii echipei în terenul din față și îi fixează un bandaj adeziv lui A1.

**Interpretare:** Fizioterapeutul echipei A a oferit un ajutor lui A1 în interiorul zonei băncii echipei. Dacă ajutorul este finalizat în 15 secunde, A1 nu trebuie să fie înlocuit. Dacă ajutorul durează mai mult de 15 secunde, A1 trebuie să fie înlocuit.

**5-12 Precizare:** Nu există o limită de timp pentru scoaterea din teren a unui jucător grav accidentat dacă, conform opiniei unui medic transportarea este periculoasă pentru jucător.

**5-13 Exemplu:** A1 este grav accidentat și ca urmare jocul este oprit timp de aproximativ 15 minute pentru că medicul apreciază că scoaterea lui A1 de pe teren poate fi periculoasă pentru jucător.

**Interpretare:** Opinia medicului va determina, momentul potrivit pentru scoaterea jucătorului accidentat de pe teren. După înlocuire, jocul va fi reluat fără nici o sancțiune.

**5-14 Precizare.** Dacă un jucător este accidentat, sângerează sau are o rană deschisă și nu poate continua să joace imediat (în timp de aproximativ 15 secunde), sau dacă este ajutat de oricare persoană autorizată să stea pe banca acestei echipe, jucătorul trebuie să fie înlocuit. Dacă un minut de întrerupere este acordat oricărei echipe, în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit și acest jucător se recuperează sau ajutorul este finalizat în timpul minutului de întrerupere, jucătorul poate continua să joace numai dacă semnalul cronometrului sună pentru terminarea minutului de întrerupere, înainte ca un arbitru să facă semn unui înlocuitor ca să-l înlocuiască pe jucătorul accidentat sau ajutat.

**5-15** **Exemplu:** A1 este accidentat și jocul este oprit. Deoarece A1 nu este apt să reia jocul imediat, un arbitru fluieră făcând semnul convențional pentru înlocuire. Oricare echipă solicită un minut de întrerupere :

- (a) înainte ca un înlocuitor pentru A1 să intre în joc.
- (b) după ce un înlocuitor pentru A1 a intrat în joc.

La terminarea minutului de întrerupere, A1 este recuperat și solicită să rămână în joc.

**Interpretare:**

- (a) Dacă A1 se recuperează în timpul minutului de întrerupere, A1 poate continua să joace.
- (b) Un înlocuitor pentru A1 a intrat deja în joc, de aceea A1 nu poate reîntra în joc până când următoarea perioadă de joc cu cronometrul de joc pornit, s-a terminat.

**5-16** **Precizare:** Jucătorii desemnați de antrenorul lor principal să înceapă jocul pot fi înlocuiți în cazul unei accidentări.

Jucătorii care primesc tratament medical între aruncări libere trebuie să fie înlocuiți.

În aceste cazuri, adversarii sunt de asemenea îndreptățiți să înlocuiască același număr de jucători, dacă ei doresc.

**5-17** **Exemplu:** A1 este faultat și îi sunt acordate 2 aruncări libere. După prima aruncare liberă arbitrii descoperă că

- (a) A1 sângerează și este înlocuit de A6. Echipa B solicită să înlocuiască 2 jucători.
- (b) B1 sângerează și este înlocuit de B6. Echipa A solicită să înlocuiască 1 jucător.

**Interpretare:**

În (a) echipa B este îndreptățită să înlocuiască doar 1 jucător. A6 va încerca a doua aruncare liberă.

În (b) echipa A este îndreptățită să înlocuiască doar 1 jucător. A1 va încerca a doua aruncare liberă.

## Articolul 7 Antrenorul principal și primul antrenor asistent: Atribuții și Autorități

**7-1** **Precizare:** Cu cel puțin 40 minute înainte de începerea programată a jocului, fiecare antrenor principal al echipei sau reprezentantul echipei va înmâna scorerului o listă a echipei cu numele și numerele corespunzătoare ale componentilor echipei eligibili să intre în joc, precum și numele căpitanului, antrenorului principal și primului antrenor asistent.

Antrenorul principal este personal responsabil să se asigure că numerele din lista echipei corespund cu cele de pe maiourile jucătorilor. Cu cel puțin 10 minute înainte de începerea programată a jocului, fiecare antrenor principal va semna foaia oficială de joc confirmând faptul că numele și numerele corespondente ale componentilor echipei sunt înscrise corect pe foaia oficială de joc, precum și numele căpitanului, antrenorului principal și primului antrenor asistent.

**7-2** **Exemplu:** Echipa A prezintă scorerului, în timp regulamentar, lista echipei. Numerele maiourilor la 2 jucători sunt diferite față de numerele lor reale de pe maiouri sau numele unui jucător este omis pe foaia oficială de joc. Acestea se descoperă:

- (a) înainte de începerea jocului.
- (b) după începerea jocului.

**Interpretare:**

- (a) Numerele greșite vor fi corectate sau numele jucătorului va fi adăugat pe foaia oficială de joc fără nici o penalizare.
- (b) Arbitrul oprește jocul într-un moment convenabil, astfel încât să nu dezavantajeze nici o echipă. Numerele greșite vor fi corectate fără nici o penalizare. Totuși, numele jucătorului nu poate fi adăugat pe foaia oficială de joc.

**7-3** **Exemplu:** Antrenorul principal al echipei A dorește ca jucători accidentați sau jucători care nu intenționează să joace să aibă permisiunea să se așeze pe banca echipei în timpul jocului.

**Interpretare:** Echipele sunt libere să decidă cine vor fi printre cei maximum 8 membrii însoțitori delegați îndreptățiți să se așeze pe banca echipei.

**7-4** **Precizare:** Cu cel puțin 10 minute înainte de începerea programată a jocului, fiecare antrenor principal al echipei va confirma cei 5 jucători care să înceapă jocul. Înainte ca jocul să înceapă, scorerul va verifica dacă există vreo eroare referitoare la acești 5 jucători și dacă este așa, scorerul va atenționa arbitrul cel mai apropiat, cât mai repede posibil. Dacă aceasta este descoperită înainte de începerea jocului, componența primilor 5 jucători va fi corectată. Dacă aceasta este descoperită după începerea jocului, ea va fi ignorată.

**7-5** **Exemplu:** Se descoperă că unul dintre jucătorii de pe teren nu este unul din primii 5 jucători confirmați să înceapă jocul. Acest fapt se produce

- (a) înainte de începerea jocului.
- (b) după începerea jocului.

**Interpretare:**

- (a) Jucătorul va fi schimbat cu unul din cei 5 jucători care au fost desemnați să înceapă jocul fără nici o penalizare.
- (b) Eroarea va fi neglijată. Jocul va continua fără nici o penalizare.

**7-6**      **Exemplu:** Antrenorul principal solicită scorerului să înscrie semnul 'x' pe foaia oficială de joc, pentru cei 5 jucători care vor începe jocul.

**Interpretare:** Antrenorul principal personal confirmă cei 5 jucători care vor începe jocul înscriind un 'x' mic alături de numărul fiecărui jucător, în coloana "Jucător în" pe foaia oficială de joc.

**7-7**      **Exemplu:** Antrenorul principal al echipei A și primul antrenor asistent al echipei A sunt descalificați.

**Interpretare:** Căpitanul echipei A va activa ca și jucător antrenor principal al echipei A.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 8 Timp de joc, scor egal și prelungire

- 8-1** **Precizare:** Un interval de joc, începe:
- Cu 20 minute, înainte de ora la care jocul a fost programat să înceapă.
  - Când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea unui sfert sau unei prelungiri.
  - Când panoul este echipat cu un sistem de iluminare roșu în jurul perimetrului său, aprinderea semnalului luminos are prioritate față de semnalul sonor al cronometrului de joc.

**8-2** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de **aruncare**

(a) nereușită

(b) reușită

înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului.

**Interpretare:** Arbitrii se vor consulta între ei imediat și **vor stabili** dacă greșeala lui B1 s-a produs înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului.

Dacă ei decid că faultul lui B1 s-a produs înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune, B1 va fi sancționat cu o greșeală personală. **În**

(a) A1 va încerca 2 aruncări libere.

(b) Coșul lui A1 va conta. A1 va încerca 1 aruncare liberă.

**Cronometrul** de joc va fi resetat la timpul rămas când greșeala s-a produs. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

Dacă ei decid că faultul lui B1 s-a produs după ce semnalul cronometrului de atac a sunat, greșeala va fi ignorată. **Coșul dacă a fost marcat**, nu **va** conta. Dacă faultul lui B1 îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare și mai urmează un sfert sau o prelungire, greșeala lui B1 nu va fi ignorată și va fi penalizată în consecință înainte ca următorul sfert sau următoarea prelungire să înceapă. **Greșeala va conta la greșelile echipei B pentru următorul sfert.**

**8-3** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte. Mingea este în aer când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea jocului. După semnal B1 îl faultează pe A1 care este încă în săritură. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Lui A1 i se vor acorda 3 puncte. Faultul lui B1 împotriva lui A1 va fi ignorat deoarece acesta s-a produs după terminarea timpului de joc, în afara cazului în care faultul lui B1 îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare și mai urmează un sfert sau o prelungire.

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

**9-1** **Precizare:** Un joc nu va începe decât dacă fiecare echipă are un minim de 5 jucători pe teren gata să joace.

**9-2** **Exemplu:** La începerea reprizei a doua, echipa A nu poate prezenta 5 jucători pe teren datorită accidentărilor, descalificărilor, etc.

**Interpretare:** Obligația prezentării unui minim de 5 jucători este valabilă numai la începerea jocului. Echipa A poate continua să joace cu mai puțin de 5 jucători.

**9-3** **Exemplu:** Aproape de terminarea jocului, A1 este sancționat cu o a cincea greșală și părăsește jocul. Echipa A este redusă la 4 jucători deoarece aceasta nu mai are înlocuitori disponibili. Deoarece echipa B este în față la o diferență mare, antrenorul principal B demonstrând fair play dorește să scoată un jucător ca să joace de asemenea cu 4 jucători.

**Interpretare:** Solicitarea antrenorului principal B să joace cu mai puțin de 5 jucători va fi respinsă. Atât timp cât o echipă are suficienți jucători disponibili, 5 jucători vor fi pe teren.

**9-4** **Precizare:** Art. 9 clarifică coșul pe care o echipă îl apără și coșul pe care-l atacă. Dacă dintr-o confuzie, oricare sfert sau prelungire începe cu ambele echipe atacând/apărând coșul greșit, situația va fi corectată imediat ce aceasta este descoperită, fără ca vreo echipă să fie pusă în dezavantaj. Orice puncte marcate, timp consumat, greșeli sancționate etc. înainte de oprirea jocului rămân valabile.

**9-5** **Exemplu:** După începerea jocului, arbitrii descoperă că echipele joacă în direcția greșită.

**Interpretare:** Jocul va fi oprit cât mai curând posibil fără ca vreo echipă să fie pusă în dezavantaj. Echipele vor corecta direcția de joc. Jocul va fi reluat din locul opus în oglindă față de locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit.

**9-6** **Precizare:** Jocul va începe cu o angajare între doi în cercul central.

**9-7** **Exemplu:** În timpul intervalului de joc dinaintea începerii jocului, A1 este sancționat cu o greșală tehnică. Înainte de începerea jocului antrenorul principal B îl desemnează pe B6 să încerce 1 aruncare liberă, totuși B6 nu este unul din primii 5 jucători ai echipei B.

**Interpretare:** Numai un jucător desemnat să facă parte din primii 5 jucători ai echipei B va încerca aruncarea liberă fără urmărire. O înlocuire nu poate fi acordată înainte ca timpul de joc să fie pornit. Jocul va începe cu o angajare între doi.

**9-8** **Exemplu:** În timpul intervalului de joc dinaintea jocului, A1 este sancționat cu o greșală antisportivă împotriva lui B1.

**Interpretare:** Înainte de începerea jocului, B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire.

Dacă B1 este confirmat fiind unul din cei 5 jucători care încep jocul, B1 va rămâne pe teren.

Dacă B1 nu este confirmat fiind unul din cei 5 jucători care încep jocul, B1 nu va rămâne pe teren.

Jocul va începe cu o angajare între doi și cu cei 5 jucători ai echipei B confirmați să înceapă jocul.

**9-9** **Precizare:** Dacă în timpul unui interval de joc dinaintea jocului, un jucător desemnat ca fiind unul din primii 5 jucători nu mai este capabil sau îndreptățit să înceapă jocul, acest jucător va fi înlocuit de un alt jucător. În acest caz, adversarii sunt îndreptățiți să înlocuiască un jucător din primii lor 5 jucători, dacă ei doresc.

**9-10** **Exemplu:** A1 este unul din primii 5 jucători ai echipei A. În timpul intervalului de joc cu 7 minute înainte de joc

- (a) A1 se accidentează.
- (b) A1 este sancționat cu o greșeală descalificatoare.

**Interpretare:** În ambele cazuri, A1 va fi înlocuit cu un alt jucător al echipei A. Echipa B este îndreptățită să înlocuiască un jucător din primii lor 5 jucători, dacă ei doresc.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 10 Starea mingii

**10-1** **Precizare:** Mingea nu devine moartă și coșul, dacă este marcat, va conta atunci când un jucător este în acțiune de aruncare pentru un coș și finalizează aruncarea cu o mișcare continuă, în timp ce un jucător al echipei în apărare este sancționat cu o greșeală împotriva oricărui adversar după ce mișcarea continuă a aruncătorului a început. Această precizare este echivalent valabilă dacă oricare jucător apărător sau oricare persoană autorizată să se așeze pe banca echipei este sancționat(ă) cu o greșeală tehnică.

**10-2** **Exemplu:** A1 este în acțiune de aruncare pentru un coș când B2 îl faultează pe A2. A1 finalizează aruncarea cu o mișcare continuă.

(a) Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

(b) Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** În ambele cazuri, coșul lui A1, dacă a fost marcat, va conta.

În (a) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde faultul lui B2 s-a produs.

În (b) A2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**10-3** **Exemplu:** A1 este în acțiunea de aruncare pentru un coș când A2 îl faultează pe B2. A1 finalizează aruncarea cu o mișcare continuă.

**Interpretare:** Mingea devine moartă când A2 este sancționat cu o greșeală a echipei care are controlul mingii. Dacă aruncarea lui A1 este reușită, coșul nu va conta. Indiferent de numărul greșelilor acumulate de echipa A în timpul sfertului, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere. Dacă aruncarea lui A1 este nereușită, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B, din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala s-a produs, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

## Articolul 12 Angajarea între doi și posesia alternativă



**12-1** **Precizare:** Echipei care nu obține primul control al echipei asupra unei mingi vii după angajarea între doi de la începerea jocului îi va fi acordată mingea pentru o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde următoarea situație de angajare între doi se produce, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

**12-2** **Exemplu:** Cu două minute înainte de începerea jocului, A1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Unul din primii 5 jucători ai echipei B va încerca aruncarea liberă fără urmărire. Deoarece jocul n-a început încă, direcția săgeții pentru posesia alternativă nu poate fi plasată încă în favoarea nici uneia dintre echipe. Jocul va începe cu o angajare între doi.

**12-3** **Exemplu:** Șeful brigăzii aruncă mingea pentru angajarea între doi la începerea jocului. Înainte ca mingea să ajungă la punctul ei cel mai înalt, săritorul A1 atinge mingea.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere la angajarea între doi a lui A1. Echipei B îi va fi acordată repunerea mingii în joc din terenul ei din față, aproape de linia de centru. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. De îndată ce mingea este plasată la dispoziția repunătorului echipei B, echipa A va fi îndreptățită la prima repunere în joc conform posesiei alternative.

**12-4** **Exemplu:** Șeful brigăzii aruncă mingea pentru angajarea între doi la începerea jocului. Înainte ca mingea să ajungă la punctul ei cel mai înalt, jucătorul nesăritor A2 intră în cercul central din:

- (a) terenul din spate
- (b) terenul din față

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere la angajarea între doi a lui A2. Echipei B îi va fi acordată o repunere în joc, aproape de linia de centru, dacă este din terenul ei din:

- (a) față, cu 14 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) spate, cu 24 secunde pe cronometrul de atac.

De îndată ce mingea este plasată la dispoziția repunătorului echipei B, echipa A va fi îndreptățită la prima repunere conform posesiei alternative.

**12-5** **Exemplu:** Șeful brigăzii aruncă mingea pentru angajarea între doi la începutul jocului. Imediat după ce mingea este atinsă regulamentar de jucătorul săritor A1,

- (a) o situație de minge ținută între A2 și B2, se produce.
- (b) o dublă greșeală între A2 și B2, se produce.

**Interpretare:** În ambele cazuri, deoarece controlul unei mingi vii n-a fost încă stabilit, arbitrul nu poate utiliza procedura posesiei alternative. Șeful brigăzii va administra o altă angajare între doi în cercul central iar A2 și B2 vor sări. Timpul consumat pe cronometrul de joc, după ce mingea a fost regulamentar atinsă și înainte ca mingea ținută/dubla greșeală să se producă, va rămâne valabil.

**12-6** **Exemplu:** Șeful brigăzii aruncă mingea la angajarea între doi pentru începerea jocului. Imediat după ce mingea este atinsă regulamentar de săritorul A1, mingea :

- (a) iese direct, afară din joc.
- (b) este prinsă de A1 înainte ca aceasta să atingă unul din jucătorii nesăritori sau terenul.

**Interpretare:** În ambele cazuri, echipei B i se va acorda repunerea în joc, ca rezultat a abaterii lui A1. Dacă repunerea în joc este administrată din terenul ei din spate, echipa B va avea 24 secunde

pe cronometrul de atac. Dacă este administrată din terenul ei din față, echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. De îndată ce mingea este plasată la dispoziția repunătorului echipei B, echipa A va fi îndreptățită la prima repunere în joc conform posesiei alternative.

**12-7** **Exemplu:** Șeful brigăzii aruncă mingea la angajarea între doi de începere a jocului. Imediat după ce mingea este atinsă regulamentar de săritorul A1, B1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Orice jucător al echipei A va încerca o aruncare liberă, fără urmărire. De îndată ce un jucător al echipei A primește mingea pentru aruncarea liberă, direcția săgeții pentru posesia alternativă va fi orientată în favoarea echipei B. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc conform regulii posesiei alternative de către echipa B din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când o greșeală tehnică s-a produs. Dacă repunerea în joc este administrată din terenul ei din spate, echipa B va avea 24 de secunde pe cronometrul de atac. Dacă este administrată din terenul ei din față, echipa B va avea 14 de secunde pe cronometrul de atac.

**12-8** **Exemplu:** Șeful brigăzii aruncă mingea la angajarea între doi pentru începerea jocului. Imediat după ce mingea este atinsă regulamentar de săritorul A1, A2 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui B2.

**Interpretare:** B2 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. De îndată ce B2 primește mingea pentru prima aruncare liberă, direcția săgeții pentru posesia alternativă va fi orientată în favoarea echipei A. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față (ca parte a penalizării greșelii antisportive). Echipa B va avea 14 de secunde pe cronometrul de atac.

**12-9** **Exemplu:** Echipa B este îndreptățită la o repunere în joc conform procedurii posesiei alternative. Un arbitru și/sau un scorer greșesc și repunerea în joc este acordată în mod eronat echipei A.

**Interpretare:** De îndată ce mingea atinge sau este regulamentar atinsă de un jucător pe teren, eroarea nu mai poate fi corectată. Ca rezultat al erorii, echipa B nu va pierde dreptul ei pentru următoarea repunere în joc conform posesiei alternative la următoarea situație de angajare între doi.

**12-10** **Exemplu:** Simultan cu semnalul sonor al cronometrului de joc pentru terminarea primului sfert, B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1. Arbitrii decid că semnalul cronometrului de joc a sunat înainte ca greșeala antisportivă să fie produsă. Echipa A este îndreptățită la o repunere în joc conform posesiei alternative pentru începerea sfertului al doilea.

**Interpretare:** Greșeala antisportivă s-a produs în timpul unui interval de joc. Înainte de începerea sfertului al doilea, A1 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere în terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Echipa A nu va pierde dreptul ei pentru următoarea repunere în joc conform posesiei alternative la următoarea situație de angajare între doi.

**12-11** La puțin timp după ce semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului al treilea, B1 este sancționat cu o greșeală tehnică. Echipa A este îndreptățită la o repunere în joc conform posesiei alternative pentru începerea sfertului al patrulea.

**Interpretare:** Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire, înainte de începerea sfertului al patrulea. Al patrulea sfert va începe cu o repunere în joc a echipei A, de la prelungirea liniei de centru. Echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**12-12** **Exemplu:** A1 sare cu mingea în mâini și este blocat regulamentar de B1. Apoi ambii jucători revin pe teren, amândoi având câte 1 mână sau ambele mâini ferm pe mingea.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi.

**12-13** **Exemplu:** A1 sare cu mingea în mâini și este blocat regulamentar de B1. Apoi A1 revine pe teren având 1 mână sau ambele mâini încă ferm pe mingea, în timp ce B1 nu mai atinge mingea.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de la regula pașilor a lui A1.

**12-14 Exemplu:** A1 și B1 aflați în săritură au mâinile lor ferm pe minge. După ce ambii revin pe teren având încă mâinile pe minge, A1 aterizează cu 1 picior pe linia care delimitează terenul.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi.

**12-15 Exemplu:** A1 sare cu mingea în mâini din terenul din față și este blocat regulamentar de B1. Apoi ambii jucători revin pe teren, amândoi având câte o mână sau ambele mâini ferm pe minge. A1 aterizează cu 1 picior în terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi.

**12-16 Precizare:** Este o situație de angajare între doi, din care rezultă o repunere în joc conform regulii posesiei alternative, ori de câte ori o minge vie rămâne fixată între inel și panou, în afară de cazul în care aceasta se produce între aruncări libere și de cel în care după ultima aruncare liberă urmează o posesie a mingii ca și parte a penalizării greșelii. Conform procedurii posesiei alternative, echipa va avea 14 secunde pe cronometrul de atac dacă echipa în atac este îndreptățită la o repunere în joc sau 24 secunde dacă echipa în apărare este îndreptățită la o repunere în joc.

**12-17 Exemplu:** În timpul aruncării pentru un coș a lui A1, mingea rămâne fixată între inel și panou.

(a) Echipa A

(b) Echipa B

este îndreptățită la repunerea în joc, conform procedurii posesiei alternative.

**Interpretare:** După repunerea în joc din spatele liniei **ei** de fund:

(a) echipa A va avea 14 secunde,

(b) echipa B va avea 24 secunde

pe cronometrul de atac.

**12-18 Exemplu:** La aruncarea lui A1 pentru un coș, mingea este în aer când semnalul cronometrului de atac sună, după care mingea rămâne fixată între inel și panou. Săgeata posesiei alternative este orientată în favoarea echipei A.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi. După repunerea în joc din spatele liniei **ei** de fund, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**12-19 Exemplu:** B2 este sancționat cu o greșală antisportivă împotriva lui A1 în timpul acțiunii de aruncare pentru un coș de 2 puncte. În timpul ultimei aruncări libere, fără urmărire

(a) mingea rămâne fixată între inel și panou.

(b) A1 pășește pe linia de aruncări libere în timp ce eliberează mingea spre coș.

(c) mingea nu atinge inelul.

**Interpretare:** În toate cazurile, aruncarea liberă este nereușită. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc de echipa A, de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**12-20 Exemplu:** După repunerea în joc a lui A1 de la linia de centru pentru începerea unui sfert, mingea rămâne fixată între inel și panou, în terenul din față al echipei A.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi. Direcția săgeții va fi imediat inversată în favoarea echipei B. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului. Echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**12-21 Exempu:** Direcția săgeții pentru posesia alternativă este orientată în favoarea echipei A. În timpul intervalului de joc după primul sfert, B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1. A1 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire, urmate de o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față pentru începerea sfertului al doilea. Direcția săgeții în favoarea echipei A rămâne neschimbată. După repunerea în joc, mingea rămâne fixată între inel și panou, în terenul din față al echipei A.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei de fund din terenul ei din față, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Direcția săgeții va fi imediat inversată după ce repunerea în joc a echipei A s-a terminat.

**12-22 Precizare:** O minge ținută se produce când unul sau mai mulți jucători din echipele adverse au una sau ambele mâini ferm pe minge, astfel încât nici un jucător nu poate obține controlul mingii fără o acțiune de asprime exagerată.

**12-23 Exempu:** A1 cu mingea în mâini este într-o mișcare continuă spre coș pentru a marca. La acest moment B1 își plasează mâinile ferm pe minge și acum A1 face mai mulți pași decât sunt permisi de regula pașilor.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi.

**12-24 Precizare:** O abatere comisă de o echipă în timpul repunerii ei în joc conform posesiei alternative determină ca această echipă să piardă dreptul de repunere în joc conform posesiei alternative.

**12-25 Exempu:** Cu 4:17 pe cronometrul de joc dintr-un sfert, în timpul unei repuneri în joc conform posesiei alternative,

- (a) repunătorul A1 pășește pe teren în timp ce are mingea în mâini.
- (b) A2 își deplasează mâinile peste linia care delimitează terenul și atinge mingea, înainte ca aceasta să fie pasată peste această linie.
- (c) repunătorul A1 eliberează mingea după mai mult de 5 secunde.

**Interpretare:** În toate cazurile, aceasta este o abatere la repunerea în joc a lui A1 sau A2. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul repunerii inițiale. Direcția săgeții pentru posesia alternativă va fi imediat inversată în favoarea echipei B.

**12-26 Precizare:** Oricând o situație de angajare între doi se produce fără timp rămas pe cronometrul de atac și săgeata posesiei alternative este în favoarea echipei A, procedura posesiei alternative nu va fi aplicată. Aceasta este o abatere pentru expirarea timpului de atac. Prin urmare, mingea va fi acordată echipei B pentru o repunere în joc.

**12-27 Exempu:** Mingea aruncată de A1 pentru un coș nereușit este în aer când semnalul cronometrului de atac sună. Apoi:

(a) o minge ținută este sancționată.

(b) o greșeală tehnică este sancționată.

Săgeata posesiei alternative este în favoarea echipei A.

**Interpretare:** În ambele cazuri, deoarece nu mai este timp rămas pe cronometrul de atac pentru echipa A, procedura posesiei alternative nu poate fi aplicată. Aceasta este o abatere a echipei A pentru expirarea timpului de atac. Mingea va fi acordată echipei B pentru o repunere în joc.

**12-27 Exempu:** Mingea aruncată de A1 pentru un coș nereușit este în aer când semnalul cronometrului de atac sună. Mingea nu atinge inelul. Apoi:

(a) o greșeală tehnică este sancționată împotriva lui A1 sau B1.

(b) o minge ținută este sancționată.

**Interpretare:**

În (a) oricare jucător al echipei A (pentru greșeala tehnică a lui B1) sau al echipei B (pentru greșeala tehnică a lui A1) va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire.

În ambele cazuri, jocul va fi reluat după cum urmează:

Dacă săgeata este în favoarea echipei A, aceasta este o abatere pentru expirarea timpului de atac a echipei A.

Dacă săgeata este în favoarea echipei B, mingea va fi acordată echipei B pentru o repunere în joc din terenul ei din spate cu 24 de secunde pe cronometrul de atac.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 13 Cum este jucată mingea

**13-1**      **Precizare:** În timpul jocului mingea este jucată numai cu mâinile. Este o abatere dacă un jucător

- plasează mingea între picioare pentru a simula o pasă sau o aruncare.
- utilizează deliberat capul, pumnul sau partea inferioară sau cea superioară a picioarelor ca să joace mingea.

**13-2**      **Exemplu:** A1 termină un dribling. A1 plasează mingea între picioare și simulează o pasă sau o aruncare.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de atingere neregulamentară a mingii cu piciorul a lui A1.

**13-3**      **Exemplu:** A1 pasează mingea spre A2 care aleargă pe un contraatac spre coșul adversarilor. Înainte de prinderea mingii, în mod deliberat A2 atinge mingea cu capul.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere a lui A2 de utilizare neregulamentară a capului pentru a juca mingea.

**13-4**      **Precizare:** Creșterea artificială a înălțimii sau a alonjei jucătorului nu este permisă. Este o abatere ridicarea unui coechipier pentru ca să joace mingea.

**13-5**      **Exemplu:** A1 îl îmbrățișează și îl ridică pe coechipierul A2 sub coșul adversarilor. A3 pasează mingea lui A2 care introduce mingea cu forță de sus în jos ("dunk") în coș.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere a echipei A. Coșul lui A2 nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 14      Controlul mingii

**14-1** **Precizare:** Controlul echipei asupra mingii începe când un jucător al acestei echipe controlează o minge vie ținând-o sau driblând-o sau are o minge vie la dispoziție pentru o repunere în joc sau o aruncare liberă.

**14-2** **Exemplu:** În aprecierea unui arbitru, indiferent dacă cronometrul de joc este oprit sau nu, un jucător întârzie în mod deliberat preluarea mingii pentru o repunere în joc sau pentru o aruncare liberă.

**Interpretare:** Mingea devine vie și controlul echipei asupra mingii începe când arbitrul pune mingea pe podea lângă locul repunerii în joc sau pe teren la linia de aruncări libere.

**14-3** **Exemplu:** Echipa A are controlul mingii de 15 secunde. A1 pasează mingea spre A2 și mingea trece peste linia care delimitează terenul. B1 încearcă să prindă mingea și sare din teren peste linia care-l delimitează. B1 încă în săritură

- (a) atinge mingea cu o mână sau ambele mâini,
  - (b) prinde mingea cu ambele mâini sau o reține cu o mână
- și mingea revine în teren unde aceasta este prinsă de A2.

**Interpretare:**

- (a) Echipa A va continua să controleze mingea. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.
- (b) B1 a obținut controlul echipei B asupra mingii. A2 a reobținut controlul echipei A asupra mingii. Echipa A va avea o nouă perioadă de 24 secunde pe cronometrul de atac.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 15 Jucător în acțiune de aruncare la coș

**15-1**      **Precizare:** Acțiunea aruncării începe când, în aprecierea unui arbitru, jucătorul începe să deplaseze mingea în sus spre coșul adversarilor.

**15-2**      **Exemplu:** A1 la o pătrundere spre coș se oprește regulamentar, cu ambele picioare pe teren fără să deplaseze mingea în sus. În acest moment B1 îl faultează pe A1.

**Interpretare:** Greșeala lui B1 nu s-a produs împotriva unui jucător în acțiune de aruncare deoarece A1 nu a început încă să deplaseze mingea în sus spre coșul adversarilor.

**15-3**      **Precizare:** Acțiunea de aruncare într-o deplasare continuă la o pătrundere spre coș începe când mingea rămâne în mâinile jucătorului, după terminarea unui dribling sau a prinderii ei în săritură și jucătorul începe, în aprecierea unui arbitru, mișcarea de aruncare premergătoare eliberării mingii pentru un coș.

**15-4**      **Exemplu:** A1 la o pătrundere spre coșul adversarilor, termină un dribling ținând mingea în mâini și începe mișcarea de aruncare. În acest moment B1 îl faultează pe A1. Mingea nu intră în coș.

**Interpretare:** Greșeala lui B1 s-a produs împotriva unui jucător în acțiune de aruncare. A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**15-5**      **Exemplu:** A1 sare și eliberează mingea la o încercare de aruncare pentru un coș de 3 puncte. B1 îl faultează pe A1 înainte ca A1 să revină cu ambele picioare pe teren. Mingea nu intră în coș.

**Interpretare:** A1 rămâne în acțiune de aruncare până când revine cu ambele picioare pe teren. A1 va încerca 3 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**15-6**      **Exemplu:** În timp ce ține mingea în mâini în terenul din față A1 îl faultează pe B1. Aceasta este o greșeală a echipei care controlează mingea. Într-o mișcare de înaintare continuă, A1 aruncă mingea în coș.

**Interpretare:** Coșul lui A1 nu va conta. Echipei B i se va acorda o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate.

**15-7**      **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 la o pătrundere spre coș fiind cu piciorul din față încă pe teren. A1 continuă acțiunea de aruncare și datorită faultului lui B1, pentru moment mingea părăsește mâinile lui A1. Apoi A1 prinde mingea cu ambele mâini și marchează un coș.

**Interpretare:** Faultul lui B1 s-a produs împotriva lui A1 aflat în acțiune de aruncare. Când, pentru moment, mingea părăsește mâinile lui A1, A1 încă rămâne să controleze mingea și de aceea acțiunea de aruncare continuă. Coșul va conta. A1 va încerca o aruncare liberă. Jocul va continua ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**15-8**      **Precizare:** Când un jucător este în acțiune de aruncare și după ce a fost faultat, pasează mingea, acest jucător nu mai este considerat în acțiune de aruncare.

**15-9**      **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului. După fault, A1 pasează mingea spre A2.

**Interpretare:** Când A1 a pasat mingea spre A2, acțiunea de aruncare s-a terminat. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala s-a produs.

**15-10**      **Precizare:** Dacă un jucător este faultat în acțiune de aruncare, după care acest jucător marchează în timp ce comite o abatere de pași, coșul nu va conta și 2 sau 3 aruncări libere îi vor fi acordate.



**15-11**      **Exemplu:** A1 cu mingea în mâini pătrunde spre coș pentru încercarea unui coș de 2 puncte. B1 îl faultează pe A1, după care A1 comite o abatere de pași. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Coșul lui A1 nu va conta. Lui A1 i se vor acorda 2 aruncări libere.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## **Articolul 16      Coș: Când este reușit și valoarea lui**

**16-1** **Precizare:** Valoarea unui coș este definită de locul de pe teren de unde la aruncare mingea a fost eliberată. Un coș marcat când mingea a fost eliberată din zona coșului de 2 puncte contează 2 puncte, un coș marcat când mingea a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte contează 3 puncte. Un coș este atribuit echipei care atacă coșul adversarilor în care mingea a intrat.

**16-2** **Exemplu:** A1 eliberează mingea la o aruncare din zona coșului de 3 puncte. În traiectoria ei ascendentă mingea este regulamentar atinsă de oricare jucător aflat în interiorul zonei coșului de 2 puncte a echipei A. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Lui A1 i se vor acorda 3 puncte deoarece mingea aruncată de A1 a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte.

**16-3** **Exemplu:** A1 eliberează mingea la o aruncare din zona coșului de 2 puncte. În traiectoria ei ascendentă mingea este regulamentar atinsă de B1 care a sărit din zona coșului de 3 puncte a echipei A. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Lui A1 i se vor acorda 2 puncte deoarece mingea aruncată de A1 a fost eliberată din zona coșului de 2 puncte.

**16-4** **Exemplu:** La începerea unui sfert echipa A își apără propriul coș, când în mod eronat B1 dribblează spre propriul coș și marchează un coș.

**Interpretare:** Căpitanului echipei A de pe teren i se vor acorda 2 puncte.

**16-5** **Precizare:** Dacă mingea intră în coșul adversarilor, valoarea coșului este definită de locul de pe teren de unde mingea a fost eliberată. Mingea poate intra în coș direct sau indirect când în timpul unei pase, mingea poate să atingă oricare jucător sau să atingă terenul înainte de intrarea în coș.

**16-6** **Exemplu:** A1 pasează mingea din zona coșului de 3 puncte.

(a) Mingea intră direct în coș.

(b) Mingea atinge oricare jucător sau terenul în zona coșului de 2 puncte sau de 3 puncte a echipei A și apoi intră în coș.

**Interpretare:** În ambele cazuri, lui A1 i se vor acorda 3 puncte deoarece mingea a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte.

**16-7** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte, După ce mingea a părăsit mâinile lui A1, aceasta atinge terenul în zona coșului de 2 puncte a echipei A. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Coșul lui A1 va conta 3 puncte, deoarece mingea a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte. Jocul va fi reluat ca și după orice coș reușit.

**16-8** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare pentru un coș de 3 puncte. Mingea atinge terenul și apoi intră în coș.

**Interpretare:** Coșul lui A1 nu va conta. O aruncare pentru un coș se termină când mingea atinge terenul. După ce un arbitru fluieră și deoarece mingea nu mai este într-o aruncare, mingea devine imediat moartă. A1 va încerca 3 aruncări libere.

**16-9** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte. După ce mingea a părăsit mâinile lui A1 semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului. Mingea atinge terenul și apoi intră în coș.

**Interpretare:** Coșul lui A1 nu va conta, O aruncare pentru un coș se termină când mingea atinge terenul. Deoarece mingea nu mai este într-o aruncare, aceasta devine moartă când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului.

**16-10** **Precizare:** Într-o situație de repunere în joc sau la o recuperare a mingii după ultima aruncare liberă, întotdeauna există o perioadă de timp de la momentul în care jucătorul aflat în teren atinge mingea până când acest jucător eliberează mingea pentru o aruncare la coș. Acest fapt este deosebit de important să fie luat în considerare aproape de terminarea unui sfert sau unei prelungiri. Trebuie să existe un minim de timp disponibil pentru o astfel de aruncare la coș înainte ca timpul să expire. Dacă 0.3 secunde sau mai multe sunt arătate pe cronometrul de joc sau pe cronometrul de atac, este datoria arbitrilor (arbitrilor) să determine dacă jucătorul aruncător a eliberat sau n-a eliberat mingea înainte ca semnalul cronometrului de joc sau al cronometrului de atac să fi sunat pentru terminarea unui sfert, unei prelungiri sau a timpului de atac. Totuși, dacă 0.2 sau 0.1 secunde sunt arătate pe cronometrul de joc sau pe cronometrul de atac, singurul tip a unui coș valabil care poate fi marcat de un jucător, este prin voleibalare sau prin introducerea în forță a mingii de sus în jos ("dunking"), cu observația că mâinile jucătorului nu mai ating mingea când cronometrul de joc arată 0.0.

**16-11** **Exemplu:** Echipei A i se acordă o repunere în joc cu:

- (a) 0.3,
  - (b) 0.2 sau 0.1,
- secunde arătate pe cronometrul de joc sau pe cronometrul de atac.

**Interpretare:**

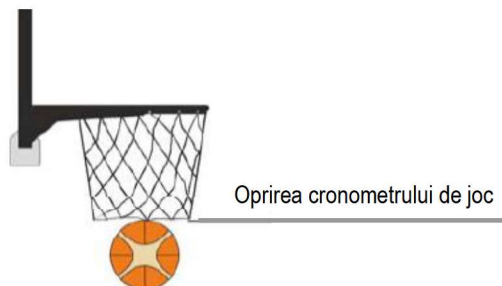
Arbitrii trebuie să se asigure că timpul de joc corect rămas este afișat pe cronometre.

- (a) Dacă în timpul unei aruncări pentru un coș semnalul cronometrului de joc sau al cronometrului de atac sună pentru terminarea sfertului, prelungirii sau a timpului de atac, este responsabilitatea arbitrilor să determine dacă mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc sau al cronometrului de atac să sune pentru terminarea sfertului sau prelungirii respectiv a timpului de atac.
- (b) Un coș poate fi marcat numai dacă mingea, în timp ce se află în aer după pasa din repunere, este voleibatală sau introdusă cu forță de sus în jos direct în coș ("dunk").

**16-12** **Exemplu:** La sfârșitul unui sfert, A1 introduce mingea cu forță de sus în jos ("dunk") în coșul adversarilor. Mingea atinge încă mâinile lui A1 când cronometrul de joc arată 0.0 secunde.

**Interpretare:** Coșul lui A1 nu va conta. Mingea atinge mâinile lui A1 când semnalul cronometrului de joc a sunat pentru terminarea sfertului.

- 16-13** **Precizare.** Un coș este marcat, atunci când o minge vie intră în coș pe deasupra și rămâne în interiorul lui sau trece complet prin el. Când,
- (a) o echipă în apărare solicită un minut de întrerupere la orice moment în timpul jocului și apoi un coș este marcat, sau
  - (b) cronometrul de joc afișează 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert sau prelungire, cronometrul de joc va fi oprit când mingea rămâne în interiorul coșului sau a trecut prin coș în întregime, așa cum se arată în Diagrama 2.



**Diagrama 2 Un coș este marcat**

**16-14** **Exemplu:** Cu 2:02 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert A1 marchează un coș și mingea trece prin coș. Cu 2:00 pe cronometrul de joc B1 are mingea s-o repună în joc de la linia de fund.

**Interpretare:** Coșul a fost marcat cu mai mult de 2:00 pe cronometrul de joc. Prin urmare, cronometrul de joc nu va fi oprit.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 17 Repunerea în joc

**17-1** **Precizare:** În timpul repunerii în joc alți jucători decât repunătorul nu vor avea nici o parte a corpului lor peste linia care delimitează terenul.

Înainte ca repunătorul să elibereze mingea, este posibil ca mișcarea repunerii în joc să poată determina deplasarea mâinilor acestui jucător cu mingea peste linia care delimitează terenul separând zona interioară de zona exterioară. În astfel de situații, va continua să fie responsabilitatea jucătorului apărător ca să evite interferența cu repunerea în joc prin atingerea mingii în timp ce aceasta este încă în mâinile repunătorului.

**17-2** **Exemplu:** În al treilea sfert, echipei A i se acordă o repunere în joc din terenul ei din spate. În timp ce ține mingea

- (a) repunătorul A1 își deplasează mâinile peste linia care delimitează terenul astfel încât mingea este deasupra zonei interioare. B1 smulge mingea din mâinile lui A1 sau scoate mingea din mâinile lui A1, fără nici un contact fizic împotriva lui A1.
- (b) B1 își deplasează mâinile peste linia care delimitează terenul înspre repunătorul A1 pentru a opri o pasă spre A2 pe teren.

**Interpretare:** În ambele cazuri, B1 a interferat cu repunerea în joc, întârziind astfel reluarea jocului. Arbitrul sancționează o abatere de întârziere a reluării jocului. În plus, un avertisment verbal va fi acordat lui B1 și de asemenea comunicat antrenorului principal B. Acest avertisment va fi aplicabil tuturor jucătorilor echipei B pentru restul jocului. Orice repetare a unei acțiuni similare de oricare jucător al echipei B poate avea ca rezultat sancționarea unei greșeli tehnice. Repunerea în joc a echipei A va fi repetată. Echipa A va avea 24 de secunde pe cronometrul de atac.

**17-3** **Exemplu:** În al treilea sfert, echipei A i se acordă o repunere în joc din terenul ei din față. Repunătorul A1 ține mingea când B1 își deplasează mâinile peste linia care delimitează terenul, cu

- (a) 7 secunde,
- (b) 17 secunde

pe cronometrul de atac.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere la repunerea în joc a lui B1. În plus lui B1 va fi avertizat verbal care va fi comunicat de asemenea și antrenorului principal al echipei B. Acest avertisment este aplicabil pentru toți jucătorii echipei B pentru tot restul jocului. Orice repetare a unei acțiuni similare de către oricare jucător al echipei B poate fi rezultatul unei greșeli tehnice. Repunerea în joc a echipei A va fi repetată. Echipa A va avea

- (a) 14 secunde,
- (b) 17 secunde

pe cronometrul de atac.

**17-4** **Precizare.** Când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, jucătorul echipei în apărare nu-și va deplasa nici o parte a corpului peste linia care delimitează terenul pentru a interfera cu repunerea în joc.

**17-5** **Exemplu:** Cu 54 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, echipa A este îndreptățită la o repunere în joc. Înainte să pună mingea la dispoziția repunătorului A1, arbitrul îi arată lui B1 o semnalizare de avertizare de 'trecere neregulamentară a liniei care delimitează terenul'. Apoi B1 își deplasează corpul înspre A1 peste linia care delimitează terenul înainte ca mingea să fie aruncată peste linia care delimitează terenul.

**Interpretare:** B1 va fi sancționat cu o greșeală tehnică.

**17-6** **Exemplu:** Cu 51 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, echipa A este îndreptățită la o repunere în joc. Înainte să pună mingea la dispoziția repunătorului A1, arbitrul **nu arată** semnalizarea de avertizare de 'trecere neregulamentară a liniei care delimitează terenul'. Apoi, B1 își deplasează corpul înspre A1 peste linia care delimitează terenul înainte ca mingea să fie aruncată peste linia care delimitează terenul.

**Interpretare:** Pentru că arbitrul **nu a arătat semnalizarea de avertizare de 'trecere neregulamentară a liniei care delimitează terenul'** înainte să pună mingea la dispoziția repunătorului A1, arbitrul va fluiera și acum îi va acorda lui B1 un avertisment. Acest avertisment va fi de asemenea comunicat antrenorului principal al echipei B. Avertismentul va fi aplicabil tuturor jucătorilor echipei B pentru restul jocului. Orice repetare a unei acțiuni similare de către orice jucător al echipei B poate avea ca rezultat sancționarea unei greșeli tehnice. Repunerea în joc va fi repetată **și lui arbitrul va arăta semnalizarea de 'trecere neregulamentară a liniei care delimitează terenul'**.

**17-7** **Precizare:** Repunătorul trebuie să paseze (nu să înmâneze) mingea, unui coechipier pe teren.

**17-8** **Exemplu:** Repunătorul A1 înmânează mingea lui A2 pe teren.

**Interpretare:** A1 comite o abatere la repunerea în joc. Mingea trebuie să părăsească mâinile lui A1 la repunerea în joc. Echipei B i se va acorda o repunere în joc de la locul repunerii în joc inițiale.

**17-9** **Precizare:** În timpul unei repuneri în joc, alt (alți) jucător(i) nu va (vor) avea nici o parte a corpului peste linia care delimitează terenul înainte ca mingea să fie pasată înspre teren.

**17-10** **Exemplu:** După o infrațiune, repunătorul A1 primește mingea de la arbitru și A1

(a) pune mingea pe podea după care mingea este luată de A2.

(b) înmânează mingea lui A2 aflat în afara terenului.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere a lui A2 pentru deplasarea corpului peste linia care delimitează terenul înainte ca A1 să paseze mingea peste această linie.

**17-11** **Exemplu:** După un coș reușit sau o ultimă aruncare reușită de echipa A, echipei B i se acordă un minut de întrerupere. După minutul de întrerupere, repunătorul B1 în spatele liniei de fund primește mingea de la arbitru. Apoi B1

(a) pune mingea pe podea, după care mingea este luată de B2, care se află de asemenea în spatele liniei de fund.

(b) înmânează mingea lui B2, care se află de asemenea în spatele liniei de fund.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o acțiune regulamentară a lui B2. După un coș reușit sau o ultimă aruncare liberă reușită, singura restricție pentru echipa B este aceea că jucătorii ei trebuie să paseze mingea înspre teren în 5 secunde.

**17-12** **Precizare:** Dacă un minut de întrerupere este acordat echipei căreia i-a fost acordată repunerea mingii în joc din terenul ei din spate când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, antrenorul principal, după minutul de întrerupere, are dreptul să decidă dacă, repunerea în joc va fi administrată de la linia de repunere din terenul din față al echipei sau din terenul din spate al echipei.

După ce antrenorul principal a luat o decizie, aceasta este finală și ireversibilă. Solicitări ulterioare din partea ambilor antrenori principali pentru a schimba locul repunerii în joc, după minute de întrerupere suplimentare în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit, nu vor conduce la o schimbare a deciziei inițiale.

După un minut de întrerupere acordat în urma unei greșeli antisportive sau greșeli descalificatoare sau încăierări, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei.

**17-13** **Exemplu:** Cu 35 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 dribleză în terenul din spate când un jucător al echipei B deviază mingea afară din joc la nivelul prelungirii liniei de aruncări libere. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** Cel mai târziu după minutul de întrerupere, șeful brigăzii va solicita antrenorului principal al echipei A să comunice decizia lui referitoare la locul de unde repunerea în joc va fi administrată. Antrenorul principal A va spune cu voce tare, în limba Engleză "frontcourt" (terenul din față) sau "backcourt" (terenul din spate) și în același timp arată cu brațul locul (terenul din față sau terenul din spate) de unde repunerea în joc va fi administrată. Decizia antrenorului principal al echipei A va fi finală și ireversibilă. Șeful brigăzii îl va informa pe antrenorul principal al echipei B despre decizia antrenorului principal al echipei A.

Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A numai când poziționarea jucătorilor ambelor echipe pe teren demonstrează în mod clar înțelegerea lor referitoare la locul de unde va fi reluat jocul.

**17-14** **Exemplu:** Cu 44 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert și cu 17 secunde pe cronometrul de atac, A1 dribleză în terenul din spate când un jucător al echipei B deviază mingea afară din joc la nivelul prelungirii liniei de aruncări libere. Un minut de întrerupere este acordat

- (a) echipei B.
- (b) echipei A.
- (c) întâi echipei B și apoi imediat echipei A (sau invers).

**Interpretare:**

- (a) Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate. Echipa A va avea 17 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) și (c) Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc din terenul din față, jocul va fi reluat cu o repunere în joc echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.  
Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea 17 secunde pe cronometrul de atac.

**17-15** **Exemplu:** Cu 57 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 încearcă 2 aruncări libere. În timpul celei de-a doua aruncări libere A1 calcă pe linia de aruncări libere și o abatere este sancționată. Echipei B i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** După minutul de întrerupere, dacă antrenorul principal al echipei B decide asupra unei repuneri în joc

- (a) de la linia de repunere din terenul din față, echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) din terenul lui din spate, echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**17-16** **Exemplu:** Cu 26 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 dribleză 6 secunde în terenul spate, când

- (a) B1 deviază mingea afară din joc.
- (b) B1 este sancționat cu o greșeală, a treia a echipei B în acest sfert.

Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** După minutul de întrerupere:

În ambele cazuri, dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea:

(a) 18 secunde

(b) 24 secunde

pe cronometrul de atac.

**17-17 Exempu:** Cu 1:24 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 dribleză în terenul din față când B1 deviază mingea în terenul din spate al echipei A unde oricare jucător al echipei A începe să dribleze din nou. Acum B2 deviază mingea afară din joc în terenul din spate al echipei A, cu:

(a) 6 secunde,

(b) 17 secunde

pe cronometrul de atac. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** După minutul de întrerupere:

Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față, echipa A va avea:

(a) 6 secunde,

(b) 14 secunde

pe cronometrul de atac.

Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea:

(a) 6 secunde

(b) 17 secunde

pe cronometrul de atac.

**17-18 Exempu:** Cu 48 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 dribleză în terenul din față când B1 deviază mingea în terenul din spate al echipei A unde A2 începe s-o dribleze din nou. Acum B2 îl faultează pe A2, aceasta este a treia greșeală a echipei B în acest sfert cu:

(a) 6 secunde,

(b) 17 secunde

pe cronometrul de atac. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** În ambele cazuri, dacă după minutul de întrerupere antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Dacă decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**17-19 Exempu:** Cu 1:32 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, echipa A are controlul mingii de 5 secunde când A1 și B1 sunt descalificați pentru lovire reciprocă cu pumnul în terenul din spate al echipei A. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** Penalizările greșelilor descalificatoare se vor anula reciproc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din spate. Totuși, dacă după minutul de întrerupere antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Dacă decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea 19 secunde pe cronometrul de atac.

**17-20 Exempu:** Cu 1:29 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert și cu 19 secunde pe cronometrul de atac echipa A are controlul mingii în terenul ei din față când A6 și B6 sunt descalificați pentru intrarea pe teren în timpul unei încăierări. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** Penalizările greșelilor descalificatoare se anulează reciproc. După minutul de întrerupere, jocul se va relua cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde



se afla mingea când încăierarea a început. Echipa A va avea 19 secunde pe cronometrul de atac.

**17-21 Exempu:** Cu 1:18 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, echipei A i se acordă o repunere în joc din terenul ei din spate. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere. După minutul de întrerupere, antrenorul principal al echipei A decide că repunerea în joc va fi administrată din terenul din față. Înainte ca repunerea în joc să fie administrată, antrenorul principal al echipei B solicită un minut de întrerupere.

**Interpretare:** Decizia inițială a antrenorului principal al echipei A, de administrare a unei repuneri în joc din terenul din față este finală și ireversibilă și nu poate fi schimbată în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit. Acest lucru de asemenea va fi valabil dacă antrenorul principal al echipei A ia un al doilea minut de întrerupere, următor celui anterior luat.

**17-22 Precizare:** La începerea tuturor sferturilor altele decât primul și la începerea fiecărei prelungiri, o repunere în joc va fi administrată de la prelungirea liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului. Jucătorul care efectuează repunerea va avea câte un picior de fiecare parte a liniei de centru. Dacă repunătorul comite o abatere la repunerea în joc, mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de centru.

Totuși, dacă o infracțiune este comisă pe teren direct pe linia de centru, repunerea în joc va fi administrată în terenul din față din locul cel mai apropiat de linia de centru.

**17-23 Exempu:** La începerea unui sfert repunătorul A1 comite o abatere la prelungirea liniei de centru.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la locul repunerii inițiale la prelungirea liniei de centru, cu 10:00 pe cronometrul de joc și 24 secunde pe cronometrul de atac. Jucătorul care efectuează repunerea în joc va fi îndreptățit să paseze mingea spre orice loc de pe teren. Direcția săgeții pentru posesia alternativă va fi inversată în favoarea echipei B.

**17-24 Exempu:** La începerea unui sfert repunătorul A1 pasează mingea de la prelungirea liniei de centru spre A2 care o atinge înainte ca aceasta să iasă afară din joc în terenul echipei A din:

- (a) față.
- (b) spate.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc din terenul ei din:

- (a) spate cu 24 secunde
  - (b) față cu 14 secunde
- pe cronometrul de atac.

Repunerea în joc a echipei A s-a terminat când A2 a atins mingea. Direcția săgeții pentru posesia alternativă va fi inversată în favoarea echipei B.

**17-25 Exempu:** Următoarele infracțiuni se pot produce la linia de centru pe teren:

- (a) A1 determină mingea să iasă afară din joc.
- (b) A1 este sancționat cu o greșeală a echipei care controlează mingea.
- (c) A1 comite o abatere de pași.

**Interpretare:** În toate cazurile, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din terenul ei din față de la locul cel mai apropiat de linia de centru. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**17-26 Precizare:** O repunere în joc rezultată de la o greșeală antisportivă sau greșeală descalificatoare, întotdeauna va fi administrată de la linia de repunere din terenul din față al echipei.

**17-27** **Exemplu:** A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui B1 în timpul intervalului de joc dintre primul și al doilea sfert.

**Interpretare:** Înainte de începerea sfertului al doilea, B1 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Direcția săgeții pentru posesia alternativă va rămâne neschimbată.

**17-28** **Precizare:** În timpul unei repuneri în joc, următoarele situații se pot produce:

- (a) Mingea este pasată peste coș și un jucător al oricărei echipe ajunge să o atingă prin coș pe dedesubt. Aceasta este o abatere de interferență neregulamentară.
- (b) Mingea rămâne fixată între inel și panou. Aceasta este o situație de anagajare între doi.

**17-29** **Exemplu:** Repunătorul A1 pasează mingea deasupra coșului atunci când un jucător al oricărei echipe o atinge introducând mâna prin coș pe dedesubt.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de interferență neregulamentară. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc de către adversari de la prelungirea liniei de aruncări libere. Dacă o echipă în apărare comite abaterea, nici un punct nu-i va fi atribuit echipei atacante, deoarece mingea a fost eliberată din afara terenului.

**17-30** **Exemplu:** Repunătorul A1 pasează mingea spre coșul echipei B și aceasta rămâne fixată între inel și panou.

**Interpretare:** Aceasta este o situație de angajare între doi. Jocul va fi reluat în conformitate cu procedura posesiei alternative:

- Dacă echipa A este îndreptățită la repunerea în joc, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei de fund din terenul ei din față de lângă panou, dar nu direct din spatele panoului. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.
- Dacă echipa B este îndreptățită la repunerea în joc, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei de fund din terenul ei din spate de lângă panoul, dar nu direct din spatele panoului. Echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**17-31** **Precizare.** După ce mingea este pusă la dispoziția repunătorului, acest jucător nu are voie să paseze mingea cu podeaua astfel încât mingea să atingă zona interioară a terenului și apoi repunătorul să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să atingă sau să fi fost atinsă de un alt jucător pe teren.

**17-32** **Exemplu:** Repunătorul A1 pasează mingea cu podeaua care atinge:

- (a) zona interioară a terenului,
  - (b) zona exterioară a terenului,
- iar apoi A1 o prinde din nou.

**Interpretare:**

- (a) Aceasta este o abatere la repunerea în joc a lui A1. După ce mingea a părăsit mâinile lui A1 și mingea atinge zona interioară a terenului, A1 nu trebuie să atingă mingea, înainte ca aceasta să atingă sau să fi fost atinsă de un alt jucător pe teren.
- (b) Dacă A1 nu se deplasează pe o distanță totală mai mare de 1 metru, între locul din care pasează mingea cu podeaua și cel în care prinde mingea din nou, acțiunea lui A1 este regulamentară. Restricția referitoare la eliberarea mingii în 5 secunde va continua.

**17-33** **Precizare:** Repunătorul nu trebuie să determine ca mingea să atingă zona din afara liniilor care delimitează terenul, după ce aceasta a fost eliberată la repunerea în joc.

**17-34 Exempu:** Repunătorul A1 pasează mingea din:

- (a) terenul din față,
- (b) terenul din spate,

spre A2 aflat pe teren. Mingea iese afară din joc fără să atingă nici un jucător pe teren.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere la repunerea în joc a lui A1. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul inițial al repunerii în joc, dacă este din:

- (a) terenul din spate cu 24 secunde
  - (b) terenul din față cu 14 secunde
- pe cronometrul de atac.

**17-35 Exempu:** Repunătorul A1 pasează mingea spre A2. A2 prinde mingea atingând cu un picior linia care delimitează terenul.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de minge afară din joc a lui A2. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde A2 a atins linia care delimitează terenul.

**17-36 Exempu:** Repunătorul A1 din spatele liniei laterale:

- (a) în terenul din spate aproape de linia de centru este îndreptățit să paseze mingea spre orice loc pe teren.
- (b) în terenul din față aproape de linia de centru este îndreptățit să paseze mingea numai în terenul din față.
- (c) în prelungirea liniei de centru la începerea unui sfert sau a fiecărei prelungiri de la prelungirea liniei de centru este îndreptățit să paseze mingea spre orice loc pe teren.

Cu mingea în mâini A1 face un pas lateral normal, schimbându-și astfel poziția în raport cu terenul din față sau terenul din spate.

**Interpretare:** În toate cazurile, aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. A1 va păstra poziția inițială de repunere cu dreptul de a pasa mingea fie în terenul din față sau în terenul din spate conform statutului inițial.

**17-37 Precizare:** După un coș reușit sau o ultimă aruncare liberă reușită, repunătorul din spatele liniei de fund se poate deplasa lateral și/sau în spate și mingea poate fi pasată coechipierilor lui în spatele liniei de fund, dar perioada repunerii în joc nu va depăși 5 secunde. Acest lucru este de asemenea valabil după ce un minut de întrerupere este luat de oricare echipă sau când o abatere de interferență neregulamentară cu repunerea în joc a echipei în apărare este sancționată în timpul repunerii în joc și de aceea repunerea va fi repetată.

**17-38 Exempu:** După un coș reușit sau o ultimă aruncare liberă reușită de un adversar în al doilea sfert, A1 are mingea în mâini pentru o repunere în joc din spatele liniei de fund.

- (a) B2 își deplasează mâinile peste linia care delimitează terenul, înainte ca mingea să fie repusă în joc pe teren.
- (b) A1 pasează mingea spre A2 care este de asemenea în spatele liniei de fund. B2 își deplasează mâinile peste linia care delimitează terenul și atinge mingea la această pasă.

**Interpretare:** Lui B2 i se va acorda un avertisment pentru întârzierea reluării jocului. Avertismentul lui B2 va fi de asemenea comunicat antrenorului principal al echipei B și se va aplica tuturor componentelor echipei B pentru restul jocului. Orice repetare a unei acțiuni similare poate avea ca rezultat sancționarea unei greșeli tehnice. Oricare jucător al echipei A va păstra dreptul de a se deplasa pe lungimea liniei de fund înainte să elibereze mingea sau să o paseze spre un coechipier.

**17-39** **Exemplu:** După un coș reușit de adversari, A1 are mingea în mâini pentru repunerea în joc din spatele liniei de fund. După ce mingea este repusă în joc pe teren, B2 blochează mingea cu piciorul aproape de linia de fund.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de joc neregulamentară al mingii cu piciorul a lui B2. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A, din spatele liniei ei de fund, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului. Deoarece abaterea lui B2 de blocare a mingii cu piciorul s-a produs după repunerea în joc, repunătorul echipei A nu va avea dreptul să se deplaseze de la locul desemnat al repunerii în joc pe lungimea liniei de fund, înainte să elibereze mingea înspre teren.

**17-40** **Exemplu:** După un coș reușit de adversari, A1 are mingea în mâini pentru repunerea în joc din spatele liniei de fund. A2 sare din afara terenului din spatele liniei de fund și în timp ce este în săritură prinde mingea din repunerea în joc a lui A1. După aceea:

- (a) A2 pasează mingea înapoi lui A1 care este încă în afara terenului în spatele liniei de fund.
- (b) A2 pasează mingea lui A3 care este pe teren.
- (c) A2 revine în afara terenului în spatele liniei lui de fund.
- (d) A2 aterizează pe teren.
- (e) A2 aterizează pe teren și pasează mingea înapoi lui A1 care este încă în afara terenului în spatele liniei de fund.

**Interpretare:**

- (a), (b) și (c) Aceasta este o acțiune regulamentară a echipei A.
- (d) și (e) Aceasta este o abatere la repunerea în joc a lui A2.

**17-41** **Precizare:** După o aruncare liberă rezultată de la o greșală tehnică, jocul va fi reluat cu o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când greșala tehnică s-a produs, exceptând cazul în care există o situație de angajare între doi sau înainte de începerea primului sfert.

Dacă o greșală tehnică este sancționată împotriva echipei în apărare, și repunerea în joc va fi administrată din terenul ei din spate echipa atacantă va avea 24 secunde pe cronometrul de atac. Dacă va fi administrată din terenul ei din față cronometrul de atac va fi resetat după cum urmează:

- Dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac, acesta va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.
- Dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac, acesta va arăta 14 secunde.

Dacă o greșală tehnică este sancționată împotriva echipei în atac, această echipă va avea timpul rămas pe cronometrul de atac, indiferent dacă repunerea în joc va fi administrată din terenul ei din spate sau din terenul ei din față.

Dacă un minut de întrerupere și o greșală tehnică sunt acordate în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit minutul de întrerupere va fi primul administrat, urmat de administrarea penalizării pentru greșala tehnică.

După o aruncare liberă (aruncări libere) rezultată(e) din sancționarea unei greșeli antisportive sau unei greșeli descalificatoare, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei. Echipa va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**17-42** **Exemplu:** În al doilea sfert A2 dribblează în:

- (a) terenul din spate
- (b) terenul din față

când A1 este sancționat cu o greșală tehnică.

**Interpretare:** Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă, fără urmărire. În ambele cazuri jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când greșala tehnică s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**17-43 Exempletu:** A2 dribleză în:

- (a) terenul din spate
- (b) terenul din față,

când B1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică s-a produs. Dacă repunerea este din terenul ei din:

- (a) spate, cu 24 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) față, cu timpul rămas pe cronometrul de atac, dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac și cu 14 secunde, dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac.

**17-44 Exempletu:** Cu 1:47 rămase pe cronometrul de joc, A1 dribleză în terenul lui din față și este sancționat cu o greșeală tehnică. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** După minutul de întrerupere, oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**17-45 Precizare:** Când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, dacă o greșeală tehnică este sancționată împotriva echipei în atac și acestei echipe i se acordă un minut de întrerupere, echipa atacantă va avea timpul rămas pe cronometrul de atac, dacă repunerea în joc va fi administrată din terenul ei din spate. Dacă va fi administrată de la linia de repunere din terenul ei din față, cronometrul de atac va fi resetat după cum urmează:

- Dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac, acesta va arăta 14 secunde.
- Dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac, acesta va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.

**17-46 Exempletu:** Cu 1:45 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 dribleză în terenul din spate și este sancționat cu o greșeală tehnică. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** După terminarea minutului de întrerupere cel mai târziu, antrenorul principal al echipei A îl va informa pe șeful brigăzii de arbitrii cu privire la locul repunerii în joc (terenul din față sau din spate). După minutul de întrerupere, oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A conform deciziei antrenorului principal al echipei A.

Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față, echipa A va avea 14 secunde, dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac sau timpul rămas pe cronometrul de atac, dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac.

Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**17-47 Exempletu:** Cu 1:43 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 dribleză în terenul din spate și este sancționat cu o greșeală tehnică. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă, fără urmărire. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** După minutul de întrerupere cel mai târziu, antrenorul principal al echipei A îl va informa pe șeful brigăzii cu privire la locul repunerii în joc (terenul din față sau din spate). Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A conform deciziei antrenorului principal al echipei A.

Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față, echipa A va avea 14 secunde, dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac sau timpul rămas pe cronometrul de atac, dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac.

Dacă antrenorul principal al echipei A decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**17-48 Exempu:** Cu 1:41 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 dribleză în terenul din spate când B1 deviază mingea afară din joc. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere. Imediat apoi, A1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** După minutul de întrerupere cel mai târziu, antrenorul principal al echipei A îl va informa pe șeful brigăzii cu privire la locul repunerii în joc (terenul din față sau terenul din spate). Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A conform deciziei antrenorului principal al echipei A.

Dacă antrenorul principal A decide o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față, echipa A va avea 14 secunde, dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac sau timpul rămas pe cronometrul de atac, dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac.

Dacă antrenorul principal A decide o repunere în joc din terenul din spate, echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**17-49 Exempu:** Cu 58 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, în terenul din spate a lui A1,

(a) B1 în mod deliberat blochează mingea cu piciorul.

(b) B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în acest sfert.

(c) B1 deviază mingea afară din joc.

Cu 19 secunde rămase pe cronometrul de atac, echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** Antrenorul principal al echipei A va decide dacă jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față sau din terenul din spate.

În toate cazurile, dacă repunerea în joc va fi de la linia de repunere din terenul ei din față, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

(a) și (b) Dacă repunerea în joc va fi din terenul ei din spate, echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac

(c) Dacă repunerea în joc va fi din terenul ei din spate, echipa A va avea 19 secunde pe cronometrul de atac

**17-50 Precizare:** Ori de câte ori mingea intră în coș dar, coșul nu este valabil sau ultima aruncare liberă nu este valabilă, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere.

**17-51 Exempu:** A1 în acțiune de aruncare comite o abatere de pași și apoi mingea intră în coș.

**Interpretare:** Coșul lui A1 nu va conta. Echipei B i se va acorda o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate. Echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**17-52 Exempu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. În timp ce mingea este pe traiectoria ei descendentă, A2 atinge mingea care apoi intră în coș.

**Interpretare:** Coșul lui A1 nu va conta. Echipei B i se va acorda o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere în terenul ei din spate. Echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

## Articolul 18/19 Minut de întrerupere / Înlocuire

**18/19-1** **Precizare:** Un minut de întrerupere nu poate fi acordat înainte ca timpul de joc pentru un sfert sau o prelungire să fie pornit sau după ce timpul de joc pentru un sfert sau o prelungire s-a terminat.

O înlocuire de jucători nu poate fi acordată înainte ca timpul de joc pentru primul sfert să fie pornit sau după ce timpul de joc pentru joc s-a terminat. O înlocuire poate fi acordată în timpul intervalelor de joc dintre sferturi și prelungiri.

**18/19-2** **Exemplu:** După ce mingea a părăsit mâinile șefului brigăzii la angajarea între doi de începere a jocului dar înainte ca mingea să fie regulamentară atinsă, săritorul A2 comite o abatere. Echipei B i se acordă o repunere în joc. La acest moment oricare echipă solicită un minut de întrerupere sau o înlocuire.

**Interpretare:** În ciuda faptului că jocul a început, minutul de întrerupere sau înlocuirea nu vor fi acordate deoarece cronometrul de joc încă nu a fost pornit.

**18/19-3** **Precizare:** Dacă semnalul cronometrului de atac sună când mingea este în aer în timpul unei aruncări pentru un coș, aceasta nu este o abatere și cronometrul de joc nu se oprește. Dacă aruncarea este reușită atunci aceasta este, în anumite condiții, o oportunitate pentru minut de întrerupere și înlocuire de jucători, pentru ambele echipe.

**18/19-4** **Exemplu:** În timpul unei aruncări pentru un coș, mingea este în aer când semnalul cronometrului de atac sună. Mingea intră în coș. Oricare echipă sau ambele echipe solicită:

- (a) un minut de întrerupere.
- (b) o înlocuire de jucători.

**Interpretare:**

- (a) Aceasta este o oportunitate de minut de întrerupere numai pentru echipa care nu a marcat.  
Dacă echipei care nu a marcat i se acordă un minut de întrerupere, adversarilor li se poate acorda de asemenea un minut de întrerupere și ambelor echipe de asemenea li se acordă o înlocuire de jucători, dacă ele o solicită.
- (b) Aceasta este o oportunitate de înlocuire numai pentru echipa care nu a marcat și numai când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire. Dacă echipei care nu a marcat i se acordă o înlocuire de jucători, adversarilor de asemenea li se poate acorda o înlocuire de jucători și ambelor echipe de asemenea li se poate acorda, un minut de întrerupere, dacă ele îl solicită.

**18/19-5** **Precizare:** Articolele 18 și 19 clarifică când o oportunitate de minut de întrerupere sau de înlocuire începe și se termină. Dacă solicitarea pentru un minut de întrerupere sau înlocuire de jucători (pentru orice jucător, inclusiv pentru aruncătorul aruncărilor libere) este făcută după ce mingea este la dispoziția aruncătorului aruncărilor libere pentru prima aruncare liberă, minutul de întrerupere sau înlocuirea de jucători va fi acordată pentru ambele echipe numai dacă:

- (a) ultima aruncare liberă este reușită, sau
- (b) ultima aruncare liberă este urmată de o repunere în joc, sau
- (c) pentru orice motiv valabil, mingea rămâne moartă după ultima aruncare liberă.

Dacă mingea este la dispoziția aruncătorului de aruncări libere pentru prima din cele 2 sau 3 aruncări libere consecutive, pentru aceeași penalizare de greșeală, nici un minut de întrerupere nu va fi acordat sau nici o înlocuire nu va fi acordată înainte ca mingea să devină moartă în urma ultimei aruncări libere.

Când o greșeală tehnică se produce între astfel de aruncări libere, aruncarea liberă fără urmărire va fi administrată imediat. Un minut de întrerupere sau înlocuire de jucători nu vor fi acordate înainte și/sau după aruncarea liberă, în afara cazului în care un înlocuitor devine jucător ca să încerce aruncarea liberă pentru penalizarea greșelii tehnice. În acest caz, adversarii sunt de asemenea îndreptățiți să înlocuiască 1 jucător, dacă ei doresc.

**18/19-6** **Exemplu:** Lui A1 i se acordă 2 aruncări libere. Oricare echipă solicită un minut de întrerupere sau o înlocuire de jucători

- (a) înainte ca mingea să fie la dispoziția aruncătorului aruncărilor libere A1.
- (b) după prima aruncare liberă încercată.
- (c) după a doua aruncare liberă reușită dar, înainte ca mingea să fie la dispoziția oricărui repunător al echipei B.
- (d) după a doua aruncare liberă reușită și după ce mingea este la dispoziția oricărui repunător al echipei B.

**Interpretare:**

- (a) Minutul de întrerupere sau înlocuirea se va acorda imediat, înainte de încercarea primei aruncări libere.
- (b) Minutul de întrerupere sau înlocuirea nu se va acorda după prima aruncare liberă, chiar dacă aceasta a fost reușită.
- (c) Minutul de întrerupere sau înlocuirea se va acorda imediat, înainte de repunerea în joc.
- (d) Minutul de întrerupere sau înlocuirea de jucători nu se va acorda.

**18/19-7** **Exemplu:** Lui A1 i se acordă 2 aruncări libere. După încercarea primei aruncări libere, oricare echipă solicită un minut de întrerupere sau o înlocuire de jucători. În timpul încercării ultimei aruncări libere:

- (a) mingea ricoșează din inel și jocul continuă.
- (b) mingea intră în coș aruncarea liberă fiind reușită.
- (c) mingea nu atinge inelul.
- (d) A1 calcă pe linia de aruncări libere în timp ce aruncă la coș și abaterea este sancționată.
- (e) B1 pășește pe zona de restricție înainte ca mingea să părăsească mâinile lui A1. Abaterea lui B1 este sancționată și aruncarea liberă încercată de A1 nu este reușită.



**Interpretare:**

- (a) Minutul de întrerupere sau înlocuirea nu se va acorda.
- (b), (c) și (d) Minutul de întrerupere sau înlocuirea se va acorda imediat.
- (e) A1 va încerca o aruncare liberă înlocuitoare și, dacă este **marcată**, minutul de întrerupere sau înlocuirea se va acorda imediat.

**18/19-8 Exempu:** O oportunitate de înlocuire tocmai s-a terminat când înlocuitorul A6 aleargă spre masa scorerului, solicitând zgomotos o înlocuire. Cronometrul reacționează și în mod eronat semnalizează sonor. Arbitrul fluieră.

**Interpretare:** Mingea este moartă iar cronometrul de joc este oprit, ceea ce în mod normal va fi o oportunitate de înlocuire. Totuși, pentru că solicitarea lui A6 a fost făcută prea târziu, înlocuirea nu se va acorda. Jocul va fi reluat imediat.

**18/19-9 Exempu:** O abatere de intervenție neregulamentară sau de interferență neregulamentară, se produce pe parcursul jocului. Un minut de întrerupere a fost solicitat de către oricare antrenor sau o înlocuire a fost solicitată de către un înlocuitor al oricărei echipe.

**Interpretare:** Abaterea sancționată determină oprirea cronometrului de joc și mingea să devină moartă. Minute de întrerupere sau înlocuiri vor fi acordate.

**18/19-10 Exempu:** B1 îl faultează pe A1 la o încercare nereușită pentru un coș de 2 puncte. După prima din cele 2 aruncări libere ale lui A1, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică. Acum oricare echipă solicită un minut de întrerupere sau o înlocuire de jucători.

**Interpretare:** Oricare jucător al echipei B poate încerca 1 aruncare liberă, fără urmărire. Dacă un înlocuitor al echipei B a devenit jucător pentru a încerca aruncarea liberă, echipa A de asemenea va fi îndreptățită să înlocuiască un jucător, dacă ei doresc. Dacă aruncarea liberă este încercată de un înlocuitor al echipei B, care a devenit jucător sau dacă echipa A de asemenea a înlocuit un jucător, ei nu pot fi înlocuiți până când următoarea perioadă a jocului cu cronometrul de joc pornit (derulând) s-a terminat. După aruncarea liberă a jucătorului echipei B pentru greșeala tehnică a lui A2, A1 va încerca a doua aruncare liberă. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă. Dacă este reușită și dacă s-a solicitat, minutul de întrerupere sau altă înlocuire se va acorda pentru ambele echipe.

**18/19-11 Exempu:** B1 îl faultează pe A1 la o încercare nereușită pentru un coș de 2 puncte. După prima din cele 2 aruncări libere ale lui A1, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Oricare echipă solicită acum un minut de întrerupere sau o înlocuire de jucători.

**Interpretare:** **Nici un minut de întrerupere sau nici o înlocuire nu se va acorda la acest moment.** A1 va încerca a doua aruncare liberă. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă. Dacă este reușită și dacă s-a solicitat, minutul de întrerupere sau altă înlocuire se va acorda pentru ambele echipe.

**18/19-12 Exempu:** B1 îl faultează pe A1 la o încercare nereușită, pentru un coș de 2 puncte. După prima din cele 2 aruncări libere ale lui A1, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică. Aceasta este a cincea greșeală a lui A2. Acum oricare echipă solicită un minut de întrerupere sau o înlocuire de jucători.

**Interpretare:** A2 va fi înlocuit imediat. Oricare jucător al echipei B poate încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Dacă un înlocuitor al echipei B a devenit jucător pentru a încerca aruncarea liberă, echipa A este de asemenea îndreptățită să înlocuiască un jucător, dacă ei doresc. Dacă aruncarea liberă este încercată de un înlocuitor al echipei B, care a devenit jucător sau dacă echipa A, de asemenea, a înlocuit un jucător, ei nu pot fi înlocuiți până când următoarea perioadă a jocului cu cronometrul de joc pornit (derulând) s-a terminat. După aruncarea liberă a jucătorului echipei B pentru greșeala tehnică a lui A2, A1 va încerca a doua aruncare liberă. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă. Dacă este reușită și dacă s-a solicitat, minutul de întrerupere sau altă înlocuire se va acorda pentru ambele echipe.

**18/19-13 Exemplu:** A1 care dribblează este sancționat cu o greșeală tehnică. B6 solicită o înlocuire ca să încerce aruncarea liberă.

**Interpretare:** Aceasta este o oportunitate de înlocuire pentru ambele echipe. După ce a devenit jucător, B6 poate încerca 1 aruncare liberă, fără urmărire dar B6 nu poate fi înlocuit până când următoarea perioadă a jocului cu cronometrul de joc pornit s-a terminat.

**18/19-14 Precizare:** Un înlocuitor care a devenit un jucător poate părăsi jocul numai după terminarea următoarei perioade a jocului cu cronometrul de joc pornit (derulând).

**18/19-15 Exemplu:** B1 este înlocuit de B6. Înainte de pornirea cronometrului de joc, B6 este sancționat cu o greșeală personală. Aceasta este:

- (a) a treia
- (b) a cincea greșeală a lui B6.

**Interpretare:** În

- (a) B6 nu poate fi înlocuit până la terminarea perioadei cu cronometrul de joc pornit (derulând).
- (b) B6 va fi înlocuit.

**18/19-16 Precizare:** Dacă, în urma unei solicitări pentru acordarea unui minut de întrerupere o greșeală este sancționată împotriva oricărei echipe, minutul de întrerupere nu va începe până când arbitru a finalizat integral comunicarea referitoare la această greșeală spre masa scorerului. În cazul celei de-a cincea greșeli a unui jucător, această comunicare include procedura necesară înlocuirii. După ce toată comunicarea este finalizată, perioada minutului de întrerupere va începe când un arbitru fluieră și arată semnul minutului de întrerupere.

**18/19-17 Exemplu:** În timpul jocului, antrenorul principal al echipei A solicită un minut de întrerupere după care

- (a) B1 este sancționat cu o a cincea greșeală.
- (b) un jucător al oricărei echipe este sancționat cu o greșeală.

**Interpretare:**

În (a) perioada minutului de întrerupere nu va începe până când toată comunicarea spre masa scorerului a fost finalizată și un înlocuitor pentru B1 a devenit un jucător.

În ambele cazuri, jucătorilor li se va permite să meargă la banca lor, chiar dacă în mod formal perioada minutului de întrerupere nu a început.

**18/19-18 Precizare:** Fiecare minut de întrerupere va dura 1 minut. Echipele trebuie să se întoarcă prompt spre teren, după ce arbitru fluieră și face semn echipelor să intre pe teren. Dacă o echipă prelungeste minutul de întrerupere mai mult decât 1 minut, aceasta obține un avantaj prin prelungirea minutului de întrerupere și de asemenea determină o întârziere a reluării jocului. Un avertisment va fi acordat antrenorului principal al acestei echipe de către un arbitru. Dacă acest antrenor principal ignoră avertismentul, un minut de întrerupere suplimentar va fi acumulat împotriva acestei echipe. Dacă echipa nu mai are minute de întrerupere rămase, o greșeală tehnică pentru întârzierea jocului poate fi sancționată împotriva antrenorului principal, înscrisă pe foaia oficială de joc cu 'B1'. Dacă o echipă nu se întoarce prompt spre teren, după intervalul de joc de la jumătatea jocului, un minut de întrerupere va fi acumulat împotriva acestei echipe. Un astfel de minut de întrerupere acumulat nu va dura 1 minut. Jocul va fi reluat imediat.

**18/19-19 Exemplu:** Minutul de întrerupere se termină și arbitrul cheamă echipa A pe teren. Antrenorul principal A continuă să dea instrucțiuni echipei care încă rămâne în zona băncii. Arbitrul re-cheamă echipa A pe teren și

- (a) echipa A în sfârșit intră pe teren.
- (b) echipa A continuă să rămână în zona băncii ei.

**Interpretare:**

- (a) După ce echipa A începe să se reîntoarcă spre teren, arbitrul va acorda un avertisment antrenorului principal al echipei A, care dacă repetă același comportament, un minut de întrerupere suplimentar va fi acumulat împotriva echipei A.
- (b) Un minut de întrerupere, fără avertisment va fi acumulat împotriva echipei A. Acest minut de întrerupere va dura 1 minut. Dacă echipa A nu mai are minute de întrerupere rămase, o greșeală tehnică pentru întârzierea reluării jocului va fi acumulată împotriva antrenorului principal al echipei A, înscrisă cu un 'B1'.

**18/19-20 Exemplu:** După terminarea intervalului de joc de la jumătatea jocului, echipa A este încă în vestiarul ei și de aceea începerea sfertului al treilea este întârziată.

**Interpretare:** După ce în sfârșit echipa A intră pe teren un minut de întrerupere, fără avertisment va fi acumulat împotriva echipei A. Acest minut de întrerupere nu va dura 1 minut. Jocul va fi reluat imediat.

**18/19-21 Precizare:** Dacă unei echipe nu i s-a acordat un minut de întrerupere în a doua repriză până când cronometrul de joc afișează 2:00 în al patrulea sfert, scorul va trasa 2 linii orizontale pe foaia oficială de joc în prima căsuță destinată minutelor de întrerupere ale echipei pentru a doua repriză. Tabela de marcaj va indica primul minut de întrerupere ca și luat.

**18/19-22 Exemplu.** Cu 2:00 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, ambele echipe n-au luat un minut de întrerupere în repriza a doua.

**Interpretare:** Scorerul va trasa 2 linii orizontale în prima căsuță destinată minutelor de întrerupere pentru repriza a doua la ambele echipe. Tabela de marcaj va indica primul minut de întrerupere ca și luat.

**18/19-23 Exemplu:** Cu 2:09 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, antrenorul principal al echipei A solicită primul minut de întrerupere din repriza a doua în timp ce cronometrul de joc derulează. Cu 1:58 pe cronometrul de joc, mingea iese afară din joc și cronometrul de joc este oprit. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere.

**Interpretare:** Scorerul va trasa 2 linii orizontale în prima căsuță destinată minutelor de întrerupere ale echipei A deoarece minutul de întrerupere n-a fost acordat înainte ca 2:00 să fie afișate pe cronometrul de joc în al patrulea sfert. Minutul de întrerupere acordat la 1:58 va fi înscris în a doua căsuță și echipa A va avea numai încă 1 minut de întrerupere rămas. După minutul de întrerupere, tabela de marcaj va afișa 2 minute de întrerupere ca și luate.

**18/19-24 Precizare:** Ori de câte ori un minut de întrerupere este solicitat, indiferent dacă este înainte sau după ce o greșeală tehnică, o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare este sancționată, minutul de întrerupere va fi acordat înainte de începerea administrării aruncării (aruncărilor) libere. Dacă pe parcursul minutului de întrerupere o greșeală tehnică, o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare este sancționată, aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi administrată(e) după ce minutul de întrerupere s-a terminat.

**18/19-25 Exemplu:** Antrenorul principal al echipei B solicită un minut de întrerupere. A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui B1, urmată de o greșeală tehnică împotriva lui A2.

**Interpretare:** Echipei B i se acordă un minut de întrerupere. După minutul de întrerupere, oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Apoi, B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**18/19-26 Exemplu:** Antrenorul principal al echipei B solicită un minut de întrerupere. A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui B1. Echipei B i se acordă un minut de întrerupere. În timpul minutului de întrerupere, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** După minutul de întrerupere, oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Apoi B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 23 Jucător afară din joc și minge afară din joc

**23-1** **Precizare:** Dacă mingea este afară din joc pentru că a atins un jucător sau a fost atinsă de un jucător, care este pe sau în afara liniei care delimitează terenul, acest jucător a determinat mingea să iasă afară din joc.

**23-2** **Exemplu:** Aproape de linia laterală, A1 cu mingea în mâini este strâns apărat de B1. A1 îl atinge pe B1 cu corpul. B1 are 1 picior în afara terenului.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. Un jucător este afară din joc când orice parte a corpului este în contact cu altceva decât un jucător. Jocul va continua.

**23-3** **Exemplu:** Aproape de linia laterală, A1 cu mingea în mâini este strâns apărat de B1 și B2. A1 îl atinge cu mingea pe B1 care are 1 picior în afara terenului.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de minge afară din joc a lui B1. Mingea este afară din joc când aceasta atinge un jucător care este în afara terenului. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc de echipa A, din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**23-4** **Exemplu:** A1 dribleză aproape de linia laterală în fața mesei scorerului. Mingea ricoșează înalt de pe teren și atinge genunchiul lui B6 așezat pe scaunul înlocuitorului. Mingea revine la A1, pe teren.

**Interpretare:** Mingea este afară din joc când aceasta îl atinge pe B6 care este afară din joc. Mingea a fost determinată să iasă afară din joc de către A1 care a atins mingea înainte ca aceasta să iasă în afară din joc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc.

## Articolul 24 Driblingul

**24-1** **Precizare:** Nu este un dribling dacă un jucător aruncă în mod deliberat mingea fie în panoul adversarilor sau în panoul propriu.

**24-2** **Exemplu:** A1 nu a driblat încă și este staționar când A1 aruncă mingea în un panou și o prinde sau o atinge din nou înainte ca aceasta să atingă alt jucător.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. După prinderea mingii, A1 poate arunca, pasa mingea sau să înceapă un dribling.

**24-3** **Exemplu:** După terminarea unui dribling fie într-o deplasare continuă sau încă staționar, A1 în mod deliberat aruncă mingea în panou. A1 prinde sau atinge mingea din nou

(a) după ce aceasta ricoșează sărind pe teren și începe un dribling.

(b) înainte ca aceasta să atingă oricare alt jucător.

**Interpretare:**

În (a) aceasta este o abatere de dublu dribling a lui A1. A1 nu va avea voie să dribleze a doua oară după ce primul dribling s-a terminat.

În (b) aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. După prinderea sau atingerea mingii, A1 poate arunca sau pasa dar nu va avea voie să înceapă un nou dribling.

**24-4** **Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 nu atinge inelul. A1 prinde mingea și în mod deliberat o aruncă în panou, după care A1 prinde sau atinge mingea din nou, înainte ca aceasta să atingă oricare alt jucător.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. După prinderea mingii, A1 poate arunca, pasa sau să înceapă un dribling.

**24-5** **Exemplu:** A1 driblează și prinde mingea oprindu-se regulamentar.

(a) Apoi A1 se dezechilibrează și fără să deplaseze piciorul pivot, A1 atinge terenul cu mingea o dată sau de două ori în timp ce ține mingea în mâini.

(b) Apoi A1 aruncă mingea dintr-o mână spre cealaltă fără să deplaseze piciorul pivot.

**Interpretare:** În ambele cazuri aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. A1 nu a deplasat piciorul pivot.

**24-6** **Exemplu:** A1 începe un dribling aruncând mingea:

(a) peste adversar.

(b) la câțiva metri depărtare față de un adversar.

Mingea atinge terenul după care A1 continuă să dribleze.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. Mingea a atins terenul înainte ca A1 să fi atins mingea din nou la un dribling.

**24-7** **Exemplu:** A1 termină un dribling și aruncă mingea în mod deliberat în piciorul lui B1. A1 prinde mingea și începe să dribleze din nou.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de dublu dribling a lui A1. Driblingul lui A1 s-a terminat deoarece mingea n-a fost atinsă din inițiativa lui B1. Mingea a fost cea care l-a atins pe B1. A1 nu are voie să dribleze din nou.

## Articolul 25 Regula pașilor

**25-1** **Precizare:** Este regulamentar dacă un jucător care este întins pe teren obține controlul mingii. Este regulamentar dacă un jucător care ține mingea, cade pe teren. Este de asemenea regulamentar dacă un jucător, după căderea pe teren cu mingea, alunecă din cauza inerției. Totuși, dacă apoi, jucătorul se rostogolește sau încearcă să se ridice în timp ce ține mingea, aceasta este o abatere.

**25-2** **Exemplu:** A1 are mingea în mâini, apoi

(a) se dezechilibrează și cade pe teren.

(b) după căderea pe teren inerția lui A1 determină ca acest jucător să alunece.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. Căderea pe teren nu este o abatere de pași. Totuși, dacă acum A1 se rostogolește ca să evite apărarea sau încearcă să se ridice cu mingea în mâini, o abatere de pași se produce.

**25-3** **Exemplu:** A1, în timp ce este întins pe teren, obține controlul mingii. Apoi A1

(a) pasează mingea lui A2.

(b) începe un dribling în timp ce încă este întins pe teren.

(c) încearcă să se ridice în timp ce dribleză mingea.

(d) încearcă să se ridice în timp ce încă ține mingea.

**Interpretare:**

(a), (b) și (c) Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1.

(d) Aceasta este o abatere de pași a lui A1.

**25-4** **Precizare.** Un jucător nu are voie să atingă terenul în mod consecutiv cu același picior sau cu ambele picioare după terminarea unui dribling sau obținerea controlului mingii.

**25-5** **Exemplu:** A1 termină un dribling având mingea în mâini. Într-o deplasare continuă, A1 sare de pe piciorul stâng, aterizează cu piciorul stâng, apoi cu piciorul drept și încearcă o aruncare pentru un coș.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de pași a lui A1. După ce a terminat un dribling, un jucător nu are voie să atingă terenul în mod consecutiv cu același picior.

## Articolul 26 3 secunde

**26-1** **Precizare:** Este o abatere când un jucător părăsește terenul la linia de fund pentru a evita încălcarea Regulii celor 3 secunde și apoi reintră în zona de restricție.

**26-2** **Exemplu:** A1 în zona de restricție pentru mai puțin de 3 secunde se deplasează în afara limitelor terenului la linia de fund ca să evite o abatere de 3 secunde. Apoi A1 reintră în zona de restricție.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de la regula celor 3 secunde a lui A1.

**26-3** **Precizare:** Un jucător nu va rămâne în zona de restricție a adversarilor pentru mai mult de 3 secunde consecutive în timp ce echipa jucătorului controlează o minge vie în terenul din față și cronometrul de joc este pornit (derulează).

**26-4** **Exemplu:** A1 în zona de restricție timp de 2.5 secunde eliberează mingea la o aruncare pentru un coș. Mingea nu atinge panoul și inelul iar A1 o recuperează.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. Echipa A a terminat controlul ei asupra mingii când A1 a eliberat-o la aruncare. Cu recuperarea lui A1, echipa A a obținut un nou control al mingii.

**26-5** **Exemplu:** În timp ce repunătorul A1 are mingea în mâini în terenul din față, A2 rămâne în zona de restricție a adversarilor pentru mai mult de 3 secunde.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A2. Echipa A are controlul mingii, totuși, cronometrul de joc încă nu a fost pornit (încă nu derulează).



## Articolul 28 8 secunde

**28-1** **Precizare:** Cronometrul de atac este oprit din cauza unei situații de angajare între doi. Dacă repunerea în joc care rezultă conform posesiei alternative, este acordată echipei care avea controlul mingii în terenul ei din spate, perioada celor 8 secunde va continua.

**28-2** **Exemplu:** A1 dribleză în terenul din spate timp de 5 secunde când o minge ținută se produce. Echipa A este îndreptățită la următoarea repunere în joc conform posesiei alternative.

**Interpretare:** Echipa A va avea numai 3 secunde pentru a deplasa mingea în terenul ei din față.

**28-3** **Precizare:** În timpul unui dribling din terenul din spate spre terenul din față, mingea ajunge în terenul din față al unei echipe când ambele picioare ale jucătorului care dribleză cât și mingea sunt în contact complet cu terenul din față.

**28-4** **Exemplu:** A1 stă încăleacănd linia de centru și primește mingea de la A2 care stă

(a) în terenul din spate. A1 pasează mingea înapoi lui A2 care este încă în terenul din spate.

(b) încăleacănd linia de centru.

(c) încăleacănd linia de centru. A2 începe să dribleze în terenul din spate.

**Interpretare:** În toate cazurile, aceasta este o acțiune regulamentară a echipei A. A1 nu a avut ambele picioare în contact complet cu terenul din față și de aceea A1 este îndreptățit să paseze mingea în terenul din spate. Perioada celor 8 secunde va continua.

**28-5** **Exemplu:** A1 dribleză avansând în terenul din spate și oprește înaintarea driblând încă, în timp ce:

(a) încăleacă linia de centru

(b) ambele picioare sunt în terenul din față dar mingea este driblată în terenul din spate.

(c) ambele picioare sunt în terenul din față dar mingea este driblată în terenul din spate, după care A1 revine cu ambele picioare în terenul din spate.

(d) ambele picioare sunt în terenul din spate dar mingea este driblată în terenul din față.

**Interpretare:** În toate cazurile aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. A1 care dribleză continuă să fie în terenul din spate până când ambele picioare, cât și mingea, sunt în contact complet cu terenul din față. Perioada celor 8 secunde va continua.

**28-6** **Precizare:** De fiecare dată când perioada celor 8 secunde continuă cu timpul rămas și la aceeași echipă care anterior a avut controlul mingii i se acordă o repunere în joc din terenul ei din spate, arbitrul care înmânează mingea repunătorului în joc va informa repunătorul în joc asupra timpului rămas din perioada celor 8 secunde.

**28-7** **Exemplu:** A1 dribleză în terenul din spate timp de 6 secunde când o dublă greșeală se produce în:

(a) terenul din spate.

(b) terenul din față.

**Interpretare:**

(a) Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din spate din locul cel mai apropiat de cel unde dubla greșeală s-a produs. Arbitrul va informa repunătorul echipei A că echipa are 2 secunde ca să deplaseze mingea în terenul ei din față.

- (b) Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din față din locul cel mai apropiat de cel unde dubla greșeală s-a produs.

**28-8**

**Exemplu:** A1 dribblează în terenul din spate timp de 4 secunde când B1 deviază mingea afară din joc în terenul din spate al echipei A.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din spate din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc. Arbitrul va informa repunătorul echipei A că echipa mai are 4 secunde rămase ca să deplaseze mingea în interiorul terenului ei din față.

**28-9**

**Precizare:** Dacă jocul este oprit de către un arbitru pentru orice motiv valabil fără legătură cu oricare echipă și dacă, în aprecierea arbitrilor adversarii ar fi puși în dezavantaj, perioada celor 8 secunde va continua.

**28-10**

**Exemplu:** Cu 25 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert și cu scorul A72 – B72, echipa A obține controlul mingii. A1 dribblează în terenul lui din spate timp de 5 secunde când jocul este oprit de către arbitrii deoarece

- (a) cronometrul de joc sau cronometrul de atac nu funcționează sau nu poate fi pornit.  
(b) o sticlă a fost aruncată pe teren.  
(c) cronometrul de atac, a fost în mod eronat resetat.

**Interpretare:** În toate cazurile, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din spate, cu 3 secunde rămase din perioada de 8 secunde. Echipa B ar fi dezavantajată dacă jocul ar fi reluat cu o nouă perioadă de 8 secunde.

**28-11**

**Precizare:** În urma unei abateri de 8-secunde, locul repunerii în joc este determinat de locul unde s-a aflat mingea când abaterea s-a produs.

**28-12**

**Exemplu:** Perioada celor 8 secunde pentru echipa A se termină și abaterea se produce când:

- (a) echipa A controlează mingea în terenul ei din spate.  
(b) mingea este în aer la pasa lui A1 din terenul din spate spre terenul din față.

**Interpretare:** Repunerea în joc a echipei B va fi administrată din terenul ei din față, din locul cel mai apropiat de:

- (a) locul unde s-a aflat mingea când abaterea de 8 secunde s-a produs, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.  
(b) linia de centru.

Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

## Articolul 29/50 Timpul de atac

**29/50-1** **Precizare:** O aruncare pentru un coș este încercată aproape de terminarea perioadei de atac și semnalul cronometrului de atac sună în timp ce mingea este în aer.

- Dacă mingea intră în coș, coșul va conta.
- Dacă mingea nu atinge inelul, arbitrii vor aștepta să vadă dacă adversarii obțin un control imediat și clar al mingii.
  - Dacă da, semnalul cronometrului de atac va fi ignorat.
  - Dacă nu, aceasta este o abatere pentru expirarea timpului de atac. Mingea va fi acordată adversarilor pentru repunerea în joc din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

**29/50-2** **Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când semnalul cronometrului de atac sună. Mingea atinge panoul și apoi se rostogolește pe teren, unde aceasta este atinsă de B1, apoi de A2 și în final este controlată de B2.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere pentru expirarea perioadei de atac a echipei A. Mingea aruncată pentru un coș de A1 n-a atins inelul și echipa B n-a obținut un control imediat și clar al mingii.

**29/50-3** **Exemplu:** În timpul aruncării pentru un coș a lui A1 mingea atinge panoul dar nu atinge inelul. Apoi mingea este atinsă dar nu controlată de B1, după care A2 obține controlul mingii. Semnalul cronometrului de atac sună.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere pentru expirarea perioadei de atac a echipei A.

**29/50-4** **Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 la sfârșitul unei perioade de atac este blocată regulamentar de B1. Semnalul cronometrului de atac sună. B1 îl faultează pe A1.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere pentru expirarea perioadei de atac a echipei A. Greșeala lui B1 asupra lui A1 va fi ignorată în afara cazului în care aceasta este o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare.

**29/50-5** **Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când semnalul cronometrului de atac sună. Mingea nu atinge inelul, după care

- (a) o minge ținută între A2 și B2 se produce.
- (b) B1 o deviază afară din joc.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere pentru expirarea perioadei de atac a echipei A. Echipa B n-a obținut un control imediat și clar al mingii.

**29/50-6** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare pentru un coș, aproximativ la același moment când timpul de atac a expirat. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Dacă mingea a fost

- a) încă în mâinile lui A1 și faultul lui B1 s-a produs înainte de expirarea timpului de atac, sau
- b) deja în aer la aruncarea pentru un coș a lui A1 și faultul lui B1 s-a produs înainte de expirarea timpului de atac, sau
- c) deja în aer la aruncarea pentru un coș a lui A1 și faultul lui B1 s-a produs după ce timpul de atac a expirat

aceasta nu este o abatere pentru expirarea timpului de atac. Coșul lui A1 va conta. A1 va încerca o aruncare liberă suplimentară. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

d) încă în mâinile lui A1 și faultul lui B1 s-a produs după ce timpul de atac a expirat.

aceasta este o abatere pentru expirarea timpului de atac. Coșul lui A1 nu va conta. Faultul lui B1 va fi ignorat în afara cazului în care acesta este o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere.

**29/50-7 Exempu:** Cu 25.2 secunde pe cronometrul de joc, echipa A obține controlul mingii. Cu 1 secundă pe cronometrul de atac, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. În timp ce mingea este în aer, semnalul cronometrului de atac sună. Mingea nu atinge inelul și

(a) după încă 1.2 secunde, semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului.

(b) A2 la recuperare prinde mingea. Arbitrul sancționează abaterea, cronometrul de joc arătând 0.8 secunde.

**Interpretare:**

În (a) aceasta nu este o abatere a echipei A pentru expirarea timpului de atac. Arbitrul a așteptat să vadă dacă echipa B a obținut controlul imediat și clar al mingii și de aceea n-a sancționat o abatere. Sfertul s-a terminat.

În (b) aceasta este o abatere a echipei A pentru expirarea timpului de atac. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul ce mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit, cu 0.8 secunde pe cronometrul de joc.

**29/50-8 Exempu:** Cu 25.2 secunde rămase pe cronometrul de joc, echipa A obține controlul mingii. Cu 1.2 secunde pe cronometrul de joc și cu A1 având mingea în mâini, semnalul cronometrului de atac sună. Arbitrul sancționează abaterea cu cronometrul de joc arătând 0.8 secunde.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere a echipei A pentru expirarea timpului de atac. Deoarece abaterea s-a produs cu 1.2 secunde pe cronometrul de joc, arbitrii vor corecta cronometrul de joc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul ce mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit, cu 1.2 secunde pe cronometrul de joc.

**29/50-9 Precizare:** Dacă semnalul cronometrului de atac sună și, după aprecierea arbitrului, adversarii obțin controlul imediat și clar al mingii, semnalul cronometrului de atac va fi ignorat. Jocul va continua.

**29/50-10 Exempu:** Aproape de sfârșitul perioadei de atac, mingea pasată de A1 este scăpată de A2 (ambii sunt în terenul lor din față) și se rostogolește în terenul din spate al echipei A. Înainte ca B1 să obțină controlul mingii având culoar liber spre coș, semnalul sonor al cronometrului de atac sună.

**Interpretare:** Dacă B1 obține controlul imediat și clar asupra mingii, semnalul va fi ignorat. Jocul va continua.

**29/50-11 Precizare.** Dacă unei echipe care a avut controlul mingii i se acordă o repunere în joc conform posesiei alternative, această echipă va avea numai timpul rămas pe cronometrul de atac la momentul în care situația de angajare între doi s-a produs.

**29/50-12 Exempu:** Echipa A controlează mingea în terenul ei din față cu 10 secunde pe cronometrul de atac când se produce o situație de angajare între 2. O repunere în joc conform posesiei alternative se acordă pentru

(a) echipa A

(b) echipa B

**Interpretare:**

- (a) Echipa A va avea 10 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) Echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-13** **Precizare:** Dacă jocul este oprit de un arbitru pentru o greșeală sau abatere (excluzând pentru o minge ieșită afară din joc) sancționată împotriva echipei care nu are controlul mingii și posesia mingii este acordată la aceeași echipă care anterior a avut controlul mingii în terenul ei din față, cronometrul de atac va fi resetat după cum urmează:

- Dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac când jocul a fost oprit, cronometrul de atac va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.
- Dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac când jocul a fost oprit, echipa va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-14** **Exemplu:** Cu 8 secunde pe cronometrul de atac A1 dribleză în terenul din față când

- (a) B1 deviază mingea afară din joc în terenul din față al echipei A.
- (b) B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul din față cu

- (a) 8 secunde
- (b) 14 secunde

pe cronometrul de atac

**29/50-15** **Exemplu:** Cu 4 secunde pe cronometrul de atac, echipa A are controlul mingii în terenul ei din față când:

- (a) A1
- (b) B1

se accidentează. Arbitrul oprește jocul.

**Interpretare:** Echipa A va avea:

- (a) 4 secunde,
- (b) 14 secunde

pe cronometrul de atac.

**29/50-16** **Exemplu:** Cu 6 secunde pe cronometrul de atac, mingea aruncată de A1 pentru un coș este în aer când o dublă greșeală împotriva A2 și B2 se produce. Săgeata pentru posesia alternativă este în favoarea echipei A.

- (a) Mingea nu atinge inelul.
- (b) Mingea atinge inelul.

**Interpretare:** Echipa A va avea

- (a) 6 secunde
- (b) 14 secunde

pe cronometrul de atac.

**29/50-17** **Exemplu:** Cu 5 secunde pe cronometrul de atac, A1 dribleză când B1 este sancționat cu o greșeală tehnică, după care antrenorul principal al echipei A este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** După anularea sancțiunilor echivalente, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A. Echipa A va avea 5 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-18 Exemplu:** Cu

- (a) 16 secunde,
- (b) 12 secunde

pe cronometrul de atac, A1 pasează mingea spre A2 în terenul din față când B1 în terenul din spate în mod deliberat o blochează cu piciorul sau o lovește cu pumnul.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere a lui B1 pentru blocarea mingii cu piciorul sau lovirea ei cu pumnul. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din față cu:

- (a) 16 secunde,
- (b) 14 secunde

pe cronometrul de atac.

**29/50-19 Exemplu:** Cu 6 secunde pe cronometrul de atac, A1 dribleză în terenul din față când B2 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A2.

**Interpretare:** După cele 2 aruncări libere ale lui A2 fără urmărire, indiferent dacă acestea au fost marcate sau ratate, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere în terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Aceeași interpretare este valabilă pentru o greșeală descalificatoare.

**29/50-20 Precizare.** Dacă jocul este oprit de către un arbitru pentru orice motiv valabil fără legătură cu oricare echipă și dacă, după aprecierea unui arbitru, adversarii ar fi puși în dezavantaj, cronometrul de atac va continua de la timpul la care acesta a fost oprit.

**29/50-21 Exemplu:** Cu 25 secunde pe cronometrul de joc în sfertul al patrulea și cu scorul A72 – B72, echipa A obține controlul mingii în terenul ei din față. A1 dribleză timp de 20 secunde când jocul este oprit de către arbitrii deoarece

- (a) cronometrul de joc sau cronometrul de atac nu funcționează sau nu poate fi pornit.
- (b) o sticlă a fost aruncată pe teren.
- (c) cronometrul de atac, a fost resetat din greșeală.

**Interpretare:** În toate cazurile, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit. Echipa A va avea 4 secunde pe cronometrul de atac. Echipa B ar fi pusă în dezavantaj dacă jocul s-ar relua fără timp rămas pe cronometrul de atac.

**29/50-22 Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 ricoșează din inel. A2 recuperează mingea și 9 secunde mai târziu cronometrul de atac sună din greșeală. Arbitrii opresc jocul.

**Interpretare:** Echipa A are controlul mingii ar fi pusă în dezavantaj dacă aceasta a fost o abatere pentru expirarea perioadei de atac. După consultarea comisarului, dacă este prezent, și a operatorului cronometrului de atac, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A. Echipa A va avea 5 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-23 Exempu:** Cu 4 secunde pe cronometrul de atac, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea nu atinge inelul, dar operatorul cronometrului de atac în mod eronat reșetează cronometrul. A2 recuperează mingea și după o anumită perioadă de timp, A3 marchează un coș. La acest moment, arbitrii identifică eroarea.

**Interpretare:** Arbitrii, după consultarea comisarului, dacă este prezent, vor confirma că mingea nu a atins inelul în timpul aruncării lui A1. Dacă este așa, ei vor decide apoi dacă mingea a părăsit mâinile lui A3 înainte ca semnalul cronometrului de atac ar fi sunat dacă reșetarea n-ar fi avut loc. Dacă este așa, coșul va conta. Dacă nu este așa, o abatere pentru expirarea perioadei de atac s-a produs și coșul lui A3 nu va conta.

**29/50-24 Precizare:** Mingea aruncată pentru un coș este eliberată și apoi o greșeală este sancționată împotriva unui jucător apărător în terenul din spate al echipei în apărare. Dacă jocul este reluat cu o repunere în joc, cronometrul de atac va fi reșetat după cum urmează:

- Dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul când jocul a fost oprit, cronometrul de atac nu va fi reșetat dar va continua de la timpul la care a fost oprit.
- Dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul în care jocul a fost oprit, cronometrul de atac va fi reșetat la 14 secunde.

**29/50-25 Exempu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea intră în coș. B2 în terenul din spate îl faultează pe A2. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** Coșul lui A1 va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-26 Exempu:** Cu 17 secunde pe cronometrul de atac, mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când B2 în terenul din spate îl faultează pe A2. Aceasta este a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului. Mingea

- (a) ricoșează din inel dar nu intră în coș.
- (b) nu atinge inelul.

**Interpretare:**

În ambele cazuri, jocul va fi reluat cu o repunere a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Echipa A va avea 17 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-27 Exempu:** Cu 10 secunde pe cronometrul de atac, mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când B2 în terenul din spate îl faultează pe A2. Aceasta este a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului. Mingea

- (a) intră în coș.
- (b) ricoșează din inel dar nu intră în coș.
- (c) nu atinge inelul.

**Interpretare:**

În (a) coșul lui A1 va conta.

În toate cazurile, jocul va fi reluat cu o repunere a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-28 Exempu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când semnalul cronometrului de atac sună. B2 în terenul din spate îl faultează pe A2. Aceasta este a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului. Mingea

- (a) intră în coș.

- (b) ricoșează din inel dar nu intră în coș.
- (c) nu atinge inelul.

**Interpretare:**

În (a) coșul lui A1 va conta.

În toate cazurile, aceasta nu este o abatere pentru expirarea perioadei de atac a echipei A. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-29 Exempu:** Cu 10 secunde pe cronometrul de atac, mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când B2 în terenul din spate îl faultează pe A2. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Mingea

- (a) intră în coș.
- (b) ricoșează din inel dar nu intră în coș.
- (c) nu atinge inelul.

**Interpretare:**

În (a) coșul lui A1 va conta.

În toate cazurile, A2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**29/50-30 Exempu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când semnalul cronometrului de atac sună și B2 îl faultează pe A2 înainte ca mingea

- (a) să intre în coș.
- (b) să ricoșeze din inel dar nu intră în coș.
- (c) să nu atingă inelul.

Greșeala lui B2 este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:**

În (a) coșul lui A1 va conta.

În toate cazurile, aceasta nu este o abatere pentru expirarea perioadei de atac a echipei A. A2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**29/50-31 Exempu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 este în aer când semnalul cronometrului de atac sună și A2 sau B2 este sancționat cu o greșeală tehnică înainte ca mingea

- (a) să intre în coș.
- (b) să ricoșeze din inel dar nu intră în coș.

**Interpretare:**

În ambele cazuri, oricare jucător al echipei A (pentru greșeala tehnică a lui B2) sau al echipei B (pentru greșeala tehnică a lui A2) va încerca o aruncare liberă, fără urmărire.

În (a) coșul lui A1 va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund.

În (b) aceasta este o situație de angajare între doi. Jocul va fi reluat după cum urmează:

Dacă săgeata este în favoarea echipei A, aceasta este o abatere de expirare a timpului de atac a echipei A. Mingea va fi acordată echipei B pentru o repunere în joc din terenul ei din spate cu 24 de secunde pe cronometrul de atac.



Dacă săgeata este în favoarea echipei B, mingea va fi acordată echipei B pentru o repunere în joc din terenul ei din spate cu 24 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-32** **Precizare:** O repunere în joc rezultată din penalizarea unei greșeli antisportive sau unei greșeli descalificatoare, va fi întotdeauna administrată de la linia de repunere din terenul din față al echipei. Echipa va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-33** **Exemplu:** Cu 1:12 pe cronometrul de joc și cu 6 secunde pe cronometrul de atac în sfertul al patrulea, A1 dribleză în terenul din față când B1 este sancționat cu o greșală antisportivă împotriva lui A1. După prima aruncare liberă a lui A1, antrenorul principal al echipei A sau antrenorul principal al echipei B solicită un minut de întrerupere.

**Interpretare:** A1 va încerca a doua aruncare liberă fără urmărire. Apoi minutul de întrerupere va fi acordat. După minutul de întrerupere, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-34** **Exemplu:** Cu 19 secunde pe cronometrul de atac, A1 dribleză în terenul din față când B2 este sancționat cu o greșală antisportivă împotriva lui A2.

**Interpretare:** După cele 2 aruncări libere ale lui A2 fără urmărire, indiferent dacă acestea au fost marcate sau ratate, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Aceeași interpretare este valabilă pentru o greșală descalificatoare.

**29/50-35** **Precizare:** După ce mingea atinge inelul coșului adversarilor din orice motiv, cronometrul de atac va arăta 14 secunde, dacă echipa care obține controlul mingii este aceeași echipă care a avut controlul mingii înainte ca mingea să atingă inelul.

**29/50-36** **Exemplu:** În timpul pasei lui A1 spre A2, mingea îl atinge pe B2 după care mingea atinge inelul. A3 obține controlul mingii.

**Interpretare:** Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac când A3 obține controlul mingii oriunde pe teren.

**29/50-37** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș cu

- (a) 4 secunde,
- (b) 20 secunde

pe cronometrul de atac. Mingea atinge inelul, ricoșează din acesta și A2 obține controlul mingii.

**Interpretare:** În ambele cazuri, cronometrul de atac va arăta 14 secunde când A2 obține controlul mingii oriunde pe teren.

**29/50-38** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge inelul.

- (a) B1 atinge mingea.
  - (b) A2 deviază mingea.
- și apoi A3 obține controlul mingii.

**Interpretare:** În ambele cazuri, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac când A3 obține controlul mingii oriunde pe teren.

**29/50-39** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge inelul. Apoi B1 atinge mingea și aceasta iese afară din joc.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac indiferent de locul de pe podea din care repunerea în joc va fi administrată.

**29/50-40** **Exemplu:** Cu 4 secunde pe cronometrul de atac, A1 aruncă mingea spre inel ca să reseteze cronometrul de atac. Mingea atinge inelul. Apoi B1 atinge mingea înainte ca aceasta să iasă afară din joc în terenul din spate al echipei A.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc echipei A din terenul ei din spate din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-41** **Exemplu:** Cu 6 secunde pe cronometrul de atac, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge inelul și A2 obține controlul mingii. Apoi B2 îl faultează pe A2 în timpul recuperării. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-42** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge inelul și la recuperare o minge ținută între A2 și B2 se produce. Direcția săgeții posesiei alternative este în favoarea echipei A.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea ținută s-a produs. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-43** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș cu

- (a) 8 secunde
- (b) 17 secunde

pe cronometrul de atac. Mingea rămâne fixată între inel și panou. Direcția săgeții posesiei alternativă este în favoarea echipei A.

**Interpretare:** În ambele cazuri, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei de fund din terenul ei din față apropierea panoului. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-44** **Exemplu:** A1 în terenul din față pasează mingea pentru un “alley-ooop” spre A2 care nu prinde mingea. Mingea atinge inelul, după care A3 obține controlul mingii în terenul echipei A:

- (a) din față.
- (b) din spate.

**Interpretare:**

- (a) Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) Aceasta este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă neregulamentară în terenul din spate deoarece echipa A n-a pierdut controlul mingii.

**29/50-45** **Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 atinge inelul. B1 recuperează mingea și revine pe teren. A2 atinge mingea și o scoate din mâinile lui B1. Acum A3 prinde mingea.

**Interpretare:** Echipa B (B1) a obținut un control clar al mingii în timpul recuperării, după care echipa A (A3) a obținut un nou control. Echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-46 Exempletu:** Cu 5 secunde pe cronometrul de atac, repunătorul A1 pasează mingea spre coșul echipei B. Mingea atinge inelul și apoi este atinsă dar nu controlată de A2 și/sau B2.

**Interpretare:** Cronometrele de joc și de atac vor fi pornite simultan când mingea atinge sau este atinsă de oricare jucător pe teren.

Dacă apoi echipa A obține controlul mingii pe teren, aceasta va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Dacă apoi echipa B obține controlul mingii pe teren, aceasta va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-47 Precizare:** În timpul jocului cu cronometrul de joc pornit (derulând), oricând o echipă câștigă o nouă posesie a unei mingi vii fie în terenul ei din față sau în terenul ei din spate, această echipă va avea 24 de secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-48 Exempletu:** În timp ce cronometrul de joc este pornit (derulează), A1 obține o nouă posesie a mingii pe teren în

(a) terenul lui din spate.

(b) terenul lui din față.

**Interpretare:** În ambele cazuri, echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-49 Exempletu:** După o repunere în joc a echipei B, A1 câștigă imediat și clar o nouă posesie a mingii pe teren în

a) terenul lui din spate.

b) terenul lui din față.

**Interpretare:** În ambele cazuri, echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-50 Precizare:** Jocul este oprit de către un arbitru pentru o greșeală sau o abatere (inclusiv pentru o minge ieșită afară din joc) sancționată împotriva echipei care avea controlul mingii. Dacă mingea este acordată adversarilor pentru o repunere în joc din terenul lor din față, această echipă va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-51 Exempletu:** În interiorul terenului din spate A1 pasează mingea spre A2. A2 atinge dar nu prinde mingea înainte ca aceasta să iasă afară din joc în terenul din spate al echipei A.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din terenul ei din față din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**29/50-52 Precizare:** Oricând o echipă obține sau reobține controlul unei mingi vii oriunde pe teren cu mai puțin de 24 secunde pe cronometrul de joc, cronometrul de atac nu va avea afișaj vizibil.

După ce mingea a atins inelul coșului adversarilor și echipa atacantă reobține controlul unei mingi vii oriunde pe teren cu mai puțin de 24 secunde și mai mult de 14 secunde pe cronometrul de joc, echipa va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Dacă sunt 14 secunde sau mai puține pe cronometrul de joc, cronometrul de atac nu va avea afișaj vizibil.

**29/50-53 Exempletu:** Cu 12 secunde pe cronometrul de joc, repunătorul A1 obține un nou control al mingii.

**Interpretare:** Cronometrul de atac nu va avea afișaj vizibil.

**29/50-54 Exemplu:** Cu 23 secunde pe cronometrul de joc A1 obține un nou control al mingii pe teren. Cu 18 secunde pe cronometrul de joc, B1 în terenul din spate în mod deliberat blochează mingea cu piciorul.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din față, din locul cel mai apropiat de cel unde B1 a blocat mingea cu piciorul. Cronometrul de joc arată 18 secunde. Cronometrul de atac nu va avea afișaj vizibil.

**29/50-55 Exemplu:** Cu 23 secunde pe cronometrul de joc, echipa A obține un nou control al mingii pe teren. Cronometrul de atac nu are afișaj vizibil. Cu 19 secunde pe cronometrul de joc, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge inelul. Echipa A reobține controlul mingii prin A2 care o recuperează, cu 16 secunde pe cronometrul de joc.

**Interpretare:** Jocul va continua cu 16 secunde pe cronometrul de joc. Cronometrul de atac va fi comutat pe poziția pornit. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac deoarece erau mai mult de 14 secunde pe cronometrul de joc când echipa A a reobținut controlul mingii.

**29/50-56 Exemplu:** Cu 23 secunde pe cronometrul de joc, echipa A obține un nou control al mingii pe teren. Cronometrul de atac nu are afișaj vizibil. Cu 15 secunde pe cronometrul de joc, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge inelul și B1 o deviază afară din joc în terenul lui din spate **al echipei B**, cu 12 secunde pe cronometrul de joc.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc, cu 12 secunde pe cronometrul de joc. Cronometrul de atac va continua să nu aibă afișaj vizibil deoarece erau mai puțin de 14 secunde pe cronometrul de joc când echipa A a reobținut controlul mingii.

**29/50-57 Exemplu:** Cu 22 secunde pe cronometrul de joc, echipa A obține un nou control al mingii pe teren. Cronometrul de atac nu are afișaj vizibil. Cu 18 secunde pe cronometrul de joc, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea nu atinge inelul și B1 o deviază în afara terenului de joc în terenul din spate **al echipei B**, cu 15.5 secunde pe cronometrul de joc.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc, cu 15.5 secunde pe cronometrul de joc. Cronometrul de atac va continua să nu aibă afișaj vizibil.

**29/50-58 Exemplu:** Cu 22 secunde pe cronometrul de joc, echipa A obține un nou control al mingii pe teren. Cronometrul de atac nu are afișajul vizibil. Cu 15 secunde pe cronometrul de joc, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea nu atinge inelul și B1 o deviază afară din joc în terenul din spate **al echipei B**, cu 12 secunde pe cronometrul de joc.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc, cu 12 secunde pe cronometrul de joc. Cronometrul de atac va continua să nu aibă afișaj vizibil, deoarece echipa A a obținut un nou control al mingii cu mai puțin de 24 secunde pe cronometrul de joc.

## Articolul 30 Minge întoarsă în terenul din spate

**30-1** **Precizare:** Un jucător în săritură păstrează același statut raportat față de teren, ca și unde jucătorul a atins ultima dată terenul înainte de a fi în săritură.

**Când** un jucător sare din terenul din față și obține un nou control al mingii în timp ce este încă în săritură, jucătorul poate ateriza apoi cu mingea oriunde pe teren. Jucătorul nu are voie să paseze mingea unui coechipier în terenul din spate înainte să aterizeze.

**30-2** **Exemplu:** A1 în terenul din spate pasează mingea spre A2 în terenul din față. B1 sare din terenul din față, prinde mingea în săritură și aterizează

- (a) cu ambele picioare în terenul din spate.
- (b) încălecând linia de centru.
- (c) încălecând linia de centru și apoi dribleză sau pasează mingea spre terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta nu este o abatere de minge întoarsă în terenul din spate a echipei B. B1 a stabilit un nou control al mingii pentru echipa B în timp ce era în săritură și poate ateriza cu mingea oriunde pe teren. În toate cazurile, B1 este regulamentar în terenul din spate.

**30-3** **Exemplu:** În timpul angajării între doi de începere a jocului între A1 și B1, mingea este regulamentar atinsă. A2 sare din terenul din față, prinde mingea în timp ce este în săritură și aterizează

- (a) cu ambele picioare în terenul din spate.
- (b) încălecând linia de centru.
- (c) încălecând linia de centru și apoi dribleză sau pasează mingea spre terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta nu este abatere de minge întoarsă în terenul din spate a lui A2. A2 a stabilit primul control al mingii pentru echipa A în timp ce este în săritură și poate ateriza cu mingea oriunde pe teren. În toate cazurile, A2 este regulamentar în terenul din spate.

**30-4** **Exemplu:** Repunătorul A1 în terenul din față pasează mingea spre A2. A2 sare din terenul din față, prinde mingea în timp ce se află în săritură și aterizează

- (a) cu ambele picioare în terenul lui din spate.
- (b) încălecând linia de centru.
- (c) încălecând linia de centru și apoi dribleză sau pasează mingea spre terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta este abatere de minge întoarsă în terenul din spate al echipei A. Repunătorul A1 a stabilit controlul mingii pentru echipa A în terenul din față înainte ca A2 să prindă mingea în timp ce era în săritură și să aterizeze în terenul din spate.

**30-5** **Exemplu:** Repunătorul A1 în terenul din spate pasează mingea spre A2. B1 sare din terenul din față și prinde mingea în timp ce este în săritură. Înainte să aterizeze în terenul din spate, B1 pasează mingea lui B2 în terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de minge întoarsă în terenul din spate al echipei B. Când B1 sare din terenul din față și obține un nou control al echipei asupra mingii în timp ce este în săritură B1 poate ateriza oriunde pe teren. Cu toate acestea, B1 nu are voie să paseze mingea la un coechipier în terenul din spate.

**30-6** **Exemplu:** În timpul angajării între doi pentru începerea jocului între A1 și B1, mingea este regulamentar deviată spre A2 în terenul din față. A2 sare, prinde mingea în timpul săriturii și înainte să aterizeze pasează mingea lui A1 în terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă în terenul din spate. În timp ce este în săritură, A2 poate să aterizeze cu mingea în mâini în terenul din spate dar A2 nu are voie să paseze mingea la coechipierul lui în terenul din spate.

**30-7** **Precizare:** O minge vie este neregulamentară întoarsă în terenul din spate când un jucător al echipei A care este complet în terenul din față determină mingea să atingă terenul din spate, după care un jucător al echipei A este primul care atinge mingea fie în terenul din față sau în terenul din spate. Totuși, este regulamentară când un jucător al echipei A, aflat în terenul din spate, determină mingea să atingă terenul din față, după care un jucător al echipei A este primul care atinge mingea, fie în terenul din față sau în terenul din spate.

**30-8** **Exemplu:** Ambii jucători A1 și A2 staționează cu ambele picioare în terenul lor din față lângă linia de centru. A1 pasează mingea cu pământul spre A2. În timpul pasei, mingea atinge terenul din spate al echipei A, după care mingea îl atinge pe A2 în terenul din față.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă în terenul din spate.

**30-9** **Exemplu:** A1 staționând cu ambele picioare în terenul din spate lângă linia de centru pasează mingea cu pământul spre A2 care de asemenea staționează cu ambele picioare în terenul din spate lângă linia de centru. În timpul pasei, mingea atinge terenul din față al echipei A înainte ca A2 s-o atingă.

**Interpretare:** Aceasta nu este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă în terenul ei din spate deoarece nici un jucător al echipei A cu mingea n-a fost în terenul din față. Totuși, perioada de 8 secunde va fi oprită când mingea a atins terenul din față al echipei A. O nouă perioadă de 8 secunde va începe de îndată ce A2 atinge mingea în terenul din spate.

**30-10** **Exemplu:** A1 în terenul din spate pasează mingea spre terenul lui din față. Mingea atinge un arbitru care staționează pe teren încălecând linia de centru. A2 încă în terenul din spate atinge mingea.

**Interpretare:** Aceasta nu este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă în terenul ei din spate deoarece nici un jucător al echipei A n-a avut controlul mingii în terenul din față. Totuși, perioada de 8 secunde va fi oprită când mingea a atins arbitrul încălecând linia de centru. O nouă perioadă de 8 secunde va începe de îndată ce A2 atinge mingea în terenul din spate.

**30-11** **Exemplu:** Echipa A are controlul mingii în terenul ei din față, când mingea este atinsă simultan de A1 și B1. Apoi, mingea trece în terenul din spate al echipei A unde A2 este primul care o atinge.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă în terenul din spate.

**30-12** **Exemplu:** A1 dribleză avansând din terenul din spate spre terenul din față. A1 cu ambele picioare în terenul din față încă dribleză mingea în terenul lui din spate. Apoi mingea atinge piciorul lui A1 și ricoșează în terenul din spate unde A2 începe un dribling.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a echipei A. A1 încă n-a stabilit controlul mingii în terenul din față.

**30-13** **Exemplu:** A1 în terenul din spate pasează mingea spre A2 în terenul din față. A2 atinge dar nu controlează mingea, care revine la A1 încă în terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a echipei A. A2 încă n-a stabilit controlul mingii în terenul din față.

**30-14** **Exemplu:** Repunătorul A1 în terenul din față pasează mingea spre A2. A2 sare din terenul din față, prinde mingea în timp ce se află în săritură și aterizează pe teren cu piciorul stâng în terenul din față și cu piciorul drept încă în aer. Apoi A2 pune piciorul drept în terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă în terenul din spate. Repunătorul A1 a stabilit deja controlul mingii pentru echipa A în terenul din față.

**30-15** **Exemplu:** A1 dribleză în terenul din față lângă linia de centru când B1 deviază mingea în terenul din spate al echipei A. A1 cu ambele picioare încă în terenul din față, continuă să dribleze mingea în terenul din spate.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a echipei A. A1 n-a fost ultimul care a atins mingea în terenul din față. A1 ar putea chiar să continue să dribleze aflându-se complet în terenul din spate cu o nouă perioadă de 8 secunde.

**30-16** **Exemplu:** A1 în terenul din spate pasează mingea spre A2. A2 sare din terenul din față, prinde mingea în timp ce este în săritură și aterizează

- (a) cu ambele picioare în terenul din spate.
- (b) atingând linia de centru.
- (c) încălecând linia de centru.

**Interpretare:** În toate cazurile, aceasta este o abatere a echipei A pentru minge întoarsă în terenul din spate. A2 a stabilit controlul mingii pentru echipa A în terenul ei din față în timp ce este în săritură.

## Articolul 31 Intervenția și Interferența neregulamentară

**31-1** **Precizare:** Când mingea este deasupra inelului în timpul unei aruncări pentru un coș sau a unei încercări din aruncare liberă, este o interferență neregulamentară dacă un jucător ajunge să atingă mingea prin coș pe dedesubt.

**31-2** **Exemplu:** În timpul ultimei aruncări libere a lui A1

- (a) înainte ca mingea să atingă inelul,
  - (b) după ce mingea atinge inelul și încă are șansa să intre în coș,
- B1 ajunge să atingă mingea introducând mâna prin coș pe dedesubt.

**Interpretare:** În ambele cazuri aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui B1. Lui A1 i se va acorda 1 punct.

- (a) B1 va fi sancționat cu o greșeală tehnică.
- (b) B1 nu va fi sancționat cu o greșeală tehnică.

**31-3** **Precizare:** Când mingea este deasupra inelului în timpul unei pase sau după ce aceasta atinge inelul, este o interferență neregulamentară dacă un jucător ajunge să atingă mingea prin coș pe dedesubt.

**31-4** **Exemplu:** A1 pe teren pasează mingea deasupra inelului când B1 ajunge să atingă mingea introducând mâna prin coș pe dedesubt.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui B1. Lui A1 i se vor acorda 2 sau 3 puncte.

**31-5** **Precizare:** Mingea atinge inelul la o ultimă aruncare liberă nereușită. Dacă apoi mingea este regulamentar atinsă de oricare jucător înainte ca aceasta să intre în coș, aruncarea liberă devine un coș de 2 puncte.

**31-6** **Exemplu:** După ultima aruncare liberă a lui A1, mingea ricoșează din inel. B1 atinge mingea încercând s-o îndepărteze dar aceasta intră în coș.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui B1 care deviază mingea în propriul coș. Căpitanului echipei A aflat pe teren i se vor acorda 2 puncte.

**31-7** **Precizare:** După ce mingea atinge inelul

- la încercarea unui coș,
- la o ultimă aruncare liberă nereușită,
- după ce semnalul cronometrului de joc a sunat pentru terminarea sfertului sau prelungirii și mingea încă are șansa să intre în coș, o greșeală este sancționată. Este o abatere dacă apoi oricare jucător atinge mingea.

**31-8** **Exemplu:** După ultima aruncare liberă a lui A1, mingea ricoșează, din inel. În timpul acțiunii de recuperare B2 îl faultează pe A2. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului. Mingea încă are șansa să intre în coș și este atinsă de

- (a) A3.
- (b) B3.



**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui A3 sau B3.

- (a) Nici un punct nu va fi acordat. Ambele penalizări de repunere în joc se vor anula reciproc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc conform posesiei alternative din spatele liniei de fund din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala s-a produs, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.
- (b) Lui A1 i se va acorda 1 punct. Ca rezultat a greșelii lui B2, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei ei de fund din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala s-a produs, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.

**31-9 Exempu:** După ultima aruncare liberă a lui A1, mingea ricoșează din inel. În timpul acțiunii de recuperare B2 îl faultează pe A2. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Mingea încă are șansa să intre în coș și este atinsă de

- (a) A3.
- (b) B3.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui A3 sau B3.

- (a) Nici un punct nu va fi acordat.
- (b) Lui A1 i se va acorda 1 punct.

În ambele situații, ca și rezultat a greșelii lui B2, A2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va continua la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**31-10 Exempu:** După ultima aruncare liberă a lui A1, mingea ricoșează din inel. În timpul acțiunii de recuperare A2 îl faultează pe B2. Aceasta este a cincea greșeală a echipei A în timpul sfertului. Mingea încă are șansa să intre în coș și este atinsă de

- (a) A3.
- (b) B3.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui A3 sau B3.

- (a) Nici un punct nu va fi acordat.
- (b) Lui A1 i se va acorda 1 punct.

În ambele situații, ca și rezultat a greșelii lui A2, B2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va continua la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**31-11 Exempu:** După ultima aruncare liberă a lui A1, mingea ricoșează din inel. În timpul acțiunii de recuperare o dublă greșeală se produce între A2 și B2. Mingea încă are șansa să intre în coș și este atinsă de

- (a) A3.
- (b) B3.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui A3 sau B3. Greșeala va fi înscrisă în foaia oficială de joc împotriva fiecărui vinovat.

- (a) Nici un punct nu va fi acordat. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc conform posesiei alternative din spatele liniei de fund din locul cel mai apropiat de cel unde dubla greșeală s-a produs, exceptând din zona aflată direct în spatele panoului.
- (b) Lui A1 i se va acorda 1 punct. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din orice loc din spatele liniei ei de fund, ca și după orice ultimă aruncare liberă reușită.

**31-12** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea ricoșează din inel și încă are șansa să intre în coș când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului al treilea. Apoi mingea este atinsă de

- (a) A2. Mingea intră în coș.
- (b) B2. Mingea intră în coș.
- (c) A2. Mingea nu intră în coș.
- (d) B2. Mingea nu intră în coș.

**Interpretare:** În toate cazurile, aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui A2 sau B2. După ce semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului al treilea, nici un jucător nu are voie să atingă mingea după ce aceasta atinge inelul și încă are șansa să intre în coș.

- (a) Coșul lui A1 nu va conta.
- (b) Coșul lui A1 va conta 2 sau 3 puncte.
- (c) Sfertul s-a terminat.
- (d) Coșul lui A1 va conta 2 sau 3 puncte.

În toate cazurile sfertul al treilea s-a terminat. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc conform regulii posesiei alternative de la prelungirea liniei de centru.

**31-13** **Precizare.** Dacă, în timpul unei încercări pentru un coș un jucător atinge mingea în zborul ei spre coș, toate restricțiile referitoare la intervenția și interferența neregulamentară vor fi aplicate.

**31-14** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 2 puncte. Mingea aflată pe traiectoria ei ascendentă spre coș este atinsă de A2 sau B2. Pe traiectoria ei descendentă spre coș mingea este atinsă de

- (a) A3.
- (b) B3.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară când A2 sau B2, atinge mingea pe traiectoria ei ascendentă spre coș. Este o abatere de intervenție neregulamentară când A3 sau B3, atinge mingea pe traiectoria ei descendentă spre coș.

- (a) Echipei B i se va acorda o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere.
- (b) Lui A1 i se vor acorda 2 puncte.

**31-15** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea este atinsă de A2 sau B2 la punctul ei cel mai înalt, deasupra nivelului inelului.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A2 sau B2. Mingea este atinsă neregulamentară numai după ce aceasta a atins punctul ei cel mai înalt și a început zborul ei descendent.

**31-16** **Precizare.** Este abatere pentru o interferență neregulamentară dacă un jucător face ca panoul sau inelul să vibreze astfel încât, după aprecierea unui arbitru, mingea este împiedecată să intre în coș sau este determinată să intre în coș.

**31-17** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte aproape de terminarea jocului. Mingea este în aer când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea jocului. După semnal, în aprecierea arbitrului,

- (a) B1 face panoul sau inelul să vibreze, de aceea mingea este împiedecată să intre în coș.
- (b) A2 face panoul sau inelul să vibreze, de aceea mingea este determinată să intre în coș.

**Interpretare:** Chiar și după ce semnalul cronometrului de joc a sunat pentru terminarea jocului, mingea rămâne vie. Aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui

- (a) B1. Lui A1 i se vor acorda 3 puncte.
- (b) A2. Coșul lui A1 nu va conta.

**31-18** **Precizare:** Este o abatere de interferență neregulamentară dacă un jucător apărător sau atacant, în timpul unei aruncări pentru un coș, atinge coșul (inelul sau plasa) sau panoul în timp ce mingea este în contact cu inelul și încă are o șansă să intre în coș.



**Diagrama 3** Mingea este în contact cu inelul

**31-19** **Exemplu:** După o aruncare pentru un coș a lui A1, mingea a ricoșat din inel și apoi a aterizat pe inel. B1 atinge coșul sau panoul în timp ce mingea este pe inel.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui B1. Restricțiile referitoare la interferență se aplică când mingea încă are șansa să intre în coș.

**31-20** **Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1 este pe traiectoria ei descendentă spre coș și complet deasupra nivelului inelului când aceasta este atinsă simultan de A2 și B2. Apoi mingea

- (a) intră în coș.
- (b) nu intră în coș.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de intervenție neregulamentară a lui A2 și B2. În ambele cazuri, nici un punct nu va fi acordat. Aceasta este o situație de angajare între doi.

**31-21** **Precizare.** Este o abatere de interferență neregulamentară când un jucător se agață de coș (inel sau plasă) pentru ca să joace mingea.

**31-22** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea ricoșează din inel când

- (a) A2 se agață de inel și deviază mingea în coș.

- (b) A2 se agață de inel când mingea are șansa să intre în coș. Mingea intră în coș.
- (c) B2 se agață de inel și deviază mingea îndepărtând-o de coș.
- (d) B2 se agață de inel când mingea are încă șansa să intre în coș. Mingea nu intră în coș.

**Interpretare:** În toate cazurile aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui A2 sau B2.

- (a) și (b) Nici un punct nu va fi acordat. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere.
- (c) și (d) Lui A1 i se vor acorda 2 sau 3 puncte. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund ca și după orice coș reușit.

**31-23**

**Precizare.** Este o abatere pentru o interferență neregulamentară dacă un jucător apărător atinge mingea în timp ce mingea este în interiorul coșului.



**Diagrama 4 Mingea este în interiorul coșului**

**31-24**

**Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 2 puncte. Mingea se rotește pe circumferința inelului având o mică parte a ei în interiorul coșului când

- (a) B1 atinge mingea.
- (b) A2 atinge mingea.

**Interpretare:** Mingea este în interiorul coșului atunci când o mică parte a mingii este în interiorul coșului și sub nivelul inelului.

- (a) Aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui B1. Lui A1 i se vor acorda 2 puncte.
- (b) Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A2. Totuși, un jucător atacant poate atinge mingea.

**31-25**

**Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 2 puncte. Semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului în timp ce mingea se rotește pe circumferința inelului având o mică parte a ei în interiorul coșului. După ce semnalul cronometrului de joc sună

- (a) A2
- (b) B2 atinge mingea.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere de interferență neregulamentară a lui

- (a) A2. Coșul, dacă a fost marcat, nu va conta.

(b) B2. Lui A1 i se vor acorda 2 puncte.

După ce semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului mingea devine moartă imediat când aceasta este atinsă de un jucător din oricare echipă.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 33 Contact: Principii generale

**33-1** **Precizare:** Principiul cilindrului se aplică la toți jucătorii, indiferent dacă ei sunt jucători apărători sau atacanți.

**33-2** **Exemplu:** A1 este în săritură la o aruncare pentru un coș de 3 puncte. A1 întinde piciorul care provoacă un contact asupra apărătorului B1.

**Interpretare:** Aceasta este o greșeală a lui A1 pentru deplasarea piciorului în afara limitelor cilindrului și provocarea contactului asupra apărătorului lui B1.

**33-3** **Precizare:** Scopul regulii semicercului “no charge” (Art. 33.10) este de a nu favoriza un jucător apărător care a ocupat o poziție sub propriul coș în încercarea de a obține o greșeală de forțare împotriva jucător atacant care are controlul mingii și pătrunde spre coș.

Pentru regula semicercului “no charge” următoarele criterii trebuie aplicate:

- Jucătorul apărător trebuie să aibă un picior sau ambele picioare în contact cu zona semicercului (Diagrama 5). Linia semicercului face parte din zona semicercului.
- Jucătorul atacant trebuie să pătrundă spre coș trecând peste linia semicercului și va încerca o aruncare pentru un coș sau o pasă în timp ce este în săritură.

Criteriile nu se vor aplica pentru regula semicercului “no charge” și orice contact va fi judecat conform regulilor obișnuite, de ex.: principiul cilindrului, principiul forțare/obstrucție:

- Pentru toate situațiile de joc care se produc în afara zonei semicercului “no charge” sau pentru acțiuni de joc care se dezvoltă între zona semicercurilor și linia de fund.
- Pentru toate situațiile de acțiuni la recuperarea mingii când, după o aruncare, mingea ricoșează și contactul neregulamentar se produce.
- Pentru orice folosire neregulamentară a mâinilor, brațelor, picioarelor sau a corpului fie de către jucătorul atacant sau jucătorul apărător.



**Diagrama 5** Poziția unui jucător în interiorul/exteriorul zonei semicercului “no charge”

**33-4** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare din săritură care începe din afara zonei semicercului “no-charge”. A1 comite o forțare asupra lui B1 care este în contact cu zona semicercului “no-charge”.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. Regula semicercului “no charge” se va aplica.

**33-5** **Exemplu:** A1 dribblează deplasându-se paralel cu lungimea liniei de fund și, după ce ajunge în zona din spatele panoului sare pe teren spre linia de aruncări libere. A1 forțează provocând contact cu B1 care este în poziție regulamentară de apărare în contact cu zona semicercului.

**Interpretare:** Aceasta este o greșeală a echipei care are controlul mingii comisă de A1. Regula semicercului “no charge” nu se va aplica. A1 a intrat în zona semicercului “no charge” din zona terenului aflată direct în spatele panoului și linia proiecției imaginare a acestuia de pe teren.

**33-6** **Exemplu:** Mingea aruncată pentru un coș de A1, ricoșează din inel. A2 sare, prinde mingea și apoi comite o forțare asupra lui B1 care este în poziție regulamentară de apărare în contact cu zona semicercului.

**Interpretare:** Aceasta este o greșeală a echipei care are controlul mingii comisă de A2. Regula semicercului “no charge” nu se va aplica.

**33-7** **Exemplu:** A1 pătrunde spre coș în acțiune de aruncare. În loc să termine pătrunderea cu o aruncare pentru un coș, A1 pasează mingea la A2 care în mod direct îl urmează pe A1. Apoi A1 comite o forțare asupra lui B1 care este în contact cu zona semicercului “no charge”. Aproximativ la același moment, A2 cu mingea în mâini este pe o pătrundere directă spre coș într-o încercare de a marca.

**Interpretare:** Aceasta este o greșeală a echipei care controlează mingea comisă de A1. Regula semicercului “no charge” nu se va aplica. A1 folosește neregulamentar corpul pentru ca să elibereze calea spre coș pentru A2.

**33-8** **Exemplu:** A1 pătrunde spre coș în acțiune de aruncare. În timp ce A1 este în săritură, în loc să termine pătrunderea cu o aruncare pentru un coș, A1 pasează mingea la A2 care stă în colțul terenului. Apoi A1 comite o forțare asupra lui B1 care este în contact cu zona semicercului “no charge”.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui A1. Regula semicercului “no charge” se va aplica.

**33-9** **Exemplu:** A1 pătrunde spre coș în acțiune de aruncare. A1 folosește brațul pentru a-l îndepărta pe B1 care este în contact cu zona semicercului “no charge”, înainte să elibereze mingea la aruncarea pentru un coș.

**Interpretare:** Aceasta este greșeala echipei care are controlul mingii a lui A1. Regula semicercului “no charge” nu se aplică deoarece A1 folosește brațul în mod neregulamentar.

**33-10** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare din săritură care începe din afara zonei semicercului “no charge” și provoacă contact asupra lui B1 care este în aer după o săritură verticală din zona semicercului.

**Interpretare:** Aceasta este o acțiune regulamentară a lui B1. Regula semicercului “no charge” nu se va aplica deoarece B1 nu are un picior sau ambele picioare în contact cu zona semicercului “no charge”. Orice contact va fi judecat conform regulilor.

**33-11** **Precizare.** O greșeală personală este un contact neregulamentar al jucătorului cu un adversar. Jucătorul care provoacă contactul neregulamentar cu un adversar va fi penalizat în consecință.

**33-12** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. B1 împinge coechipierul B2 care apoi provoacă un contact neregulamentar asupra lui A1 în acțiune de aruncare. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Lui A1 i se vor acorda 2 sau 3 puncte. B2 a provocat contact asupra lui A1 și va fi sancționat cu greșeală. A1 va încerca 1 aruncare liberă. Jocul va continua ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**33-13** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș. B2 îl împinge pe A2 care apoi provoacă un contact nedorit asupra coechipierului A1. Mingea intră în coș. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** Lui A1 i se vor acorda 2 sau 3 puncte. Echipei A i se va acorda o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala personală a lui B2 s-a produs.

## Articolul 34 Greșeala personală

**34-1** **Precizare:** Cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert sau în fiecare prelungire și mingea este în mâinile arbitrului sau la dispoziția repunătorului. Dacă la acest moment, un jucător apărător provoacă un contact neregulamentar asupra unui jucător atacant pe teren, aceasta este o greșeală la repunerea în joc în afara cazului în care contactul îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive. Jucătorul care a fost faultat va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire, indiferent de numărul greșelilor de echipă din al patrulea sfert. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc de către echipa nevinovată din locul cel mai apropiat de cel al infracțiunii.

**34-2** **Exemplu:** Cu 1:31 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, înainte ca repunătorul A1 să elibereze mingea, B2 provoacă un contact neregulamentar asupra lui A2 pe teren. O greșeală la repunerea în joc este sancționată împotriva lui B2.

**Interpretare:** Indiferent de numărul greșelilor echipei B în al patrulea sfert, A2 va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A, din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Dacă repunerea este din:

(a) terenul din spate, echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

(b) terenul din față, echipa A va avea timpul rămas dacă 14 secunde sau mai multe sunt afișate pe cronometrul de atac și 14 secunde pe cronometrul de atac dacă 13 secunde sau mai puține sunt afișate pe cronometrul de atac.

**34-3** **Exemplu:** Cu 1:24 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, după coșul reușit sau aruncarea liberă reușită de B1, repunătorul A1 are mingea în spatele liniei de fund. Înainte ca A1 să elibereze mingea, B2 provoacă un contact neregulamentar asupra lui A2 pe teren. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B.

**Interpretare:** În afara cazului în care contactul lui B2 împotriva lui A2 îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive, aceasta este o greșeală la repunerea în joc. Indiferent de numărul greșelilor echipei B în al patrulea sfert, A2 va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A, din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs exceptând din zona aflată direct în spatele panoului: Repunătorul echipei A nu va avea dreptul să se deplaseze pe lungimea liniei de fund din locul desemnat al repunerii în joc sau să paseze mingea unui coechipier în spatele liniei de fund înainte de a elibera mingea înspre teren, la fel ca și după un coș reușit sau o aruncare liberă reușită.

**34-4** **Exemplu:** Cu 58 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, înainte ca repunătorul A1 să elibereze mingea, B2 provoacă un contact neregulamentar asupra lui A2 pe teren.

**Interpretare:** În afara cazului în care contactul lui B2 împotriva lui A2 îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive, acesta este o greșeală la repunerea în joc. Lui A2 i se va acorda 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs.

**34-5** **Exemplu:** Cu 55 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, înainte ca repunătorul A1 să elibereze mingea, B2 provoacă un contact asupra lui A2 pe teren, într-o manieră care îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive. O greșeală antisportivă este sancționată împotriva lui B2.

**Interpretare:** A2 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**34-6** **Exemplu:** Cu 54 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, înainte ca repunătorul A1 să elibereze mingea, B2 provoacă un contact neregulamentar asupra lui A2 pe teren. O greșeală la repunere este sancționată împotriva lui B2. Apoi, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică.



**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu 1 aruncare liberă pentru oricare jucător al echipei B, urmată de 1 aruncare liberă pentru A2 și o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Dacă în terenul din spate, echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac. Dacă în terenul din față, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac, dacă 13 sau mai puține secunde sunt arătate pe cronometrul de atac și timpul rămas dacă 14 sau mai multe secunde sunt arătate pe cronometrul de atac.

**34-7**

**Exemplu:** Cu 53 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, înainte ca repunătorul A1 să elibereze mingea, A2 provoacă un contact asupra lui B2 pe teren. O greșeală a echipei care controlează mingea este sancționată împotriva lui A2.

**Interpretare:** Echipa A nu a obținut un avantaj prin greșeala echipei care are controlul mingii comisă de A2. A2 va fi sancționat cu o greșeală personală, exceptând cazul în care este un contact care îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive sau al unei greșeli descalificatoare. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui A2 s-a produs.

**34-8**

**Exemplu:** Cu 51 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert și la scorul A83 – B80, repunătorul A1 are mingea în mâini când B2 provoacă un contact asupra lui A2 într-o zonă diferită a terenului față de cea unde este administrată repunerea în joc. B2 este sancționat cu o greșeală împotriva lui A2.

**Interpretare:** În afara cazului în care contactul lui B2 împotriva lui A2 îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive, acesta este o greșeală la repunerea în joc. A2 va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs.

**34-9**

**Exemplu:** Cu 48 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert și la scorul A83 – B80, mingea a părăsit mâinile repunătorului A1 când B2 provoacă un contact asupra lui A2 într-o zonă diferită a terenului față de cea unde este administrată repunerea în joc. B2 este sancționat cu o greșeală împotriva lui A2.

**Interpretare:** Aceasta nu este o greșeală la repunerea în joc deoarece mingea a părăsit deja mâinile repunătorului A1. În afara cazului în care contactul lui B2 împotriva lui A2 îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive sau al unei greșeli descalificatoare, aceasta este o greșeală personală și va fi penalizată în consecință.

## Articolul 35 Dublă greșeală

**35-1** **Precizare.** O greșeală poate fi o greșeală personală, o greșeală antisportivă, o greșeală descalificatoare sau o greșeală tehnică. Pentru a fi considerată ca și o dublă greșeală, ambele greșeli trebuie să fie greșelile jucătorilor **între aceiași 2 adversari** și trebuie să fie în aceeași categorie, fie că ambele sunt personale sau ambele sunt orice combinație de greșeli antisportive și greșeli descalificatoare. **Nu se vor acorda aruncări libere indiferent de numărul greșelilor de echipă a echipei.** Dubla greșeală trebuie să implice contact fizic, de aceea greșelile tehnice nu pot fi parte a dublei greșeli deoarece acestea sunt greșeli fără contact fizic.

Dacă ambele greșeli, care au avut loc aproximativ la același moment, nu sunt de aceeași categorie (personale, antisportive/descalificatoare) aceasta nu este o dublă greșeală. Penalizările nu se vor anula reciproc. Întotdeauna se va considera greșeala personală ca fiind prima care s-a produs iar greșeala antisportivă/descalificatoare ca fiind a doua care s-a produs.

**35-2** **Exemplu:** A1 dribleză când A2 și B2 sunt sancționați cu câte o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Greșelile tehnice nu sunt parte a dublei greșeli. Penalizările se vor anula reciproc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când prima greșeală tehnică s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**35-3** **Exemplu:** A1 care dribleză și B1 se faultează reciproc, aproximativ la același moment. Acestea sunt a doua greșeală a echipei A și a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** Ambele greșeli sunt de aceeași categorie (greșeli personale), de aceea aceasta este o dublă greșeală. Numărul diferit al greșelilor de echipă nu este relevant. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde dubla greșeală s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**35-4** **Exemplu:** A1, cu mingea încă în mâini în acțiune de aruncare, și B1 se faultează reciproc (ambele greșeli personale) la aproximativ același moment.

**Interpretare:** Ambele greșeli sunt de aceeași categorie de aceea aceasta este o dublă greșeală. Dacă aruncarea lui A1 este reușită, coșul nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A, de la prelungirea liniei de aruncări libere.

Dacă aruncarea lui A1 nu este reușită, jocul se va relua cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde dubla greșeală s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**35-5** **Exemplu:** Mingea aruncată de A1 pentru un coș este în aer când A1 și B1 se faultează reciproc (ambele greșeli personale) la aproximativ la același moment.

**Interpretare:** Ambele greșeli sunt de aceeași categorie de aceea aceasta este o dublă greșeală.

Dacă aruncarea lui A1 este reușită, coșul va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei **ei** de fund ca și după orice coș reușit.

Dacă aruncarea lui A1 nu este reușită, aceasta este o situație de angajare între doi. Jocul va fi reluat cu o repunere a mingii conform regulii posesiei alternative.

**35-6** **Exemplu:** Echipa A are 2 greșeli de echipă și echipa B are 3 greșeli de echipă într-un sfert. Apoi:  
(a) în timp ce A2 dribleză, A1 și B1 se împing reciproc pe poziția pivotului ("în post").  
(b) în timpul unei acțiuni de recuperare a mingii, A1 și B1 se împing reciproc.

(c) în timp ce A1 primește mingea pasată de A2, A1 și B1 se împing reciproc.

**Interpretare:** În toate cazurile aceasta este o dublă greșeală. Jocul va fi reluat cu:

- (a) și (c) o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde dubla greșeală s-a produs.
- (b) o repunere în joc conform posesiei alternative.

**35-7 Exempu:** B1 este sancționat cu o greșeală personală pentru împingerea lui A1 care dribleză. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului. La aproximativ același moment, A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă pentru lovirea lui B1 cu cotul.

**Interpretare:** Cele două greșeli nu sunt de aceeași categorie (greșeala personală și greșeala antisportivă), de aceea aceasta nu este o dublă greșeală. Penalizările nu se vor anula reciproc. Penalizarea de repunere în joc pentru echipa A va fi anulată deoarece mai este o altă penalizare de administrat. B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**35-8 Exempu:** B1 este sancționat cu o greșeală personală pentru împingerea lui A1 care dribleză. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. La aproximativ același moment, A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă pentru lovirea lui B1 cu cotul.

**Interpretare:** Cele două greșeli nu sunt de aceeași categorie (greșeala personală și greșeala antisportivă), de aceea aceasta nu este o dublă greșeală. Penalizările nu se vor anula reciproc. Întotdeauna greșeala personală va fi considerată fiind prima care s-a produs. A1 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. B1 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**35-9 Exempu:** A1 care dribleză este sancționat cu o greșeală personală a echipei care are controlul mingii împotriva lui B1. La aproximativ același moment, B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă pentru lovirea lui A1 cu cotul.

**Interpretare:** Cele două greșeli nu sunt de aceeași categorie (greșeală personală și greșeală antisportivă), de aceea aceasta nu este o dublă greșeală. Penalizările nu se vor anula reciproc. Întotdeauna greșeala personală se va considera ca fiind prima care s-a produs. Penalizarea de repunere în joc pentru echipa B va fi anulată deoarece mai este o altă penalizare de greșeală de administrat. A1 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**35-10 Exempu:** A1 dribleză când la aproximativ la același moment A1 și B1 se faultează reciproc.

- (a) Ambele faulturi sunt greșeli personale.
- (b) Ambele faulturi sunt greșeli antisportive.
- (c) Faultul lui A1 este o greșeală antisportivă iar faultul lui B1 este o greșeală descalificatoare.
- (d) Faultul lui A1 este o greșeală descalificatoare iar faultul lui B1 este o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** În toate cazurile cele două greșeli sunt de aceeași categorie (greșeli personale sau greșeli antisportive/descalificatoare), de aceea aceasta este o dublă greșeală. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde dubla greșeală s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

## Articolul 36 Greșeala tehnică

**36-1** **Precizare:** Un avertisment este acordat unui jucător pentru o acțiune sau un comportament care, dacă se repetă, poate conduce la sancționarea unei greșeli tehnice. Avertismentul va fi comunicat de asemenea antrenorului principal al echipei și se va aplica oricărui component al acestei echipe la orice acțiuni similare pentru tot restul jocului. Un avertisment va fi acordat numai când mingea devine moartă și cronometrul de joc este oprit.

**36-2** **Exemplu:** Lui A1 i se acordă un avertisment pentru interferarea cu o repunere în joc sau pentru orice altă acțiune care, dacă este repetată, poate conduce la acordarea unei greșeli tehnice.

**Interpretare:** Avertismentul lui A1 va fi comunicat de asemenea antrenorului principal al echipei A și va fi aplicabil tuturor componentelor echipei A pentru acțiuni similare, pentru tot restul jocului.

**36-3** **Precizare:** În timp ce un jucător este în acțiune de aruncare, adversarilor nu li se va permite să distragă atenția acestui jucător, prin acțiuni cum ar fi plasarea mâinilor aproape de ochii aruncătorului, strigăte, tropăit puternic sau bătutul palmelor aproape de aruncător. Astfel procedând, poate rezulta o greșeală tehnică dacă aruncătorul este dezavantajat prin această acțiune, sau un avertisment poate fi acordat dacă aruncătorul nu este dezavantajat.

**36-4** **Exemplu:** A1 este în acțiune de aruncare pentru un coș, cu mingea încă în mâini, când B1 flutură mâinile în fața ochilor lui A1 sau distrage atenția lui A1 țipând sau tropăind puternic cu picioarele pe teren. **Apoi,** aruncarea lui A1 pentru un coș este

- (a) reușită.
- (b) nereușită.

**Interpretare:**

(a) Coșul lui A1 va conta. Lui B1 i se va acorda un avertisment, care de asemenea va fi comunicat antrenorului principal al echipei B. **Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele linei ei de fund.**

**Dacă** oricărui component al echipei B i s-a acordat deja un avertisment pentru comportament similar, B1 va fi sancționat cu greșeală tehnică. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire.

(b) B1 va fi sancționat cu o greșeală tehnică. Orice jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul se va relua cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică a lui B1 s-a produs.

**36-5** **Precizare.** Când arbitrii descoperă că mai mult de 5 jucători din aceeași echipă sunt pe teren simultan în timp ce cronometrul de joc este pornit (derulează), cel puțin 1 jucător trebuie să fi reintrat sau să fi rămas pe teren neregulamentar.

Eroarea trebuie corectată imediat fără să pună adversarii într-o situație de dezavantaj.

Orice s-a întâmplat în timpul perioadei dintre participarea neregulamentară și oprirea jocului atunci când participarea neregulamentară este descoperită va rămâne valabil.

Cel puțin 1 jucător va fi scos din joc și o greșeală tehnică va fi sancționată împotriva antrenorului principal al acestei echipe, înscrisă ca și un 'B1'. Antrenorul principal este responsabil să se asigure că procedura de înlocuire este aplicată corect.

**36-6** **Exemplu:** Cu cronometrul de joc pornit (derulând), echipa A are 6 jucători pe teren. Când acest fapt este descoperit

- (a) echipa B (cu 5 jucători)

- (b) echipa A (cu mai mult de 5 jucători)  
are controlul mingii.

**Interpretare:**

Jocul va fi oprit imediat, exceptând cazul în care echipa B este pusă în dezavantaj. Un jucător al echipei A, indicat de către antrenorul principal, va fi scos din joc. Antrenorul principal al echipei A va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă ca și un 'B1'.

**36-7 Exemplu:** Cu cronometrul de joc pornit (derulând), echipa A are 6 jucători pe teren. Acest fapt este descoperit după ce:

- (a) A1 este sancționat cu o greșeală a echipei care are controlul mingii.  
(b) A1 marchează un coș.  
(c) B1 îl faultează pe A1 în timpul unei aruncări nereușite pentru un coș.  
(d) al șaselea jucător al echipei A a părăsit terenul.

**Interpretare:**

În toate cazurile, antrenorul principal al echipei A va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă ca și un 'B1'.

- (a) Greșeala lui A1 este o greșeală de jucător.  
(b) Coșul lui A1 va conta.  
(c) A1 va încerca 2 sau 3 aruncări libere.  
(a), (b) și (c) Un jucător al echipei A, cel indicat de antrenorul principal, va fi scos din joc.

**36-8 Precizare:** După ce a fost sancționat cu o a cincea greșeală care poate fi greșeală personală sau greșeală tehnică sau greșeală antisportivă, un jucător devine un jucător eliminat și se poate așeza pe banca echipei.

Când arbitrii descoperă că un jucător eliminat este pe teren în timp ce cronometrul de joc este pornit (derulează), acest jucător trebuie să fi rămas sau reintrat pe teren în mod neregular.

Eroarea trebuie să fie corectată imediat fără ca adversarii să fie puși în dezavantaj.

Orice s-a întâmplat în timpul perioadei dintre participarea neregulară și oprirea jocului atunci când participarea neregulară este descoperită va rămâne valabil.

Jucătorul eliminat va fi scos din joc și o greșeală tehnică va fi sancționată împotriva antrenorului principal al acestei echipe, înscrisă ca și un 'B1'. Antrenorul principal este responsabil pentru a se asigura că numai jucătorii eligibili sunt pe teren în timpul perioadelor jocului cu cronometrul de joc pornit (derulând).

**36-9 Exemplu:** Cu cronometrul de joc pornit (derulând), jucătorul eliminat B1 este pe teren. Participarea neregulară a lui B1 este descoperită când:

- (a) mingea este vie din nou în timp ce echipa A are controlul mingii.  
(b) mingea este vie din nou în timp ce echipa B are controlul mingii.  
(c) mingea este moartă din nou cu B1 încă fiind în joc.

**Interpretare:**

Jocul va fi oprit imediat, exceptând cazul în care echipa A este pusă în dezavantaj. B1 va fi scos din joc. Antrenorul principal al echipei B va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă ca și un 'B1'.

**36-10 Exemplu:** Cu cronometrul de joc pornit (derulând), jucătorul eliminat A1 este pe teren. Participarea neregulamentară a lui A1 este descoperită după ce:

- (a) A1 marchează un coș.
- (b) A1 îl faultează pe B1.
- (c) B1 îl faultează pe A1 care dribleză. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:**

Jocul va fi oprit imediat. A1 va fi scos din joc. Antrenorul principal al echipei A va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă ca și un 'B1'.

- (a) Coșul lui A1 va conta.
- (b) Greșeala lui A1 este o greșeală de jucător. Aceasta va fi înscrisă pe foaia oficială de joc în spațiul de după a cincea greșeală.
- (c) Înlocuitorul lui A1 va încerca 2 aruncări libere.

**36-11 Exemplu:** Cu 7 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert și la scorul A 70 – B 70, A1 este sancționat cu o a cincea greșeală personală și a devenit un jucător eliminat. După minutul de întrerupere care urmează, echipa A obține controlul mingii și A1 marchează un coș. Participarea neregulamentară a lui A1 este decoperită la acest moment cu 1 secundă rămasă pe cronometrul de joc.

**Interpretare:** Coșul lui A1 va conta. Antrenorul principal al echipei A va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă ca și un 'B1'. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire, Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund cu 1 secundă rămasă pe cronometrul de joc.

**36-12 Precizare:** Ori de câte ori un jucător simulează un fault, următoarea procedură va fi aplicată:

- Fără să întrerupă jocul, arbitru semnalizează simularea arătând de două ori semnul "ridicării cu antebrațul".
- Când jocul este oprit, un avertisment va fi comunicat jucătorului și antrenorului principal al echipei. Fiecare echipă este îndreptățită la 1 avertisment de 'simulare că a fost faultat'.
- Data următoare când oricare jucător al acestei echipe simulează o greșeală, o greșeală tehnică va fi sancționată. Aceasta de asemenea se aplică când jocul n-a fost oprit pentru a comunica avertismentul premergător oricărui jucător sau antrenorului principal al acestei echipe.
- Dacă o simulare exagerată, fără nici un contact, se produce, o greșeală tehnică poate fi sancționată imediat fără ca un avertisment să fie acordat.

**36-13 Exemplu:** B1 îl apără pe A1 care dribleză. A1 face o mișcare bruscă din cap încercând să dea o impresie că a fost faultat de B1. Lui A1 i-a fost arătat de ori semnul "ridicării cu antebrațul" de către arbitru. Mai târziu în joc, în aceeași perioadă cu cronometrul de joc pornit,

- (a) A1 cade pe teren încercând să dea o impresie că a fost împins de B1.
- (b) B2 cade pe teren încercând să dea o impresie că a fost împins de A2.

**Interpretare:**

- (a) Arbitrul a acordat un avertisment lui A1 pentru prima simulare cu capul, arătând de două ori semnul "ridicării cu antebrațul". A1 va fi sancționat cu greșeală tehnică pentru a doua simulare

la căderea pe teren, chiar dacă jocul nu a fost oprit pentru a comunica avertismentul pentru prima simulare a lui A1, fie lui A1 sau antrenorului principal al echipei A.

- (b) Arbitrul va acorda primele avertismente ambilor A1 și B2 pentru simulările lor arătându-le de două ori semnul "ridicării cu antebrațul". Avertismentele vor fi comunicate lui A1, B2 și ambilor antrenori principali ai echipelor, când cronometrul de joc va fi oprit.

**36-14 Exempu:** A1 dribleză și provoacă un contact în torsoul lui B1, care este într-o poziție regulamentară de apărare. La același moment B1 face o mișcare exagerată încercând să dea o impresie că a fost faultat de A1.

**Interpretare:** Arbitrul va acorda un avertisment lui B1 pentru simularea unui fault, arătând lui B1 de două ori semnul "ridicării cu antebrațul". Când cronometrul de joc va fi oprit, avertismentul va fi comunicat de asemenea antrenorului principal și acesta se va aplica de asemenea pentru oricare component al echipei.

**36-15 Precizare.** O accidentare gravă se poate produce prin oscilarea excesivă a coatelor, în special în situațiile de recuperare a mingii și cele în care un jucător este strâns apărat. Dacă în astfel de acțiuni rezultă contact atunci o greșeală personală, o greșeală antisportivă sau chiar o greșeală descalificatoare poate fi sancționată. Dacă în acțiune nu rezultă contact, o greșeală tehnică poate fi sancționată.

**36-16 Exempu:** A1 recuperează mingea și imediat este strâns apărat de B1. Fără să-l atingă pe B1, A1 oscilează excesiv coatele pentru ca să-l intimideze pe B1 sau să elibereze suficient spațiu pentru a pivota, pasa sau dribla.

**Interpretare:** Acțiunea lui A1 nu este conformă spiritului și scopului regulilor. A1 poate fi sancționat cu o greșeală tehnică.

**36-17 Precizare.** Un jucător va fi descalificat când a acumulat 2 greșeli tehnice.

**36-18 Exempu:** În prima repriză, A1 este sancționat cu o primă greșeală tehnică pentru atârănare de inel. În a doua repriză, A1 este sancționat cu o a doua greșeală tehnică pentru un comportament nesportiv.

**Interpretare:** A1 va fi descalificat în mod automat. Numai a doua greșeală tehnică a lui A1 va fi penalizată și nici o penalizare suplimentară pentru descalificare nu va fi administrată. Scorerul trebuie să anunțe imediat un arbitru când A1 este sancționat cu 2 greșeli tehnice și de aceea A1 ar trebui să fie descalificat.

**36-19 Precizare.** După ce a fost sancționat cu o a cincea greșeală care poate fi greșeală personală, greșeală tehnică sau greșeală antisportivă, un jucător devine un jucător eliminat. După o a cincea greșeală, orice greșeli tehnice suplimentare împotriva jucătorului, vor fi acumulate împotriva antrenorului principal al acestui jucător, înscrise ca și un 'B1'.  
Jucătorul eliminat nu este un jucător descalificat și poate să stea în zona băncii echipei.

**36-20 Exempu:** În primul sfert B1 este sancționat cu

- (a) o greșeală tehnică.  
(b) o greșeală antisportivă.

În al patrulea sfert, B1 este sancționat cu o a cincea greșeală. Aceasta este a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului. În timp ce merge spre banca echipei, B1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** În ambele cazuri, B1 nu va fi descalificat. Cu a cincea greșeală B1 a devenit un jucător eliminat. Orice altă greșeală tehnică suplimentară a lui B1 va fi acumulată împotriva antrenorului principal al lui B1, înscrisă ca și un 'B1'. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când ultima greșeala tehnică a lui B1 s-a produs.

**36-21 Exempletu:** B1 îl faultează pe A1 care dribleză. Aceasta este a cincea greșeală personală a lui B1 și a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului. În timp ce merge spre banca echipei, B1 este sancționat cu o greșeală descalificatoare.

**Interpretare:** B1 este descalificat și va merge la vestiar sau, dacă astfel dorește, B1 va părăsi clădirea sălii de joc. Greșeala descalificatoare a lui B1 va fi înscrisă în foaia oficială de joc împotriva lui B1 ca și un 'D' în spațiul de după a cincea greșeală a lui B1 și împotriva antrenorului principal al echipei B ca și un 'B2'. Oricare jucător al echipei A va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**36-22 Exempletu:** B1 îl faultează pe A1 care dribleză. Aceasta este a cincea greșeală personală a lui B1 și a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. În timp ce merge spre banca echipei, B1 este sancționat cu o greșeală descalificatoare.

**Interpretare:** B1 este descalificat și va merge la vestiarul echipei sau, dacă astfel dorește, B1 va părăsi clădirea sălii de joc. Greșeala descalificatoare a lui B1 va fi înscrisă în foaia oficială de joc împotriva lui B1 ca și un 'D' și împotriva antrenorului principal al echipei B ca și un 'B2'. A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Oricare jucător al echipei A va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**36-23 Precizare.** Un jucător va fi descalificat când a fost sancționat cu 1 greșeală tehnică și 1 greșeală antisportivă.

**36-24 Exempletu:** În prima repriză, A1 este sancționat cu o greșeală tehnică pentru întârzierea reluării jocului. În a doua repriză, A1 este sancționat cu o greșeală împotriva lui B1 pentru un contact care îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive.

**Interpretare:** Scorerul trebuie să anunțe imediat un arbitru când un jucător este sancționat cu 1 greșeală tehnică și 1 greșeală antisportivă și de aceea A1 va fi descalificat în mod automat. Numai greșeala antisportivă a lui A1 se va penaliza și nici o penalizare suplimentară pentru descalificarea lui A1 nu va fi administrată. B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**36-25 Exempletu:** În prima repriză, A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă pentru un contact nejustificat cu scopul de a opri înaintarea echipei atacante în tranziție. În a doua repriză, A2 dribleză în terenul din spate când A1 este sancționat cu o greșeală tehnică pentru simularea faptului că a fost faultat departe de minge.

**Interpretare:** Scorerul trebuie să anunțe imediat un arbitru când un jucător a fost sancționat cu 1 greșeală antisportivă și 1 greșeală tehnică și de aceea A1 va fi descalificat în mod automat. Numai greșeala tehnică a lui A1 se va penaliza și nici o penalizare suplimentară pentru descalificarea lui A1 nu va fi administrată. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când greșeala tehnică a lui A1 a fost sancționată. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**36-26 Precizare:** Un jucător antrenor principal va fi în mod automat descalificat când a fost sancționat cu următoarele greșeli:

- 2 greșeli tehnice ca jucător.
- 2 greșeli antisportive ca jucător.
- 1 greșeală antisportivă și 1 greșeală tehnică ca jucător.



- 1 greșeală tehnică ca antrenor principal, înscrisă ca și un 'C1' și 1 greșeală antisportivă sau greșeală tehnică ca jucător.
- 1 greșeală tehnică ca antrenor principal, înscrisă ca și un 'B1' sau 'B2', 1 greșeală tehnică ca antrenor principal, înscrisă ca și un 'C1' și 1 greșeală antisportivă sau greșeală tehnică ca jucător.
- 2 greșeli tehnice ca antrenor principal, înscrise cu câte un 'B1' sau 'B2' și 1 greșeală antisportivă sau greșeală tehnică ca jucător.
- 2 greșeli tehnice ca antrenor principal, înscrise cu câte un 'C1'.
- 1 greșeală tehnică ca antrenor principal, înscrisă ca și un 'C1' și 2 greșeli tehnice ca antrenor principal, înscrise cu câte un 'B1' sau 'B2'.
- 3 greșeli tehnice ca antrenor principal, înscrise cu câte un 'B1' sau 'B2'.

Oricând un jucător antrenor principal este în mod automat descalificat un "GD" va fi înscris în foaia oficială de joc în spatele greșelii care a condus la descalificarea automată. Jucătorul desemnat ca și noul căpitan va deveni noul jucător antrenor principal.

**36-27 Exemflu:** În prima repriză, jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu o greșeală tehnică pentru simularea unei greșeli ca jucător. În al patrulea sfert, A2 dribleză când jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu o greșeală tehnică pentru comportamentul nesportiv personal al lui A1 ca antrenor principal, înscrisă ca și un 'C1'.

**Interpretare:** Jucătorul antrenor principal A1 va fi descalificat în mod automat. Numai a doua greșeală tehnică a lui A1 se va penaliza și nici o penalizare suplimentară pentru descalificarea lui A1 nu va fi administrată. Scorerul trebuie să anunțe imediat un arbitru când jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu 1 greșeală tehnică ca jucător și apoi cu 1 greșeală tehnică ca antrenor principal și de aceea A1 va fi descalificat în mod automat. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**36-28 Exemflu:** În al doilea sfert, jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui B1 ca jucător. În al treilea sfert, jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu o greșeală tehnică pentru un comportament nesportiv al fizioterapeutului echipei, înscrisă ca și un 'B1'. În al patrulea sfert, A2 dribleză când A6 este sancționat cu o greșeală tehnică. Greșeala tehnică a lui A6 va fi înscrisă la jucătorul antrenor principal A1 ca și un 'B1'.

**Interpretare:** Jucătorul antrenor principal A1 va fi descalificat în mod automat. Numai a doua greșeală tehnică a lui A1 (pentru greșeala tehnică a lui A6) se va penaliza și nici o penalizare suplimentară pentru descalificarea lui A1 nu va fi administrată. Scorerul trebuie să anunțe imediat un arbitru când jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu 1 greșeală antisportivă ca jucător și apoi sancționat cu 2 greșeli tehnice ca antrenor principal, ca și rezultat al comportamentului nesportiv al persoanelor de pe banca echipei. A1 va fi descalificat în mod automat. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat, când greșeala tehnică a lui A6 s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**36-29 Exemflu:** În al doilea sfert, jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu o greșeală tehnică pentru comportamentul nesportiv a lui A1 ca antrenor principal, înscrisă ca și un 'C1'. În al patrulea sfert, jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui B1 ca jucător.

**Interpretare:** Jucătorul antrenor principal A1 va fi descalificat în mod automat. Numai greșeala antisportivă a lui A1 se va penaliza și nici o penalizare suplimentară pentru descalificarea lui A1 nu va fi administrată. Scorerul trebuie să anunțe imediat un arbitru când jucătorul antrenor principal A1 este sancționat cu 1 greșeală tehnică ca antrenor principal și apoi cu 1 greșeală antisportivă ca jucător și de aceea A1 va fi descalificat în mod automat. B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere în terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**36-30 Exemplu:** Jucătorul antrenor principal A1 este un jucător când înlocuitorul A6 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Greșeala tehnică ca și rezultat al comportamentului nesportiv al altor persoane care au permisiunea să se așeze pe banca echipei este acumulată la jucătorul antrenor principal, chiar și dacă există un prim antrenor asistent înscris pe foaia oficială de joc.

**36-31 Exemplu:** În timpul unui interval de joc

- (a) înlocuitorul A6
  - (b) jucătorul antrenor principal A1
  - (c) doctorul echipei A
- este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Greșeala tehnică este acumulată împotriva lui

- (a) A6 ca și jucător,
  - (b) A1 ca și jucător,
  - (c) A1 ca și jucător antrenor principal,
- chiar și dacă există un prim antrenor asistent înscris pe foaia oficială de joc.

**36-32 Exemplu:** Jucătorul antrenor principal A1 a comis 4 greșeli ca jucător și 1 greșeală tehnică ca antrenor principal.

**Interpretare:** Jucătorul antrenor principal A1 poate continua să joace ca jucător atât timp cât el nu a comis 5 greșeli ca jucător și nu este descalificat ca și antrenor principal. După ce jucătorul antrenor principal este sancționat cu 5 greșeli ca jucător el poate continua ca antrenor principal.

**36-33 Precizare:** În cazul în care cronometrul de joc afișează 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, când arbitrul i se cere să pună mingea la dispoziția repunătorului și cu un jucător apărând repunătorul, următoarea procedură va fi aplicată:

- Arbitrul va folosi o semnalizare de 'trecere neregulamentară a liniei care delimitează terenul' ca un avertisment spre jucătorul apărător, înainte de a înmâna mingea la repunător.
- Dacă apoi jucătorul apărător deplasează orice parte a corpului peste linia care delimitează terenul ca să interfereze cu repunerea în joc, o greșeală tehnică va fi sancționată fără avertisment suplimentar.

**36-34 Exemplu:** Cu 1:08 pe cronometrul de joc în sfertul al patrulea, A1 are mingea în mâini pentru o repunere în joc din spatele liniei laterale în

- (a) terenul lui din față.
- (b) terenul lui din spate.

Arbitrul îi arată lui B1 semnul avertisment de 'trecere neregulamentară a liniei care delimitează terenul'. B1 deplasează mâinile peste linia care delimitează terenul ca să blocheze repunerea în joc lui A1.

**Interpretare:** Deoarece arbitrul a arătat semnul de avertizare spre B1 înainte să înmâneze mingea lui A1, B1 va fi sancționat cu o greșeală tehnică pentru interferarea cu repunerea în joc. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc

a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică a lui B1 s-a produs. Echipa A va avea pe cronometrul de atac:

- (a) 14 secunde, dacă 13 secunde sau mai puține sunt arătate pe cronometrul de atac și timpul rămas dacă 14 secunde sau mai multe sunt arătate pe cronometrul de atac.
- (b) 24 secunde

**36-35**

**Precizare:** În timpul primelor 3 sferturi și când cronometrul de joc afișează mai mult decât 2:00 din sfertul al patrulea și în fiecare prelungire, o situație de repunere în joc se produce. Dacă un jucător apărător își deplasează orice parte a corpului peste linia care delimitează terenul ca să interfereze cu repunerea în joc, următoarea procedură va fi aplicată

- Arbitrul va întrerupe imediat jocul și va utiliza o avertizare verbală spre jucătorul apărător și antrenorul principal al acestei echipe. Acest avertisment se va aplica tuturor componentelor acestei echipe pentru tot restul jocului.
- Dacă un jucător apărător își deplasează din nou orice parte a corpului peste linia care delimitează terenul ca să interfereze cu repunerea în joc, o greșeală tehnică va fi sancționată fără avertizare suplimentară.

**36-36**

**Exemplu:** Cu 4:27 pe cronometrul de joc în al doilea sfert, după coșul lui B1, A1 are mingea în mâini pentru o repunere în joc din spatele liniei de fund. B1 deplasează mâinile peste linia de fund pentru a bloca repunerea în joc a lui A1.

**Interpretare:**

- (a) Dacă un jucător al echipei B a interferat cu o repunere în joc pentru prima dată în timpul jocului, arbitrii vor întrerupe jocul imediat și vor utiliza o avertizare verbală spre B1 și antrenorul principal al echipei B. Acest avertisment se va aplica tuturor componentelor echipei B pentru tot restul jocului.
- (b) Dacă arbitrul deja a acordat un avertisment verbal, în timpul jocului, spre oricare jucător al echipei B pentru interferarea cu o repunere în joc, B1 va fi sancționat cu o greșeală tehnică. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei ei de fund. Echipa A va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**36-37**

**Precizare:** Când o greșeală tehnică este sancționată, penalizarea cu o aruncare liberă va fi administrată imediat fără urmărire. După ce aruncarea liberă a fost administrată, jocul va fi reluat cu o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea, când greșeala tehnică s-a produs.

**36-38**

**Exemplu:** Cu 21 secunde pe cronometrul de atac, A1 dribleză în terenul din spate când B1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică a lui B1 s-a produs. Echipa A va avea o nouă perioadă de 8 secunde și 24 secunde pe cronometrul de atac.

**36-39**

**Exemplu:** Cu 21 secunde pe cronometrul de atac, A1 dribleză în terenul din spate când A2 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică a lui A2 s-a produs. Echipa A va avea 5 secunde să deplaseze mingea în terenul din față. Echipa A va avea 21 secunde pe cronometrul de atac.

- 36-40** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 la o încercare pentru un coș de 2 puncte. Mingea nu intră în coș.
- (a) Înainte de prima din cele 2 aruncări libere ale lui A1, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică.
  - (b) După prima din cele 2 aruncări libere ale lui A1, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:**

- (a) Oricare jucător sau înlocuitor al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Apoi, A1 va încerca 2 aruncări libere.
- (b) Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Apoi, A1 va încerca a doua aruncare liberă.

În ambele cazuri, jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

- 36-41** **Exemplu:** În timpul unui minut de întrerupere, A2 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Minutul de întrerupere va fi finalizat. După minutul de întrerupere, oricare jucător sau înlocuitor al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit înainte de minutul de întrerupere.

- 36-42** **Exemplu:** Mingea aruncată de A1 pentru un coș este în aer când o greșeală tehnică este sancționată la:

- (a) B1 sau doctorul echipei B
- (b) A2 sau doctorul echipei A.

**Interpretare:**

- (a) Oricare jucător al echipei A, va încerca 1 aruncare liberă.
- (b) Oricare jucător al echipei B, va încerca 1 aruncare liberă.

Dacă mingea aruncată de A1 a intrat în coș, coșul va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din orice loc din spatele liniei de fund.

Dacă mingea aruncată de A1 nu a intrat în coș, jocul va fi reluat cu o repunere în joc conform posesiei alternative din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când greșeala tehnică s-a produs.

- 36-43** **Exemplu:** A1 are mingea în mâini în timpul unei acțiuni de aruncare când o greșeală tehnică este sancționată la:

- (a) B1 sau doctorului echipei B.
- (b) A2 sau doctorului echipei A.

**Interpretare:**

- (a) Oricare jucător al echipei A, va încerca 1 aruncare liberă. Dacă mingea aruncată de A1 a intrat în coș, coșul va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din orice loc din spatele liniei de fund.
- (b) Oricare jucător al echipei B, va încerca 1 aruncare liberă. Dacă mingea aruncată de A1 a intrat în coș, coșul nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la prelungirea liniei de aruncări libere.

În ambele cazuri, dacă mingea aruncată de A1 nu intră în coș, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când greșeala tehnică s-a produs.

## Articolul 37 Greșeala antisportivă

**37-1** **Precizare:** Orice contact neregulamentat al unui jucător din spate sau lateral împotriva unui adversar, care avansează spre coșul adversarilor și fără ca jucători adversari să fie între jucătorul care avansează și coș, va fi sancționat ca o greșeală antisportivă până când jucătorul atacant începe acțiunea de aruncare. Cu toate acestea, orice contact care nu este o încercare legitimă de a juca mingea direct, sau un contact excesiv, dur, care îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive poate fi sancționat ca și o greșeală antisportivă la orice moment al jocului.

**37-2** **Exemplu:** A1 dribleză spre coșul adversarilor pe un contraatac și nu este nici un jucător adversar între A1 și coșul adversarilor: B1 provoacă un contact neregulamentat din spate asupra lui A1 și o greșeală împotriva lui B1 este sancționată.

**Interpretare:** Aceasta este o greșeală antisportivă a lui B1.

**37-3** **Exemplu:** Finalizând un contraatac și înainte ca A1 să aibă mingea în mâini ca să înceapă o acțiune de aruncare, B1 provoacă un contact din spate la brațul lui A1

- (a) încercând să intercepteze mingea.
- (b) care îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** În ambele cazuri, aceasta este o greșeală antisportivă a lui B1.

**37-4** **Exemplu:** Finalizând un contraatac, A1 are mingea în mâini într-o acțiune de aruncare când B1 provoacă un contact din spate la brațul lui A1

- (a) încercând să blocheze mingea.
- (b) care îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă.

**Interpretare:**

- (a) Aceasta este o greșeală personală a lui B1.
- (b) Aceasta este o greșeală antisportivă a lui B1.

**37-5** **Exemplu:** A1 pasează mingea din terenul din spate spre A2 care este în terenul din față avansând spre coșul adversarilor, fără nici un jucător al echipei B între A2 și coș. A2 sare și înainte să prindă mingea, asupra lui A2 este provocat un contact de B1 din spate. O greșeală împotriva lui B1 este sancționată.

**Interpretare:** Aceasta este o greșeală antisportivă a lui B1 pentru un contact neregulamentat din spate sau din lateral asupra unui jucător care înaintează, fără nici un jucător al echipei B între A2 și coș, după ce mingea a fost eliberată la o pasă spre A2.

**37-6** **Exemplu:** A1 are mingea în mâini în terenul din spate. A2 este în terenul din față avansând spre coșul adversarilor, fără nici un jucător al echipei B între A2 și coș. Înainte ca A1 să elibereze mingea pentru o pasă spre A2, B1 îl faultează pe A2 din spate.

**Interpretare:** Aceasta nu este o greșeală antisportivă a lui B1 pentru un contact neregulamentat din spate sau din lateral asupra unui jucător care înaintează, fără nici un jucător al echipei B între A2 și coș, deoarece A1 încă nu a eliberat mingea pentru o pasă spre A2.

**37-7** **Exemplu:** B1 în terenul din spate deviază mingea departe de A1 care o dribla. Apoi B1 încearcă să obțină controlul mingii. Fără nici un jucător al echipei A între B1 și coș, A2 provoacă un contact asupra lui B1 din spate sau din lateral.

**Interpretare:** Aceasta este o greșeală antisportivă a lui A2 împotriva lui B1 pentru un contact neregulamentat din spate sau lateral când B1 a încercat să obțină controlul mingii, fără nici un jucător al echipei A între B1 și coș.

**37-8** **Precizare.** După ce un jucător a fost sancționat cu o a cincea greșeală personală, acest jucător a devenit un jucător eliminat. Orice greșeală tehnică sau greșeală descalificatoare sau o greșeală pentru comportament nesportiv împotriva acestui jucător va fi înscrisă împotriva antrenorului principal ca și un 'B' și penalizată în mod corespunzător.

**37-9** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 care dribleză. Aceasta este a cincea greșeală a lui B1 și a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului. În timp ce merge spre banca echipei, B1 îl împinge pe A2.

**Interpretare:** Cu a cincea greșeală, B1 a devenit un jucător eliminat. Comportamentul nesportiv a lui B1 va fi sancționat ca o greșeală tehnică împotriva antrenorului principal al echipei B, înscrisă ca și un 'B1'. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde comportamentul nesportiv a lui B1 s-a produs.

**37-10** **Exemplu:** A1 care dribleză îl faultează pe B1. Aceasta este a cincea greșeală a lui A1. În timp ce merge spre banca echipei, A1 este sancționat cu o greșeală tehnică pentru insultarea unui arbitru.

**Interpretare:** Cu a cincea greșeală, A1 a devenit un jucător eliminat. Greșeala tehnică a lui A1 va fi acumulată împotriva antrenorului principal al echipei A, înscrisă ca și un 'B1'. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala echipei care are controlul mingii a lui A1 s-a produs.

**37-11** **Exemplu:** A1 îl faultează pe B1. Aceasta este a cincea greșeală a lui A1 și a doua greșeală a echipei A în timpul sfertului. În timp ce merge spre banca echipei, A1 îl împinge pe B1. Acum B1 îl împinge pe A1. B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** Cu a cincea greșeală A1 a devenit un jucător eliminat. Comportamentul nesportiv a lui A1 va fi sancționat ca o greșeală tehnică împotriva antrenorului principal al echipei A, înscrisă ca și un 'B1'. Greșeala antisportivă a lui B1 va fi acumulată împotriva lui B1, înscrisă ca și un 'U2'. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Înlocuitorul lui A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

## Articolul 38 Greșeala descalificatoare

**38-1** **Precizare:** Orice persoană descalificată nu mai este o persoană autorizată să stea pe banca echipei. De aceea, această persoană pentru orice comportament nesportiv, nu mai poate fi penalizată.

**38-2** **Exemplu:** A1 este descalificat pentru un comportament flagrant nesportiv. A1 părăsește terenul și insultă un arbitru.

**Interpretare:** A1 este deja descalificat și el nu mai poate fi penalizat pentru insultă. Șeful brigăzii sau comisarul, dacă este prezent, va trimite un raport, descriind incidentul, forului organizator al competiției.

**38-3** **Precizare:** Atunci când un jucător este descalificat pentru un comportament flagrant nesportiv, penalizarea este aceeași ca și pentru orice altă greșeală descalificatoare fără contact.

**38-4** **Exemplu:** A1 comite o abatere de pași. Frustrat, A1 insultă un arbitru. A1 este sancționat cu o greșeală descalificatoare.

**Interpretare:** A1 devine un jucător descalificat. Greșeala descalificatoare a lui A1 este acumulată împotriva lui A1, înscrisă ca și un 'D2'. Oricare jucător al echipei B va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**38-5** **Precizare:** Când un antrenor principal este sancționat cu o greșeală descalificatoare, aceasta va fi înscrisă ca și un "D2".

Când orice altă persoană autorizată să stea pe banca echipei este descalificată, antrenorul principal va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă ca și un 'B2'. Penalizarea va fi aceeași ca și pentru orice altă greșeală descalificatoare fără contact.

**38-6** **Exemplu:** A1 este sancționat cu o a cincea greșeală personală. Aceasta este a doua greșeală a echipei A în timpul sfertului. În timp ce merge spre banca echipei,

(a) A1 insultă un arbitru.

(b) A1 îl lovește pe B2 cu pumnul în față.

În ambele cazuri, A1 este sancționat cu o greșeală descalificatoare.

**Interpretare:** Cu a cincea greșeală, A1 a devenit un jucător eliminat. A1 devine un jucător eliminat descalificat pentru insultarea unui arbitru sau pentru lovirea lui B2 cu pumnul. Greșeala descalificatoare a lui A1 va fi înscrisă în foaia oficială împotriva lui A1 ca și un 'D' și împotriva antrenorului principal al echipei A, ca și un 'B2'. În:

(a) Oricare jucător al echipei B va încerca 2 aruncări libere fără urmărire.

(b) B2 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire.

În ambele cazuri, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere în terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**38-7** **Precizare:** Orice acțiune flagrant nesportivă a unui jucător sau a unei persoane autorizate să stea pe banca echipei este o greșeală descalificatoare. Greșeala descalificatoare poate fi un rezultat al acțiunilor lor

- direcționate spre o persoană din echipa adversarilor, arbitrii, oficialii mesei, comisar sau spectatori.
- direcționate împotriva oricărui membru al propriei echipe.
- pentru deteriorarea intenționată a echipamentului de joc.

**38-8** **Exemplu:** Următoarele acțiuni flagrant nesportive se pot produce:

- A1 îl lovește cu pumnul pe coechipierul A2.
- A1 părăsește terenul și lovește cu pumnul un spectator.
- A6 aflat în zona băncii echipei îl lovește cu pumnul pe coechipierul A7.
- A6 lovește masa scorerului și avariază cronometrul de atac.

**Interpretare:**

În (a) și (b) A1 va fi descalificat. Greșeala descalificatoare a lui A1 va fi acumulată împotriva lui A1, înscrisă ca și un 'D2'.

În (c) și (d) A6 va fi descalificat. Greșeala descalificatoare a lui A6 va fi sancționată împotriva lui A6, înscrisă ca și un 'D' și acumulată împotriva antrenorului principal al lui A6, înscrisă ca și un 'B2'.

Oricare jucător al echipei B va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**38-9** **Precizare:** Dacă un jucător este descalificat și pe drumul spre vestiar acționează de o manieră care este în concordanță cu sancționarea unei greșeli antisportive sau a unei greșeli descalificatoare, aceste acțiuni suplimentare nu vor fi penalizate și doar vor fi raportate forului organizator al competiției.

**38-10** **Exemplu:** A1 este sancționat cu o greșeală descalificatoare pentru insultarea arbitrilor. Pe drumul spre vestiar

- A1 îl împinge pe B1, într-o manieră care este în concordanță cu sancționarea unei greșeli antisportive.
- A1 îl lovește cu pumnul pe B1, într-o manieră care este în concordanță cu sancționarea unei greșeli descalificatoare.

**Interpretare:** După ce A1 este descalificat, greșeala suplimentară a lui A1 nu poate fi sancționată și penalizată. Acțiunea lui A1 va fi raportată de șeful brigăzii sau comisar, dacă este prezent, forului organizator al competiției.

În ambele cazuri, echipei B i se vor acorda 2 aruncări libere fără urmărire, pentru greșeala descalificatoare a lui A1. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.



## Articolul 39 Încăierare

**39-1** **Precizare.** Dacă după o încăierare toate penalizările se anulează reciproc, echipei care a avut controlul mingii sau era îndreptățită la posesia mingii când încăierarea a început i se va acorda o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când încăierarea a început. Echipa va avea timpul rămas pe cronometrul de atac ca și atunci când jocul a fost oprit.

**39-2** **Exemplu:** Echipa A are posesia mingii timp de:

(a) 20 secunde,

(b) 5 secunde,

când o situație care poate conduce la o încăierare se produce pe teren. Arbitrii descalifică 2 înlocuitori din fiecare echipă pentru părăsirea zonei băncii echipei lor.

**Interpretare:** Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A, care a avut controlul mingii înainte ca situația de încăierare să înceapă, din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat atunci când situația de încăierare a început cu:

(a) 4 secunde,

(b) 19 secunde,

pe cronometrul de atac.

**39-3** **Precizare:** Un antrenor principal al echipei va fi sancționat cu o singură greșeală tehnică pentru o descalificare a antrenorului principal, primului antrenor asistent (dacă unul sau ambii nu ajută arbitrii să mențină sau să restabilească ordinea), oricărui înlocuitor, oricărui jucător eliminat sau a oricărui membru însoțitor delegat pentru părăsirea zonei băncii echipei în timpul unei încăierări. Dacă greșeala tehnică include descalificarea antrenorului principal aceasta va fi înscrisă în foaia oficială împotriva acestui antrenor principal ca și un 'D2'. Dacă greșeala tehnică include numai descalificarea (descalificările) altei (altor) persoane autorizată (autorizate) să stea pe banca echipei, aceasta va fi înscrisă împotriva antrenorului principal ca și un 'B2'. Penalizarea va fi 2 aruncări libere fără urmărire și posesia mingii pentru adversari.

Pentru fiecare greșeală descalificatoare suplimentară, penalizarea va fi 2 aruncări libere fără urmărire și posesia mingii pentru adversari.

Toate penalizările vor fi administrate, cu excepția cazului în care nu există penalizări egale împotriva ambelor echipe care să fie anulate. În acest caz, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei ca și pentru orice altă greșeală descalificatoare. Echipa adversarilor va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**39-4** **Exemplu:** În timpul unei încăierări A6 intră pe teren. A6 va fi descalificat.

**Interpretare:** Descalificarea lui A6 va fi înscrisă împotriva lui A6 ca și un 'D' iar în spațiile greșelilor rămase va fi înscris câte un "F". Antrenorul principal al echipei A va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă împotriva acestui antrenor principal ca și un 'B2'. Oricare jucător al echipei B va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**39-5** **Exemplu:** A1 și B1 încep o încăierare pe teren. A6 și B6 intră pe teren dar nu ajung să fie implicați în încăierare. A7 de asemenea intră pe teren și îl lovește pe B1 cu pumnul în față.

**Interpretare:** A1 și B1 vor fi descalificați, greșeli înscrise împotriva lor ca și câte un 'Dc'. A7 va fi descalificat, greșeală înscrisă împotriva lui A7 ca și un 'D2'. În spațiile greșelilor rămase ale lui A7 pe foaia oficială de joc va fi înscris câte un 'F'. A6 și B6 vor fi descalificați pentru că au intrat pe teren în timpul unei încăierări, greșeli înscrise împotriva lor ca și câte un 'D'. În spațiile greșelilor rămase ale lui A6 și B6 pe foaia oficială de joc va fi înscris câte un 'F'. Antrenorul principal al echipei A și antrenorul principal al echipei B vor fi sancționați cu câte o greșeală tehnică, înscrisă împotriva lor ca și câte un 'Bc'. Penalizările pentru ambele greșeli descalificatoare (A1,B1) și ambele greșeli tehnice (A6,B6) se vor anula reciproc. Penalizarea greșelii descalificatoare a lui A7 pentru o implicare activă în încăierare, înscrisă împotriva lui A7 ca și un 'D2', va fi administrată. Înlocuitorul lui B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**39-6** **Exemplu:** A1 și B1 încep o încăierare pe teren. A6 și managerul echipei A intră pe teren și ajung să fie implicați activ în încăierare.

**Interpretare:** A1 și B1 vor fi descalificați, greșeli înscrise împotriva lor ca și câte un 'Dc'. Penalizările pentru ambele greșeli descalificatoare (A1,B1) se vor anula reciproc. Antrenorul principal al echipei A va fi sancționat cu o greșeală tehnică, înscrisă împotriva acestui antrenor principal ca și un 'B2', pentru părăsirea zonei băncii echipei de către A6 și managerul echipei A. A6 va fi descalificat pentru o implicare activă în încăierare, greșeală înscrisă împotriva lui A6 ca și un 'D2'. În spațiile greșelilor rămase ale lui A6 pe foaia oficială de joc va fi înscris câte un 'F'. Greșeala descalificatoare a managerului echipei A pentru o implicare activă în încăierare va fi sancționată împotriva antrenorului principal al echipei, înscrisă ca și un 'B2' încercuit și nu va conta la o posibilă descalificare din joc a antrenorului principal.

Oricare jucător(i) al (ai) echipei B, va (vor) încerca cele 6 aruncări libere fără urmărire (2 aruncări libere pentru greșeala tehnică a antrenorului principal al echipei A pentru părăsirea de către A6 și managerul echipei A a zonei băncii echipei; 2 aruncări libere pentru descalificarea lui A6 pentru o implicare activă în încăierare; și 2 aruncări libere pentru greșeala tehnică a antrenorului principal al echipei A pentru descalificarea managerului echipei A pentru o implicare activă în încăierare).

Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**39-7** **Exemplu:** Antrenorul principal al echipei A părăsește zona băncii echipei și ajunge să fie implicat activ într-o încăierare pe teren, împingându-l puternic pe B1.

**Interpretare:** Antrenorul principal al echipei A va fi sancționat cu o greșeală descalificatoare pentru părăsirea zonei băncii echipei și pentru că n-a ajutat arbitrii la restabilirea ordinii, înscrisă pe foaia oficială de joc împotriva antrenorului principal al echipei A ca și un 'D2'. Antrenorul principal al echipei A nu va fi sancționat cu o altă greșeală descalificatoare pentru o implicare activă în încăierare. În spațiile greșelilor rămase ale antrenorului principal al echipei A pe foaia oficială de joc va fi înscris câte un 'F'. Oricare jucător al echipei B va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**39-8** **Exemplu:** În timpul unui minut de întrerupere unii dintre înlocuitori sau membrii însoțitori delegați ai fiecărei echipe intră pe teren și rămân în vecinătatea zonei băncii echipei lor. La acest moment o situație care poate conduce la încăierare se produce pe teren și

(a) toate persoanele deja aflate pe teren din cauza minutului de întrerupere rămân pe pozițiile lor în vecinătatea zonei băncii echipei lor.

- (b) unele dintre persoanele deja aflate pe teren din cauza minutului de întrerupere își părăsesc pozițiile din vecinătatea zonei băncii echipei lor iar unii dintre jucători ajung să fie implicați activ în situația care poate conduce la o încăierare.

**Interpretare:**

- (a) Nici o persoană aflată deja pe teren din cauza minutului de întrerupere nu va fi descalificată.
- (b) Toate persoanele aflate deja pe teren din cauza minutului de întrerupere care și-au părăsit pozițiile din vecinătatea zonei băncii echipei lor vor fi descalificate și toți jucătorii care se implică activ în situația care poate conduce la o încăierare vor fi descalificați.

Traducere realizata de Doru Vinasi

## Articolul 42 Situații speciale

**42-1** **Precizare:** În situații speciale de joc cu un număr de posibile penalizări care sunt de administrat în timpul aceleiași perioade cu cronometrul de joc oprit, arbitrii trebuie să acorde o atenție specială la ordinea în care abaterile sau greșelile s-au produs, pentru determinarea penalizărilor care vor fi administrate și penalizărilor care vor fi anulate.

**42-2** **Exemplu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva aruncătorului A1. Mingea este în aer când semnalul cronometrului de atac sună. Mingea

- (a) nu atinge inelul.
- (b) atinge inelul dar nu intră în coș.
- (c) intră în coș.

**Interpretare:** În toate cazurile, greșeala antisportivă a lui B1 nu va fi ignorată.

- (a) Abaterea echipei A pentru expirarea timpului de atac (mingea nu a atins inelul) va fi ignorată deoarece aceasta s-a produs după greșeala antisportivă a lui B1. A1 va încerca 2 sau 3 aruncări libere fără urmărire.
- (b) Aceasta nu este o abatere pentru expirarea timpului de atac a echipei A. A1 va încerca 2 sau 3 aruncări libere fără urmărire.
- (c) Lui A1 i se vor acorda 2 sau 3 puncte și 1 aruncare liberă suplimentară fără urmărire.

În toate cazurile, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**42-3** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare pentru un coș. După greșeală, cu A1 încă în acțiune de aruncare, B2 îl faultează pe A1.

**Interpretare:** Greșeala lui B2 va fi ignorată, în afara cazului în care aceasta este o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare.

**42-4** **Exemplu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1 care dribleză. După greșeală, antrenorul principal al echipei A și antrenorul principal al echipei B sunt sancționați cu câte o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Penalizările egale pentru cele 2 greșeli tehnice ale antrenorilor principali vor fi anulate. A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**42-5** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 la o aruncare pentru un coș reușit. Apoi A1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Coșul lui A1 va conta. Penalizările pentru ambele greșeli sunt egale și se vor anula reciproc. Jocul va fi reluat ca și după orice coș reușit.

**42-6** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 la o aruncare pentru un coș reușit. Apoi A1 este sancționat cu o greșeală tehnică, urmată de o greșeală tehnică sancționată la antrenorul principal al echipei B.

**Interpretare:** Coșul lui A1 va conta. Penalizările pentru toate greșelile sunt egale și vor fi anulate în ordinea în care acestea s-au produs. Penalizările pentru greșeala personală lui B1 și greșeala tehnică a lui A1 sunt egale și se vor anula reciproc. Pentru greșeala tehnică a antrenorului principal al echipei B, oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc ca și după orice coș reușit.

**42-7** **Exemplu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1 la o aruncare pentru un coș reușit. Apoi A1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Coșul lui A1 va conta. Penalizările pentru ambele greșeli nu sunt egale și nu se vor anula reciproc. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. A1 va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**42-8** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 care dribleză în terenul din față.

(a) Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

(b) Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

Apoi, A1 aruncă mingea în corpul lui B1 (mâini, picioare, torso, etc.).

**Interpretare:** B1 va fi sancționat cu o greșeală personală. A1 va fi sancționat cu o greșeală tehnică. Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire.

În (a) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din față din locul cel mai apropiat de locul unde greșeala lui B1 s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac, dacă 14 secunde sau mai multe sunt arătate pe cronometrul de atac. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac, dacă 13 secunde sau mai puține sunt arătate pe cronometrul de atac.

În (b) A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**42-9** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 care dribleză.

(a) Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

(b) Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

Apoi, A1 aruncă mingea de la o distanță mică în fața (capul) lui B1.

**Interpretare:** B1 va fi sancționat cu o greșeală personală. A1 va fi sancționat cu o greșeală descalificatoare fără contact.

În (a) posesia echipei A asupra mingii va fi anulată deoarece mai este încă o altă penalizare suplimentară de administrat.

În (b) înlocuitorul lui A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire.

În ambele cazuri, oricare jucător al echipei B va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**42-10** **Exemplu:** Cu 8 secunde pe cronometrul de atac, B1 în terenul din spate îl faultează pe A1. Apoi, B2 este sancționat cu o greșeală tehnică.

(a) Greșeala lui B1 este a patra greșeală a echipei B iar greșeala tehnică a lui B2 este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

(b) Greșeala lui B1 este a cincea greșeală a echipei B iar greșeala tehnică a lui B2 este a șasea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

(c) A1 a fost faultat pe acțiune de aruncare și mingea nu intră în coș.

(d) A1 a fost faultat pe acțiune de aruncare și mingea intră în coș.

**Interpretare:** În toate cazurile pentru greșeala tehnică a lui B2, oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. După aruncarea liberă

- (a) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala împotriva lui A1 s-a produs. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.
- (c) A1 va încerca 2 sau 3 aruncări libere. Jocul va fi reluat la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.
- (d) coșul lui A1 va conta. A1 va încerca 1 aruncare liberă. Jocul va continua la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**42-11 Exemplantu:** Cu 8 secunde pe cronometrul de atac, B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1.

- (a) A2
- (b) B2

este sancționat apoi cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:**

- (a) Oricare jucător al echipei B va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire.
- (b) Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire.

În ambele cazuri, după **aruncarea liberă pentru greșeala tehnică**, A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**42-12 Precizare:** Dacă double greșeli sau greșeli cu penalizări egale sunt sancționate în timpul activității de aruncări libere, greșelile vor fi înscrise în foaia oficială de joc, totuși, penalizările nu vor fi administrate.

**42-13 Exemplantu:** Lui A1 îi sunt acordate 2 aruncări libere.

- (a) După prima aruncare liberă,
  - (b) Înainte ca mingea să devină vie după ultima aruncare liberă reușită,
- A2 și B2 sunt sancționați cu o dublă greșeală sau **cu câte o greșeală tehnică**.

**Interpretare:** Penalizările **greșelilor lui** A2 și B2 vor fi anulate.

În (a) A1 va încerca a doua aruncare liberă.

În ambele cazuri, jocul va fi reluat la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**42-14 Precizare:** Dacă o greșeală tehnică este sancționată, penalizarea cu o aruncare liberă va fi administrată imediat, fără urmărire. Acest fapt nu este valabil pentru o greșeală tehnică acumulată împotriva antrenorului principal pentru descalificarea oricărei alte persoane care are permisiunea să stea pe banca echipei. Penalizarea pentru o astfel de greșeală tehnică (2 aruncări libere și o repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față a echipei) va fi administrată în ordinea în care toate abaterile și greșelile s-au produs, exceptând cazul în care ele au fost anulate.

**42-15 Exemplantu.** B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Apoi, o situație care poate conduce la o încăierare se produce pe teren. A6 intră pe teren dar nu ajunge să fie implicat activ în încăierare.

**Interpretare.** A6 va fi descalificat pentru că a intrat pe teren în timpul unei încăierări. Antrenorul principal al echipei A va acumula o greșeală tehnică, înscrisă împotriva antrenorului principal al echipei A ca și un 'B2'. A1 va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire. Oricare jucător al echipei B va încerca 2 aruncări libere, fără urmărire, pentru greșeala tehnică a antrenorului principal al echipei A. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**42-16**

**Precizare:** În cazul dublelor greșeli și după anularea penalizărilor egale împotriva ambelor echipe, dacă nu mai sunt alte penalizări rămase pentru administrare, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de echipa care avea controlul mingii sau era îndreptățită la posesia mingii înainte de prima infrațiune.

În cazul în care nici o echipă nu avea controlul asupra mingii sau nu era îndreptățită la posesia mingii înainte de prima infrațiune, aceasta este o situație de angajare între doi. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc conform regulii posesiei alternative.

**42-17**

**Exemplu:** În timpul intervalului de joc dintre primul și al doilea sfert, A1 și B1 sunt sancționați cu greșeli descalificatoare sau antrenorul principal al echipei A și antrenorul principal al echipei B sunt sancționați cu câte o greșeală tehnică.

Direcția săgeții pentru posesia alternativă este în favoarea

- (a) echipei A.
- (b) echipei B.

**Interpretare:** Penalizările egale împotriva ambelor echipe vor fi anulate.

În ambele cazuri, jocul va fi reluat cu o repunere în joc de la prelungirea liniei de centru de echipa îndreptățită la următoarea posesie alternativă. Când mingea atinge sau este regulamentar atinsă de un jucător pe teren, direcția săgeții posesiei alternative va fi inversată în favoarea echipei adversarilor.

**42-18**

**Exemplu:** O greșeală a echipei care are controlul mingii sau o abatere de dublu dribling este sancționată împotriva lui A1 care dribleză. Când jocul este reluat cu o repunere în joc a echipei B, B2 îl faultează pe A2

- (a) înainte ca mingea să fie
- (b) după ce mingea este

la dispoziția echipei B pentru repunerea în joc. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:**

Ambele infrațiuni s-au produs în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit și

- (a) înainte ca mingea să devină vie pentru repunerea în joc a echipei B. De aceea, penalizările egale vor fi anulate.

Deoarece echipa A a controlat mingea înainte de prima infrațiune, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala sau abaterea lui A1 s-a produs.

- (b) după ce mingea a devenit vie pentru repunerea în joc a echipei B. Penalizarea pentru prima infrațiune nu mai poate fi utilizată pentru anulare.

Penalizarea de repunere în joc pentru greșeala lui B2 anulează dreptul anterior de posesie a mingii pentru infrațiunea lui A1. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Dacă este în terenul din spate, echipa A va avea 24 secunde. Dacă este în terenul din față, echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

## Articolul 43 Aruncări libere

**43-1** **Precizare:** Jucătorii de pe culoarele de urmărire a aruncărilor libere vor fi îndreptățiți să ocupe poziții alternative în aceste spații. Jucătorii care nu se află pe culoarele de urmărire a aruncărilor libere vor rămâne în spatele prelungirii liniei de aruncări libere și în spatele liniei coșului de 3 puncte până când aruncarea liberă se termină.

**43-2** **Exemplu:** A1 încearcă o ultimă aruncare liberă. Nici unul din jucătorii echipei B nu ocupă culoarele de urmărire a aruncării libere la care ei au dreptul.

**Interpretare:** În timpul aruncărilor libere jucătorii pot ocupa numai culoarele de urmărire la care ei au dreptul. Dacă ei decid să nu ocupe culoarele lor de urmărire, ei vor rămâne în spatele prelungirii liniei de aruncări libere și în spatele liniei coșului de 3 puncte până când aruncarea liberă se termină.

**43-3** **Precizare:** Este o situație de angajare între doi, dacă în timpul ultimei aruncări libere jucătorii ambelor echipe comit câte o abatere la aruncarea liberă.

**44-4** **Exemplu:** B2 intră în zona de restricție înainte ca mingea să părăsească mâinile lui A1 la o ultimă aruncare liberă. La aruncarea liberă a lui A1 mingea nu atinge inelul.

**Interpretare:** Aceasta este o abatere la aruncarea liberă comisă de B2 și A1. O situație de angajare între doi s-a produs.

Traducere realizata de Doru Vinasi



## Articolul 44 Erori corectabile

|             |   |                                 |
|-------------|---|---------------------------------|
| <b>44-1</b> | <b>Precizare:</b> Pentru a fi corectabilă, eroarea trebuie descoperită de arbitrii, oficialii mesei sau comisar, dacă este prezent, înainte ca mingea să devină în urmărire a primei mingi moarte după ce cronometrul de joc a fost pornit (a derulat) în urma producerii erorii. Aceasta este: |                                 |
|             | Eroarea se produce în timpul unei mingi moarte  | Eroarea este corectabilă        |
|             | Mingea vie  | Eroarea este corectabilă        |
|             | Cronometrul de joc pornește sau continuă să deruleze  | Eroarea este corectabilă        |
|             | Mingea moartă   | Eroarea este corectabilă        |
|             | Mingea vie  | Eroarea nu mai este corectabilă |
|             | După corectarea erorii jocul va fi reluat iar mingea va fi acordată echipei îndreptățite la posesia mingii la momentul când jocul a fost oprit pentru corectarea erorii.  |                                 |

**44-2** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a patra greșeală a echipei B în timpul sfertului. În mod eronat lui A1 i se acordă 2 aruncări libere. După ultima aruncare reușită, jocul continuă. B2 pe teren dribleză și marchează.

Eroarea este descoperită:

- (a) înainte ca mingea să fie,
- (b) după ce mingea este

la dispoziția jucătorului echipei A pentru repunerea în joc din spatele liniei ei de fund.

**Interpretare:**

Coșul lui B2 va conta.

- (a) Eroarea este încă corectabilă. Aruncările libere indiferent dacă au fost ratate sau marcate vor fi anulate. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei ei de fund ca și după orice coș reușit.
- (b) Eroarea nu mai este corectabilă. Jocul va continua.

**44-3** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Lui A1 i se acordă 2 aruncări libere. După prima aruncare liberă reușită, în mod eronat B2 ia mingea și o pasează din spatele liniei de fund lui B3. Cu 18 secunde pe cronometrul de atac,

(a) B3 dribleză în terenul din față

(b) B3 marchează un coș

când eroarea faptului că A1 nu a încercat a doua aruncare liberă este descoperită.

**Interpretare:** Jocul va fi oprit imediat. A1 va încerca a doua aruncare liberă, fără urmărire.

- (a) Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit. Echipa B va avea 18 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) Coșul lui B3 va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei ei de fund ca și după orice coș reușit.

**44-4** **Precizare.** Dacă eroarea constă în faptul că un jucător neîndreptățit aruncă o aruncare liberă (aruncări libere), aruncarea liberă (aruncările libere), indiferent dacă a (au) fost marcată (marcate) sau ratată (ratate), va (vor) fi anulată(e). Dacă jocul nu a fost încă reluat, mingea va fi acordată adversarilor pentru o repunere în joc de la prelungirea liniei de aruncări libere, în afara cazului în care penalizări pentru alte infracțiuni suplimentare mai sunt de administrat. Dacă jocul a fost reluat acesta va fi oprit pentru corectarea erorii. După corectarea erorii jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit pentru corectarea erorii.

Dacă arbitrii descoperă, înainte ca mingea să părăsească mâinile aruncătorului de aruncări libere pentru prima aruncare liberă, că un jucător neîndreptățit are intenția să încerce aruncarea liberă (aruncările libere), jucătorul neîndreptățit va fi înlocuit imediat de aruncătorul îndreptățit să o (le) încerce fără nici o penalizare.

**44-5** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a șasea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Lui A1 îi sunt acordate 2 aruncări libere. În locul lui A1, A2 este cel care încearcă 2 aruncări libere. Eroarea este recunoscută

- (a) înainte ca mingea să părăsească mâinile lui A2 pentru prima aruncare liberă.
- (b) după ce mingea a părăsit mâinile lui A2 pentru prima aruncare liberă.
- (c) după a doua aruncare liberă reușită.

**Interpretare:**

- (a) Eroarea va fi imediat corectată. A1 va încerca 2 aruncări libere, fără nici o sancțiune împotriva echipei A.
- (b) și (c) Cele 2 aruncări libere vor fi anulate. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere în terenul ei din spate.

Dacă greșeala lui B1 este o greșeală antisportivă, dreptul la posesia mingii ca parte a penalizării este de asemenea anulat. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate.

**44-6** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Lui A1 i se acordă 2 aruncări libere. În locul lui A1, A2 este cel care încearcă 2 aruncări libere. La a doua aruncare liberă mingea atinge inelul, A3 o recuperează și marchează 2 puncte. Eroarea este recunoscută înainte ca mingea să fie la dispoziția echipei B pentru repunerea în joc din spatele liniei ei de fund.

**Interpretare:** Cele 2 aruncări libere, indiferent dacă au fost marcate sau ratate, vor fi anulate. Coșul lui A3 rămâne valabil. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit pentru corectarea erorii, în acest caz, din spatele liniei de fund a echipei B.

**44-7** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 la o încercare pentru un coș de 2 puncte nereușită. Apoi, antrenorul principal al echipei B este sancționat cu o greșeală tehnică. În loc ca A1 să încerce 2 aruncări libere pentru greșeala lui B1, A2 este cel care încearcă toate cele 3 aruncări libere. Eroarea este recunoscută înainte ca mingea să părăsească mâinile lui A2 pentru a treia aruncare liberă.

**Interpretare:** Prima aruncare liberă a lui A2 pentru penalizarea greșelii tehnice a antrenorului principal al echipei B, a fost regulamentară. Dacă a fost marcată, aruncarea liberă va conta. Următoarele 2 aruncări libere încercate de A2 în loc de A1, indiferent dacă au fost marcate sau ratate, vor fi anulate. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate.

**44-8** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 care driblează când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului al treilea. Aceasta este a șasea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Arbitrii decid că greșeala lui B1 s-a produs cu 0.3 secunde pe cronometrul de joc. Lui A1 îi sunt acordate 2 aruncări libere. În locul lui A1, A2 este cel care încearcă 2 aruncări libere. Eroarea este recunoscută după ce mingea a părăsit mâinile lui A2 pentru prima aruncare liberă.

**Interpretare:** Cele 2 aruncări libere ale lui A2 vor fi anulate. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate, cu 0.3 secunde pe cronometrul de joc.

**44-9** **Exemplu:** Cu 3 secunde pe cronometrul de joc în al treilea sfert B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Lui A1 îi sunt acordate 2 aruncări libere. În locul lui A1, A2 este cel care încearcă 2 aruncări libere și sfertul se **termină**.

(a) Eroarea este recunoscută în timpul următorului interval de joc.

(b) Eroarea este recunoscută după ce mingea a devenit vie pentru începerea sfertului al patrulea.

**Interpretare:**

(a) Eroarea este încă corectabilă. Cele 2 aruncări libere ale lui A2 vor fi anulate. Al patrulea sfert va începe cu o repunere în joc conform posesiei alternative de la prelungirea liniei de centru.

(b) Eroarea nu mai este corectabilă. Jocul va continua.

**44-10** **Precizare.** După ce eroarea este corectată, jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit pentru corectarea erorii, în afara cazului în care corectarea implică omisiunea acordării unei (unor) aruncări libere meritate. Apoi

(a) dacă nu a fost nici o schimbare de posesie a echipei după comiterea erorii, jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare **liberă**.

(b) dacă nu a fost nici o schimbare de posesie a echipei după comiterea erorii și aceeași echipă marchează un coș, eroarea va fi ignorată. Jocul va fi reluat la fel ca și după orice coș reușit.

**44-11** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. În mod eronat echipei A i se acordă o repunere în joc în loc de 2 aruncări libere lui A1. A2 driblează când B2 deviază mingea afară din joc. Antrenorul principal al echipei A solicită un minut de întrerupere. În timpul minutului de întrerupere, arbitrii identifică eroarea că lui A1 trebuiau să-i fie acordate 2 aruncări libere.

**Interpretare:** A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va continua ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**44-12** **Exemplu:** Cu 2 secunde pe cronometrul de joc în primul sfert B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. În mod eronat echipei A i se acordă o repunere în joc în loc de 2 aruncări libere lui A1. Repunătorul A2 pasează mingea lui A3 pe teren și sfertul se termină. În intervalul de joc care urmează arbitrii identifică eroarea că lui A1 trebuiau să-i fie acordate 2 aruncări libere. Direcția săgeții pentru posesia alternativă este în favoarea echipei A.

**Interpretare:** Eroarea este încă corectabilă. A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Al doilea sfert va începe cu o repunere în joc a echipei A conform regulii posesiei alternative de la prelungirea liniei de centru.

**44-13** **Exemplu:** B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. În mod eronat echipei A i se acordă o repunere în joc în loc de 2 aruncări libere lui A1. După repunerea în joc, B1 îl faultează pe A2 la o încercare nereușită pentru un coș de 2 puncte. Lui A2 i se acordă

2 aruncări libere. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere. În timpul minutului de întrerupere, arbitrii identifică eroarea că lui A1 trebuiau să-i fie acordate 2 aruncări libere.

**Interpretare:** A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Apoi A2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va continua ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**44-14 Exemplu:** B1 îl faultează pe A1. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. În mod eronat lui A1 i se acordă o repunere în joc în loc de 2 aruncări libere. După repunere, A2 marchează un coș. Înainte ca mingea să devină vie, arbitrii recunosc eroarea.

**Interpretare:** Eroarea va fi neglijată. Jocul va fi reluat ca și după orice coș reușit.

**44-15 Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 care driblează. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Acum arbitrii descoperă că A1 are un logo neregular pe maiou. A1 primește ajutor de la managerul echipei ca să acopere logo-ul și de aceea A1 trebuie înlocuit cu A6. Echipei A, în mod eronat, i se acordă o repunere în joc în loc de 2 aruncări libere lui A1. Repunătorul A2 pasează mingea lui A3 pe teren când arbitrii descoperă eroarea și opresc imediat jocul.

**Interpretare:** Eroarea este încă corectabilă. În timp ce A1 a fost înlocuit din cauza primirii unui ajutor de la un membru însoțitor delegat al echipei A și cronometrul de joc a fost pornit și oprit din nou, A1 va reîntra pe teren și va încerca 2 aruncări libere. Jocul va continua la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**44-16 Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 care driblează. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului. Acum arbitrii descoperă că A1 are un logo neregular pe maiou. A1 primește ajutor de la managerul echipei ca să acopere logo-ul și de aceea A1 este înlocuit cu A6. După înlocuire, în mod eronat, echipei A i se acordă o repunere în joc în loc de 2 aruncări libere lui A1. În timpul repunerii în joc, înainte ca mingea să fie atinsă de oricare jucător în interiorul terenului, arbitrii descoperă eroarea și opresc jocul imediat.

**Interpretare:** Eroarea este încă corectabilă. Din moment ce A1 a fost înlocuit din cauza primirii unui ajutor de la un membru însoțitor delegat al echipei A și cronometrul de joc încă nu a fost pornit, A6 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va continua la fel ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**44-17 Precizare.** O eroare de cronometrare care implică timp consumat sau omis pe cronometrul de joc, poate fi corectată de către arbitrii la orice moment înainte ca șeful brigăzii să semneze foaia oficială de joc.

**44-18 Exemplu:** Cu 7 secunde rămase pe cronometrul de joc în al patrulea sfert și la scorul A 76 – B 76, echipei A i se acordă o repunere în joc din terenul ei din față. După ce mingea a atins un jucător pe teren, cronometrul de joc a pornit cu 3 secunde mai târziu. După încă 4 secunde, A1 marchează un coș. La acest moment arbitrii recunosc eroarea că de fapt cronometrul de joc a fost pornit cu 3 secunde mai târziu.

**Interpretare:** Dacă arbitrii cad de acord că A1 a marcat coșul în timpul de joc rămas de 7 secunde, coșul lui A1 va conta. În plus dacă arbitrii sunt de acord că pornirea cronometrului de joc a fost cu 3 secunde mai târziu, nu mai este timp de joc rămas. Arbitrii decid că jocul s-a terminat.

## Anexa B Foaia oficială de joc – Greșeli descalificatoare

### B-1 Exemple pentru greșelile descalificatoare ale diferitelor persoane

Pentru părăsirea zonei băncii echipei și fără să ajute sau să încerce să ajute arbitrii la restabilirea ordinii

Pentru implicarea activă în încăierare

1. Doar antrenorul principal este descalificat

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| Antrenor principal                      | D2 | F | F |
| Primul antrenor asistent                |    |   |   |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |   |   |

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| Antrenor principal                      | D2 | F | F |
| Primul antrenor asistent                |    |   |   |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |   |   |

2. Doar primul antrenor asistent este descalificat

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| Antrenor principal                      | B2 |   |   |
| Primul antrenor asistent                | D  | F | F |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |   |   |

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| Antrenor principal                      | B2 |   |   |
| Primul antrenor asistent                | D2 | F | F |
| Penalizare: 4 aruncări libere + posesie |    |   |   |

3. Ambii, antrenorul principal și primul antrenor asistent sunt descalificați

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| Antrenor principal                      | D2 | F | F |
| Primul antrenor asistent                | D  | F | F |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |   |   |

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| Antrenor principal                      | D2 | F | F |
| Primul antrenor asistent                | D2 | F | F |
| Penalizare: 4 aruncări libere + posesie |    |   |   |

4. Un înlocuitor este descalificat

|   |    |    |       |
|---|----|----|-------|
| Antrenor principal                      | B2 |    |       |
| Primul antrenor asistent                |    |    |       |
| Jucătorul 7                             | P2 | P2 | D F F |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |    |       |

|   |    |    |        |
|---|----|----|--------|
| Antrenor principal                      | B2 |    |        |
| Primul antrenor asistent                |    |    |        |
| Jucătorul 7                             | P2 | P2 | D2 F F |
| Penalizare: 4 aruncări libere + posesie |    |    |        |

5. Doi înlocuitori și un jucător eliminat sunt descalificați

|   |    |    |          |
|---|----|----|----------|
| Antrenor principal                      | B2 |    |          |
| Primul antrenor asistent                |    |    |          |
| Jucătorul 7                             | P2 | P2 | D F F    |
| Jucătorul 10                            | P2 | T1 | P P D F  |
| Jucătorul 11                            | P2 | T1 | P P P DF |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |    |          |

|   |    |    |           |
|---|----|----|-----------|
| Antrenor principal                      | B2 |    |           |
| Primul antrenor asistent                |    |    |           |
| Jucătorul 7                             | P2 | P2 | D2 F F    |
| Jucătorul 10                            | P2 | T1 | P P D2 F  |
| Jucătorul 11                            | P2 | T1 | P P P D2F |
| Penalizare: 8 aruncări libere + posesie |    |    |           |

6. Un membru însoțitor delegat este descalificat

|   |    |   |  |
|---|----|---|--|
| Antrenor principal                      | B2 | B |  |
| Primul antrenor asistent                |    |   |  |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |   |  |

|   |    |    |  |
|---|----|----|--|
| Antrenor principal                      | B2 | B2 |  |
| Primul antrenor asistent                |    |    |  |
| Penalizare: 4 aruncări libere + posesie |    |    |  |

7. Doi membri însoțitori delegați sunt descalificați

|   |    |   |   |
|---|----|---|---|
| Antrenor principal                      | B2 | B | B |
| Primul antrenor asistent                |    |   |   |
| Penalizare: 2 aruncări libere + posesie |    |   |   |

|   |    |    |    |
|---|----|----|----|
| Antrenor principal                      | B2 | B2 | B2 |
| Primul antrenor asistent                |    |    |    |
| Penalizare: 6 aruncări libere + posesie |    |    |    |

## B-2 Exemple de greșeli tehnice sancționate împotriva antrenorului principal pentru comportamentul personal nesportiv sau pentru orice alt motiv, combinate cu descalificarea unui membru însoțitor delegat pentru părăsirea băncii echipei în timpul unei încăierări:

1. În primul sfert se produce o situație de încăierare cu o descalificare a unui **membru însoțitor delegat**. În al treilea sfert, o greșeală tehnică este sancționată împotriva **antrenorului principal** pentru propriul comportament nesportiv.

|                               |    |          |    |
|-------------------------------|----|----------|----|
| Antrenor principal            | B2 | <b>B</b> | C1 |
| Primul antrenor asistent      |    |          |    |
| Penalizare: 1 aruncare liberă |    |          |    |

Antrenorul principal **nu este descalificat**.

2. În primul sfert se produce o situație de încăierare cu o descalificare a unui **membru însoțitor delegat**. În al treilea sfert, o greșeală tehnică este sancționată împotriva **antrenorului principal** pentru orice alt motiv.

|                               |    |          |    |
|-------------------------------|----|----------|----|
| Antrenor principal            | B2 | <b>B</b> | B1 |
| Primul antrenor asistent      |    |          |    |
| Penalizare: 1 aruncare liberă |    |          |    |

Antrenorul principal **nu este descalificat**.

3. În primul sfert se produce o situație de încăierare cu o descalificare a unui **membru însoțitor delegat**. În al treilea sfert, o greșeală tehnică este sancționată împotriva **antrenorului principal** pentru propriul comportament nesportiv. În al patrulea sfert, o altă greșeală tehnică este sancționată împotriva **antrenorului principal** pentru propriul comportament nesportiv.

|                               |    |          |    |    |    |
|-------------------------------|----|----------|----|----|----|
| Antrenor principal            | B2 | <b>B</b> | C1 | C1 | GD |
| Primul antrenor asistent      |    |          |    |    |    |
| Penalizare: 1 aruncare liberă |    |          |    |    |    |

Antrenorul principal **este descalificat pentru 2 greșeli tehnice C**

4. În primul sfert se produce o situație de încăierare cu o descalificare a unui **membru însoțitor delegat**. În al treilea sfert, o greșeală tehnică este sancționată împotriva **antrenorului principal** pentru orice alt motiv. În al patrulea sfert, o altă greșeală tehnică este sancționată împotriva **antrenorului principal** pentru orice alt motiv.

|                               |    |          |    |    |    |
|-------------------------------|----|----------|----|----|----|
| Antrenor principal            | B2 | <b>B</b> | B1 | B1 | GD |
| Primul antrenor asistent      |    |          |    |    |    |
| Penalizare: 1 aruncare liberă |    |          |    |    |    |

Antrenorul principal **este descalificat pentru 3 greșeli tehnice B**

## Anexa F Sistemul Reluării Instantanee (IRS)

### F-1 Definiție

**F-1.1** **Precizare:** Înainte de joc șeful brigăzii va aproba echipamentul IRS și îi informează pe ambii antrenori principali asupra disponibilității lui. Numai echipamentul IRS aprobat de către șeful brigăzii poate fi utilizat pentru analiza video.

**F-1.2** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș din acțiune reușită când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea jocului. Nu există echipament IRS aprobat disponibil. Managerul echipei B susține că jocul a fost filmat de o cameră video a echipei lui aflată într-o poziție edificatoare și prezintă arbitrilor materialul video pentru a fi analizat.

**Interpretare:** Solicitarea managerului echipei B de utilizare a materialului video a echipei pentru o analiză video va fi respinsă.

### F-2 Principii Generale

**F-2.1** **Precizare:** În cazul unei analize video IRS la sfârșitul unui sfert sau a unei prelungiri, arbitrii vor menține ambele echipe pe teren. Intervalul de joc dintre sferturi sau dinaintea prelungirii va începe numai după ce arbitrul comunică decizia finală.

**F-2.2** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș reușită. La aproximativ același moment semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului. Arbitrii devin nesiguri dacă la aruncare mingea a fost eliberată în timpul de joc și decid să utilizeze analiza video IRS. Echipele se deplasează spre băncile lor.

**Interpretare:** Arbitrii vor menține ambele echipe pe teren. Intervalul de joc va începe după ce arbitrul comunică decizia finală.

**F-2.3** **Precizare:** Analiza video IRS va fi efectuată de către arbitrii la prima oportunitate în urma situației care va fi analizată video. Această oportunitate se produce când cronometrul de joc este oprit și mingea este moartă. Totuși, dacă după un coș reușit arbitrii nu opresc jocul, analiza video va fi efectuată la prima oportunitate când arbitrii opresc jocul fără să pună în dezavantaj oricare echipă.

**F-2.4** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte reușită. Jocul este reluat imediat cu o repunere în joc a lui B1 și echipa B începe un contraatac. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea aruncată de A1 a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte și decid să utilizeze analiza video IRS.

**Interpretare:** Prima oportunitate de oprire a jocului pentru analiza video este când mingea devine moartă după coș. Se poate întâmpla ca în timpul jocului să nu fie suficient timp pentru ca arbitrii să reacționeze pentru analiza video. În acest caz, arbitrii vor opri jocul fără să dezavantajeze echipa B de îndată ce contraatacul este finalizat sau când jocul este oprit pentru prima dată după coș.

**F-2.5** **Precizare:** O solicitare pentru minut de întrerupere sau înlocuire poate fi anulată după ce analiza video IRS se termină și arbitrul comunică decizia lui finală.

**F-2.6** **Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș reușită. Antrenorul principal al echipei B solicită minut de întrerupere. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea aruncată de A1 a fost eliberată din zona

coșului de 3 puncte și decid să utilizeze analiza video IRS. În timpul analizei video antrenorul principal al echipei B dorește să anuleze solicitarea pentru un minut de întrerupere.

**Interpretare:** Solicitarea echipei B pentru un minut de întrerupere nu va fi administrată decât după ce arbitrul comunică decizia finală IRS. Solicitarea pentru minutul de întrerupere poate fi retrasă în orice moment pe parcursul analizei video până **după ce** arbitrul comunică decizia finală IRS **și este gata să administreze minutul de întrerupere.**

**F-2.7 Exemplu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă. Arbitrii devin nesiguri dacă greșeala lui B1 a fost o greșeală antisportivă. B6 solicită să-l înlocuiască pe B1. În timpul analizei video B6 reîntoarce spre banca echipei.

**Interpretare:** Solicitarea B6 pentru o înlocuire nu va fi administrată decât după ce arbitrul comunică decizia finală IRS. Solicitarea pentru înlocuire poate fi retrasă în orice moment pe parcursul analizei video până **după ce** arbitrul comunică decizia finală IRS **și este gata să administreze înlocuirea.**

### **F-3.1 La sfârșitul sfertului sau a fiecărei prelungiri**

**F-3.1.1 Exemplu:** A1 încearcă o aruncare pentru un coș reușită când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea aruncată de A1 a fost eliberată înainte de terminarea timpului de joc.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la sfârșitul sfertului, dacă la aruncarea reușită a lui A1, mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului.

Dacă analiza video dovedește că mingea a fost eliberată înainte de terminarea timpului de joc pentru sfert, șeful brigăzii va confirma coșul lui A1 ca reușit.

Dacă analiza video dovedește că mingea a fost eliberată după terminarea timpului de joc pentru sfert, coșul lui A1 va fi anulat.

**F-3.1.2 Exemplu:** Echipa B conduce cu 2 puncte. B1 îl faultează pe A1 când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea primei prelungiri. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în al patrulea sfert. Arbitrii devin nesiguri dacă greșeala lui B1 s-a produs înainte de terminarea primei prelungiri.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată, pentru a decide, la sfârșitul fiecărei prelungiri, dacă greșeala lui B1 s-a produs înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea primei prelungiri.

Dacă analiza video dovedește că greșeala lui B1 s-a produs înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune, A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice aruncare liberă cu timpul rămas pe cronometrul de joc când greșeala s-a produs.

Dacă analiza video dovedește că greșeala lui B1 s-a produs după ce semnalul cronometrului de joc a sunat, greșeala lui B1 va fi ignorată, în afara cazului în care greșeala lui B1 îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare și încă mai urmează o a doua prelungire.

**F-3.1.3 Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 la o aruncare pentru un coș de 2 puncte nereușită când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea celei de-a doua prelungiri.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la terminarea celei de-a doua prelungiri, dacă greșeala lui B1 s-a produs înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea celei de-a doua prelungiri.



Dacă analiza video dovedește că greșeala s-a produs înainte de terminarea celei de-a doua prelungiri, A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice aruncare liberă cu timpul rămas pe cronometrul de joc când greșeala s-a produs.

Dacă analiza video dovedește că greșeala lui B1 s-a produs după ce semnalul cronometrului de joc a sunat, greșeala lui B1 va fi ignorată, în afara cazului în care greșeala lui B1 îndeplinește criteriul pentru o greșelă antisportivă sau o greșeală descalificatoare și mai urmează o a treia prelungire.

**F-3.1.4 Exempu:** A1 încercă o aruncare pentru un coș de 3 puncte reușită când, semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului. Arbitrii devin nesiguri dacă A1 a atins linia care delimitează terenul în timpul aruncării.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la sfârșitul sfertului, dacă la aruncarea reușită pentru un coș a lui A1, mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului. Dacă este așa, analiza video poate fi utilizată mai mult pentru a decide dacă o abatere de minge afară din joc a aruncătorului s-a produs și dacă este așa, cât timp va mai fi arătat pe cronometrul de joc.

**F-3.1.5 Exempu:** A1 încercă o aruncare pentru un coș de 2 puncte reușită când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului. Arbitrii devin nesiguri dacă o abatere pentru expirarea timpului de atac a echipei A s-a produs.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată, pentru a decide, la terminarea sfertului, dacă la aruncarea reușită pentru un coș a lui A1, mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului. Dacă este așa, analiza video poate fi utilizată mai mult pentru a decide dacă o abatere pentru expirarea a timpului de atac a echipei A s-a produs.

Dacă analiza video dovedește că la aruncarea reușită a lui A1 pentru un coș, mingea a fost eliberată cu 0.4 secunde înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului și, dacă mai mult analiza video dovedește că mingea era încă în mâinile lui A1 când semnalul cronometrului de atac a sunat cu 0.2 secunde anterior eliberării mingii la aruncarea reușită pentru un coș a lui A1, coșul lui A1 nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la locul cel mai apropiat de cel unde abaterea pentru expirarea timpului de atac s-a produs. Echipa B va avea 0.6 secunde pe cronometrul de joc. Cronometrul de atac va fi decuplat.

**F-3.1.6 Exempu:** A1 încercă o aruncare pentru un coș reușită când semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea sfertului al doilea. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea aruncată pentru coșul reușit de A1 a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea perioadei și dacă este așa, dacă echipa A a încălcat regula celor 8 secunde.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la terminarea sfertului, dacă la aruncarea reușită a lui A1 pentru un coș, mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului. Analiza video poate fi utilizată mai mult pentru a decide dacă o abatere de 8 secunde a echipei A s-a produs.

Dacă analiza video dovedește că la aruncarea reușită a lui A1 pentru un coș, mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de joc să sune pentru terminarea sfertului și, dacă mai mult analiza video dovedește că anterior aruncării pentru un coș reușită de A1, echipa A a încălcat regula celor 8 secunde când cronometrul de joc arăta 3.4 secunde, coșul lui A1 nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din terenul ei din față din locul cel mai apropiat de cel unde abaterea de regula celor 8 secunde s-a produs. Echipa B va avea 3.4 secunde pe cronometrul de joc. Cronometrul de atac va fi decuplat.

Dacă analiza video dovedește că echipa A nu a încălcat regula celor 8 secunde, coșul lui A1 va conta. Sfertul al doilea s-a terminat. A doua repriză va începe cu o repunere în joc conform regulii posesiei alternative de la prelungirea liniei de centru.

**F-3.1.7 Exempu:** Cu 2.5 secunde pe cronometrul de joc, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge inelul, B1 o recuperează și începe un dribling. La acest moment, semnalul cronometrului de joc sună pentru terminarea jocului. Arbitrii devin nesiguri dacă B1 a pășit în afara terenului când a aterizat cu mingea recuperată pe teren.

**Interpretare:** Analiza video IRS nu poate fi utilizată pentru a decide dacă un jucător nearuncător a fost în afara terenului.

**F-3.2 Cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert sau în fiecare prelungire.**

**F-3.2.1 Exempu:** Cu 1:41 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 încearcă o aruncare pentru un coș reușită când semnalul cronometrului de atac sună. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune și

- (a) înainte ca mingea să devină vie pentru repunerea în joc a echipei B după coș.
- (b) după ce mingea este vie pentru repunerea în joc a echipei B **când, după coș arbitrii opresc prima dată** jocul pentru orice motiv.
- (c) după ce mingea este vie după ce prima **dată arbitrii au oprit** jocul.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, dacă la aruncarea reușită a lui A1 pentru un coș, mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune.

Arbitrii sunt autorizați să oprească imediat jocul ca să analizeze video dacă la un coș reușit mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune, înainte ca mingea să intre în coș și cronometrul de joc să fie oprit. Analiza video **poate** avea loc cel mai târziu **până când** mingea a devenit vie după ce prima dată arbitrii au oprit jocul.

În (a) arbitrii vor opri imediat jocul și vor efectua analiza video înainte de reluarea jocului.

În (b) arbitrii vor efectua analiza video când ei au oprit jocul pentru orice motiv, după ce situația pentru analiza video s-a produs.

În (c) timpul limită pentru utilizarea analizei video s-a terminat când mingea a devenit vie în urma primei opriri a jocului de către arbitrii. Analiza video nu mai poate fi utilizată. Decizia inițială rămâne valabilă.

În (a) sau (b) dacă analiza video dovedește că mingea a fost încă în mâinile lui A1 când semnalul cronometrului de atac a sunat, aceasta este o **abatere pentru** expirarea timpului de atac. Coșul lui A1 nu va conta.

În (a) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere.

În (b) jocul va fi reluat cu o repunere în joc pentru echipa care avea controlul mingii sau era îndreptățită la minge din locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea când jocul a fost oprit, sau cu aruncări libere dacă este aplicabil.

În (a) sau (b) dacă analiza video dovedește că mingea a părăsit mâinile lui A1 la o aruncare înainte ca semnalul cronometrului de atac să **sune, semnalul** cronometrului de atac va fi ignorat. Coșul lui A1 va conta.

În (a) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund ca și după orice coș reușit.

În (b) jocul va fi reluat cu o repunere în joc pentru echipa care avea controlul mingii sau era îndreptățită la minge din locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea când jocul a fost oprit, sau cu aruncări libere dacă este aplicabil.

- F-3.2.2 Exempu:** Cu 1:39 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 este în acțiune de aruncare când un fault s-a produs departe de situația aruncării. O greșeală personală este sancționată împotriva:
- (a) B2 pentru faultarea lui A2. Aceasta este a treia greșeală de echipă din sfert.
  - (b) B2 pentru faultarea lui A2. Aceasta este a cincea greșeală de echipă din sfert.
  - (c) A2 pentru faultarea lui B2.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, dacă:

- (i) acțiunea de aruncare a început când greșeala a fost sancționată împotriva unui adversar al aruncătorului; sau
- (ii) mingea era încă în mâinile aruncătorului când greșeala a fost sancționată împotriva unui coechipier al aruncătorului.

În (a) dacă analiza video dovedește că A1 nu era în acțiune de aruncare, mingea a devenit moartă când faultul lui B2 s-a produs și coșul, dacă **a fost marcat**, nu va conta. Dacă analiza video dovedește că A1 era în acțiune de aruncare, **coșul, dacă a fost marcat**, va conta. În ambele cazuri, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs.

În (b) dacă analiza video dovedește că A1 nu era în acțiune de aruncare, mingea a devenit moartă când faultul lui B2 s-a produs și coșul, dacă **a fost marcat**, nu va conta. Dacă analiza video dovedește că A1 era în acțiune de aruncare, **coșul, dacă a fost marcat**, va conta. În ambele cazuri, A2 va încerca 2 aruncări libere ca rezultat al greșelii lui B2. Jocul va continua ca și după orice ultimă aruncare liberă.

În (c) dacă analiza video dovedește că mingea a părăsit mâinile aruncătorului coșul, dacă **a fost marcat**, va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui A2 s-a produs. Dacă analiza video dovedește că mingea era încă în mâinile aruncătorului, mingea a devenit moartă când faultul lui A2 s-a produs și coșul, dacă **a fost marcat**, nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere.

- F-3.2.3 Exempu:** Cu 1:37 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, semnalul cronometrului de atac sună. Aproximativ la același moment, A1 marchează un coș din terenul din față și A2 îl faultează pe B2 departe de minge în terenul din față al echipei A. Aceasta este a treia greșeală a echipei A în timpul sfertului. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea a fost încă în mâinile lui A1 când semnalul cronometrului de atac a sunat și când faultul lui A2 s-a produs.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, dacă mingea a fost încă în mâinile aruncătorului când semnalul cronometrului de atac a sunat și când faultul departe de situația aruncării **s-a produs**.

- (a) Dacă analiza video dovedește că mingea a părăsit mâinile lui **A1 înainte** ca semnalul cronometrului de atac să sune **și înainte** ca faultul lui A2 să se producă, greșeala lui A2 va fi **penalizată și** coșul lui A1 va **conta**. **Semnalul** cronometrului de atac va fi ignorat.
- (b) Dacă analiza video dovedește că faultul lui A2 s-a produs înainte ca mingea să părăsească mâinile lui **A1 și înainte** ca semnalul cronometrului de atac să sune, greșeala lui A2 va fi **penalizată și** coșul lui A1 nu va **conta**. **Semnalul** cronometrului de atac va fi ignorat.
- (c) Dacă analiza video dovedește că semnalul cronometrului de atac a sunat înainte ca mingea să părăsească mâinile lui **A1 și înainte** ca greșeala lui A2 să se **producă, aceasta** este o abatere a echipei A pentru expirarea timpului de atac **și greșeala** lui A2 va fi **ignorată**. **Coșul** lui A1 nu va conta.

În (a) **jocul** va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui A2 s-a **produs**.

În (b) și (c) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din terenul ei din spate de la prelungirea liniei de aruncări libere.

**F-3.2.4 Exempu:** Cu 1:34 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert semnalul cronometrului de atac sună. La aproximativ același moment, A1 marchează un coș din terenul din față și B2 îl faultează pe A2 departe de minge în terenul din față al echipei A. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea a fost încă în mâinile lui A1 când semnalul cronometrului de atac a sunat și când faultul lui B2 s-a produs.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, dacă mingea era încă în mâinile aruncătorului când semnalul cronometrului de atac a sunat și când faultul departe de situația aruncării s-a produs.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B2 s-a produs înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune și că faultul lui B2 s-a produs când A1 era în acțiune de aruncare, greșeala lui B2 va fi penalizată și coșul lui A1 va conta. Semnalul cronometrului de atac va fi ignorat. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din terenul ei din față din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Dacă analiza video dovedește că semnalul cronometrului de atac a sunat înainte ca mingea să părăsească mâinile lui A1 și înainte ca faultul lui B2 să se producă, aceasta este o abatere pentru expirarea timpului de atac a echipei A. Greșeala lui B2 va fi ignorată și coșul lui A1 nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din terenul ei din spate de la prelungirea liniei de aruncări libere.

**F-3.2.5 Exempu:** Cu 1:39 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Aproximativ la același moment departe de situația aruncării, B2 îl faultează pe A2. Aceasta este a treia greșeală de echipă în timpul sfertului.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, dacă acțiunea de aruncare a început când faultul lui B1 s-a produs și când faultul lui B2 departe de situația aruncării s-a produs.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B1 s-a produs primul și A1 nu era în acțiune de aruncare când faultul lui B2 s-a produs, mingea a devenit moartă când faultul lui B1 s-a produs și coșul, dacă a fost marcat, nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde faultul lui B1 s-a produs. Greșeala lui B2 va fi ignorată, exceptând cazul în care faultul îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare, deoarece aceasta s-a produs după ce mingea era moartă.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B1 s-a produs primul și A1 era în acțiune de aruncare când faultul lui B1 s-a produs coșul lui A1, dacă a fost marcat, va conta. A1 va încerca 1 aruncare liberă. Dacă coșul nu a fost marcat, A1 va încerca 2 sau 3 aruncări libere. Jocul va continua ca și după orice ultimă aruncare liberă. Greșeala lui B2 va fi ignorată, exceptând cazul în care faultul lui B2 îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare, deoarece acesta s-a produs după ce mingea era moartă.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B2 s-a produs primul și A1 era în acțiune de aruncare când faultul lui B1 s-a produs coșul lui A1, dacă a fost marcat, va conta. Dacă greșeala lui B2 este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B2 s-a produs. Dacă greșeala lui B2 este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului, A2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va continua ca și după orice aruncare liberă. Greșeala lui B1 va fi ignorată, în afara cazului în care faultul lui B1 îndeplinește criteriul pentru o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare, deoarece acesta s-a produs după ce mingea era moartă.

**F-3.2.6 Exempu:** Cu 7.5 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert chiar înainte ca repunătorul A1 să elibereze mingea din terenul din față, B1 este sancționat cu o greșeală tehnică. Aproximativ

la același moment, B2 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A2 de către un alt arbitru. Arbitrii devin nesiguri în ce ordine greșelile s-au produs.

**Interpretare:** Analiza video IRS nu poate fi utilizată pentru a decide asupra ordinii în care greșelile s-au produs. Ambele greșeli vor rămâne valabile. Penalizarea pentru greșeala tehnică va fi prima administrată. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă, fără urmărire. Apoi, A2 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față.

### F-3.2.7

**Precizare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire, dacă o intervenție neregulamentară sau o interferență neregulamentară a fost sancționată corect. Dacă analiza video dovedește că o intervenție sau o interferență a fost sancționată incorect, jocul va fi reluat după cum urmează, dacă după sancționare

- mingea a intrat regulamentar în coș, coșul va conta și noua echipă atacantă va fi îndreptățită la o repunere în joc din spatele liniei ei de fund.
- un jucător al oricărei echipe a obținut un control imediat și clar al mingii, această echipă va fi îndreptățită la o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când decizia de sancționare a fost luată.
- nici o echipă nu a obținut un control imediat și clar al mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.

Controlul imediat și clar al mingii se produce când după ce decizia de sancționare a fost luată, în mod direct un jucător obține posesia mingii pe teren.

Controlul imediat și clar al mingii trebuie să fie prima acțiune după fluier. Orice contact neregulamentară pentru a obține posesia mingii sau mingea atingând sau fiind atinsă de mai mulți jucători nu este un control imediat și clar al mingii.

Când mingea iese afară din joc fără ca un jucător al oricărei echipe să fi obținut un control imediat și clar al mingii, adversarul echipei care a determinat mingea să iasă afară din joc este considerat că a obținut un control imediat și clar al mingii.

### F-3.2.8

**Exemplu:** Cu 1:33 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de intervenție neregulamentară este sancționată împotriva lui B1. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea a fost deja pe traiectoria ei descendentă spre coș. Mingea nu intră în coș.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, dacă o intervenție neregulamentară a fost sancționată corect.

Dacă analiza video dovedește că mingea a fost pe traiectoria ei descendentă spre coș, abaterea de intervenție neregulamentară la minge rămâne valabilă.

Dacă analiza video dovedește că mingea încă nu a fost pe traiectoria ei descendentă spre coș, decizia de intervenție neregulamentară va fi retrasă. Deoarece mingea nu a intrat în coș,

- echipa care a obținut controlul imediat și clar al mingii va fi îndreptățită la o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde s-a aflat mingea când decizia de sancționare a fost luată.
- dacă nici o echipă nu a obținut un control imediat și clar al mingii, o situație de angajare între doi s-a produs.

Dacă repunerea în joc va fi acordată echipei A, cronometrul de atac va arăta timpul rămas când decizia de sancționare a fost luată.

Dacă repunerea în joc va fi acordată echipei B din terenul ei din spate, echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac. Dacă va fi din terenul ei din față, echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**F-3.2.9 Exemplu:** Cu 1:27 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de interferență neregulamentară este sancționată împotriva lui B1. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Deoarece mingea a intrat în coș nu este necesar de a analiza video decizia de sancționare a abaterii de interferență neregulamentară. Coșul va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund cu 24 secunde pe cronometrul de atac.

**F-3.2.10 Exemplu:** Cu 1:23 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de intervenție neregulamentară este sancționată împotriva lui B1 sau A1. După această decizie o abatere de intervenție neregulamentară este sancționată împotriva

(a) B2.

(b) A2.

Mingea intră în coș.

**Interpretare:** Analiza video IRS dovedește că abaterea de intervenție neregulamentară a lui B1 sau a lui A1 nu s-a produs. Mai mult, analiza video dovedește că abaterea de intervenție neregulamentară a lui B2 sau a lui A2 s-a produs. Penalizarea pentru interferență neregulamentară va fi administrată.

Dacă este sancționată împotriva lui:

(a) B2, coșul va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund, cu 24 secunde pe cronometrul de atac.

(b) A2, coșul nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere, cu 24 secunde pe cronometrul de atac

**F-3.2.11 Exemplu:** Cu 1:19 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de interferență neregulamentară este sancționată împotriva lui

(a) B1.

(b) A1.

Mingea nici nu intră în coș și nici nu atinge inelul și oricare echipă obține un control imediat și clar al mingii.

**Interpretare:** Analiza video IRS dovedește că abaterea de interferență neregulamentară nu s-a produs. În ambele cazuri, echipa care a obținut un control imediat și clar al mingii va fi îndreptățită la o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când decizia de sancționare a fost luată.

Dacă repunerea în joc este acordată echipei A, această echipă va avea timpul rămas pe cronometrul de atac. Dacă este acordată echipei B, această echipă va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**F-3.2.12 Exemplu:** Cu 1:15 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de intervenție neregulamentară este sancționată împotriva lui

(a) B1.

(b) A1.

Mingea nu intră în coș dar atinge inelul și oricare echipă obține un control imediat și clar al mingii.

**Interpretare:** Analiza video IRS dovedește că abaterea de intervenție neregulamentară nu s-a produs. În ambele cazuri, echipa care a obținut un control imediat și clar al mingii va fi îndreptățită la o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când decizia de sancționare a fost luată.

Dacă repunerea în joc este acordată echipei A, această echipă va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Dacă este acordată echipei B, această echipă va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**F-3.2.13 Exemplu:** Cu 1:11 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de intervenție neregulamentară este sancționată împotriva lui

(a) B1.

(b) A1.

Mingea nu intră în coș și iese direct afară din joc fără ca nici una dintre echipe să obțină controlul imediat și clar asupra mingii pe teren.

**Interpretare:** Analiza video IRS dovedește că abaterea de intervenție neregulamentară nu s-a produs. În ambele cazuri, echipei care nu a determinat mingea să iasă afară din joc i se va acorda o repunere în joc.

Dacă repunerea în joc este acordată echipei A, această echipă va avea timpul rămas pe cronometrul de atac. Dacă este acordată echipei B, această echipă va avea 24 secunde pe cronometrul de atac.

**F-3.2.14 Exemplu:** Cu 1:07 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de intervenție neregulamentară este sancționată împotriva lui

(a) B1.

(b) A1.

Mingea nu intră în coș sau nu atinge inelul. După decizia de sancționare mingea este atinsă de A2, apoi atinsă de B2 și B3 iar în final A4 o prinde.

**Interpretare:** Analiza video IRS dovedește că abaterea de intervenție neregulamentară nu s-a produs. În ambele cazuri nici o echipă n-a obținut un control imediat și clar al mingii. Aceasta este o situație de angajare între doi.

Dacă repunerea în joc este acordată echipei A, această echipă va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

Dacă repunerea în joc va fi acordată echipei B din terenul ei din spate, echipa B va avea 24 secunde pe cronometrul de atac. Dacă va fi din terenul ei din față, echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

**F-3.2.15 Exemplu:** Cu 1:07 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de interferență neregulamentară este sancționată împotriva lui

(a) B1.

(b) A1.

Mingea nu intră în coș sau nu atinge inelul. În timpul recuperării un fault a fost sancționat împotriva lui B2 sau A2 înainte ca să un control imediat și clar al mingii să fie stabilit.

**Interpretare:** Analiza video IRS dovedește că abaterea de interferență neregulamentară nu s-a produs. În ambele cazuri, greșeala împotriva lui B2 sau A2 va fi penalizată.

**F-3.2.16 Exemplu:** Cu 1:03 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, o abatere de intervenție neregulamentară este sancționată împotriva lui

(a) B1.

(b) A1.

Mingea nu intră în coș sau nu atinge inelul. În timpul recuperării un fault a fost sancționat împotriva lui B2 sau A2 înainte ca un control imediat și clar al mingii să fie stabilit.

**Interpretare:** Analiza video IRS dovedește că abaterea de intervenție neregulamentară s-a produs. În ambele cazuri, faultul împotriva lui B2 sau A2 va fi ignorat, exceptând cazul în care este sancționat ca și o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare, deoarece acesta s-a produs când mingea a fost moartă.

În (a) coșul va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund ca și după orice coș reușit.

În (b) coșul nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde abaterea lui A1 s-a produs, exceptând zona aflată direct în spatele panoului.

**F-3.2.17 Exemplu:** Cu 38 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge panoul deasupra nivelului inelului și apoi este atinsă de B1. Arbitrul a decis că atingerea mingii de către B1 este regulamentară și de aceea nu sancționează o abatere de intervenție neregulamentară.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată numai dacă arbitrii au sancționat o abatere de intervenție neregulamentară.

**F-3.2.18 Exemplu:** Cu 36 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Mingea atinge panoul deasupra nivelului inelului și apoi este atinsă de B2. Arbitrul nu a sancționat o abatere de intervenție neregulamentară. Arbitrii devin nesiguri dacă B2 a atins mingea regulamentară.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată numai dacă arbitrii au sancționat o abatere de intervenție neregulamentară.

**F-3.2.19 Exemplu:** Cu 28 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare pentru un coș de 2 puncte. B2 atinge mingea pe traiectoria ei spre coș. Arbitrul sancționează o abatere de intervenție neregulamentară. Mingea nu intră în coș. Arbitrii devin nesiguri dacă B2 a atins mingea neregulamentară.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, dacă intervenția neregulamentară a lui B2 a fost sancționată corect.

Dacă analiza video dovedește că B2 a atins mingea pe traiectoria ei descendentă spre coș, abaterea de intervenție neregulamentară rămâne valabilă. Lui A1 i se vor acorda 2 puncte. A1, în continuare, va încerca 1 aruncare liberă. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

Dacă analiza video dovedește că B2 a atins mingea pe traiectoria ei ascendentă, decizia de intervenție neregulamentară se va anula. A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**F-3.2.20 Exemplu:** Cu 1:37 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert mingea iese afară din joc. Echipei A i se acordă o repunere în joc. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere. Arbitrii devin nesiguri de jucătorul care a determinat mingea să iasă afară din joc.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert, jucătorul care a determinat mingea să iasă afară din joc. Perioada minutului de întrerupere nu va începe până când analiza video se termină și arbitrul comunică decizia finală.

**F-3.2.21 Exemplu:** Cu 5:53 pe cronometrul de joc în primul sfert, mingea se rostogolește pe teren aproape de linia laterală când A1 și B1 încearcă să obțină controlul mingii. Mingea iese afară din joc. Echipei A i se acordă o repunere în joc. Arbitrii devin nesiguri de jucătorul care a determinat mingea să iasă afară din joc.



**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica jucătorul care a determinat mingea să iasă afară din joc numai când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert.

**F-3.2.2 Exemplu:** Cu 1:45 pe cronometrul de joc în prelungiri A1 aproape de linia laterală pasează mingea spre A2. În timpul pasei, B1 deviază mingea afară din joc. Arbitrii devin nesiguri dacă A1 a fost deja afară din joc când pasa mingea spre A2.

**Interpretare:** Analiza video IRS nu poate fi utilizată pentru a decide dacă un jucător nearuncător a fost afară din joc.

### F-3.3 La orice moment al jocului

**F-3.3.1 Exemplu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Mingea intră în coș. Arbitrii devin nesiguri dacă

(a) A1 a început acțiunea de aruncare când faultul lui B1 s-a produs.

(b) Faultul lui B1 s-a produs înainte ca A1 să revină cu ambele picioare pe podea.

**Interpretare:** Analiza video IRS nu poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă faultul lui B1 împotriva lui A1 va fi considerat ca și un fault împotriva aruncătorului.

**F-3.3.2 Exemplu:** Cu 3:47 pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte, reușită. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 2- sau 3-puncte

(a) înainte ca mingea să devină vie pentru o repunere în joc a echipei B după coș.

(b) după ce mingea este vie pentru o repunere în joc a echipei B după coș, atunci când o repunere rapidă în joc nu permite arbitrilor să reacționeze pentru analiza video IRS.

(c) după ce mingea este vie pentru o repunere în joc a echipei B după coș și după ce jocul este oprit pentru un minut de întrerupere al echipei B.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă coșul reușit de A1 va conta 2 sau 3 puncte. Analiza video va fi efectuată la prima oportunitate când cronometrul de joc este oprit și mingea este moartă. Cu toate acestea, arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru analiza video. Arbitrii vor, în:

(a) opri jocul și vor efectua analiza video înainte ca mingea să fie vie.

(b) opri jocul imediat și vor efectua analiza video, fără să pună în dezavantaj nici una dintre echipe. Analiza video trebuie să aibă loc după coș atunci când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv și înainte ca mingea să devină din nou vie. Acest lucru este de asemenea valabil în ultimele 2 minute ale sfertului al patrulea sau orice prelungire.

(c) efectua analiza video înainte ca minutul de întrerupere să fie administrat. După ce decizia finală a analizei video este comunicată, minutul de întrerupere va începe exceptând cazul în care antrenorul principal retrace solicitarea pentru minut de întrerupere.

În toate cazurile, după ce decizia finală este comunicată, iar în (c) după minutul de întrerupere, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund ca și după orice coș reușit.

**F-3.3.3 Exemplu:** Cu 3:44 pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte, reușită. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 2- sau 3-puncte după ce mingea este vie pentru o repunere în joc a echipei B după coș, atunci când arbitrii opresc jocul deoarece B2 este faultat în acțiune de aruncare de A2.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă coșul reușit de A1 va conta 2 sau 3 puncte. Analiza video va fi efectuată la prima oportunitate când cronometrul de joc este oprit și mingea este moartă. Cu toate acestea, arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru analiza video.

Arbitrii vor efectua analiza video când ei au oprit jocul pentru faultul lui A2 deoarece jocul este oprit pentru prima dată după coș. După ce decizia finală este comunicată, jocul va fi reluat cu aruncarea liberă a (aruncările libere ale) lui B2.

**F-3.3.4 Exempletu:** Cu 3:43 pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 încearcă o aruncare pentru un coș de 3 puncte, reușită. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea a fost eliberată din zona coșului de 2 sau 3 puncte după ce mingea este vie pentru o repunere în joc a echipei B după coș, atunci când arbitrii opresc jocul deoarece B2 este faultat în acțiune de aruncare de A2 și după ce mingea este vie pentru prima sau singura aruncare liberă a lui B2.

**Interpretare:** Timpul limită pentru utilizarea analizei video IRS se termină când mingea devine vie pentru prima sau singura aruncare liberă a lui B2. Decizia inițială rămâne valabilă.

**F-3.3.5 Exempletu:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Mingea nu intră în coș. Lui A1 i se acordă 3 aruncări libere. Arbitrii devin nesiguri dacă mingea aruncată pentru un coș de A1 a fost eliberată din zona coșului de 3 puncte.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă un jucător faultat în timpul încercării unei aruncări pentru un coș i se vor acorda 2 sau 3 aruncări libere. Analiza video va fi efectuată înainte ca mingea să devină vie pentru prima aruncare liberă.

**F-3.3.6 Exempletu:** Cu 40 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, repunătorul A1 are mingea în mâini sau la dispoziție când o greșeală antisportivă este sancționată împotriva lui B2 pe teren. Arbitrii devin nesiguri dacă contactul lui B2 a îndeplinit criteriul pentru o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** Analiza video la IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală antisportivă va fi "down"-gradată la o greșeală personală.

Dacă analiza video dovedește că faultul îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive, faultul lui B2 va rămâne o greșeală antisportivă.

Dacă analiza video dovedește că faultul nu îndeplinește criteriul unei greșeli antisportive, faultul lui B2 va fi "down"-gradat la o greșeală personală. Aceasta este o greșeală la repunerea în joc.

**F-3.3.7 Exempletu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă pentru lovirea lui A1 cu cotul. Arbitrii devin nesiguri dacă B1 l-a lovit pe A1 cu cotul.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă, o greșeală personală, o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare va fi considerată ca și o greșeală tehnică

Dacă analiza video dovedește că prin oscilarea cotului B1 n-a produs nici un contact împotriva lui A1, faultul lui B va fi schimbat la o greșeală tehnică.

**F-3.3.8 Exempletu:** B1 este sancționat cu o greșeală personală. Arbitrii devin nesiguri dacă faultul trebuie up-gradat la o greșeală antisportivă sau dacă un contact s-a produs în fapt.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală personală va fi "up"- gradată la o greșeală antisportivă. Totuși, dacă analiza video dovedește că nu a existat contact în fapt, greșeala personală nu poate fi anulată.

**F-3.3.9 Exemplet:** A1 dribleză spre coș pe un contraatac fără nici un jucător apărător aflat între A1 și coșul adversarilor. B1 întinde brațul ca să atingă mingea și provoacă un contact asupra lui A1 din lateral. B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă. Arbitrii devin nesiguri dacă faultul lui B1 a fost sancționat în mod corect ca și o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală antisportivă va fi "down"-gradată la o greșeală personală sau "up"-gradată la o greșeală descalificatoare. Cu toate acestea, dacă analiza video dovedește că A1 a fost responsabil pentru contact prin lovirea brațului lui B1, greșeala antisportivă a apărătorului B1 poate fi "down"-gradată la o greșeală personală dar, nu poate fi **anulată sau** schimbată greșeala echipei care controlează mingea a lui A1.

**F-3.3.10 Exemplet:** B1 îl faultează pe A1 care dribleză. Arbitrii devin nesiguri dacă greșeala lui B1 ar trebui "up"-gradată la o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală personală va fi "up"-gradată la o greșeală antisportivă. Cu toate acestea, dacă analiza video dovedește că A1 a fost responsabil pentru contact printr-o forțare comisă asupra lui B1, greșeala apărătorului B1 nu poate fi **anulată sau** schimbată la greșeala echipei care controlează mingea a lui A1.

**F-3.3.11 Exemplet:** A1 cu mingea comite o abatere de pași urmată de o greșeală antisportivă a lui B1 împotriva lui A1. Arbitrii devin nesiguri dacă faultul lui B1 a fost sancționat în mod corect ca și o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală antisportivă va fi "down"-gradată la o greșeală personală sau "up"-gradată la o greșeală descalificatoare.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B1 a fost o greșeală antisportivă, faultul va rămâne o greșeală antisportivă.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B1 a fost o greșeală personală, aceasta va fi ignorată deoarece s-a produs după abaterea de pași.

**F-3.3.12 Exemplet:** B1 îl faultează pe A1 la o încercare de aruncare pentru un coș de 2 puncte urmată de o greșeală antisportivă a lui B2 împotriva lui A1 care încă se află în acțiune de aruncare. Mingea nu intră în coș. Arbitrii devin nesiguri dacă faultul lui B2 a fost sancționat în mod corect ca și o greșeală antisportivă.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală antisportivă va fi "down"-gradată la o greșeală personală sau "up"-gradată la o greșeală descalificatoare.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B2 a fost o greșeală antisportivă, faultul va rămâne o greșeală antisportivă. A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire pentru greșeala personală a lui B1. A1 va încerca alte 2 aruncări libere, fără urmărire pentru greșeala antisportivă a lui B2. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B2 a fost o greșeală personală, aceasta va fi ignorată deoarece s-a produs după primul fault. A1 va încerca 2 aruncări libere pentru greșeala personală a lui B1. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**F-3.3.13 Exemplet:** În al treilea sfert, B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A2. În al patrulea sfert, B1 îl faultează pe A1 la un coș reușit. Arbitrii devin nesiguri dacă faultul lui B1 trebuie

“up”-gradat la o greșeală antisportivă. În timpul analizei video IRS, B1 este sancționat cu o greșeală tehnică.

**Interpretare:** Dacă analiza video dovedește că faultul lui B1 împotriva lui A1 a fost o greșeală antisportivă, B1 va fi descalificat în mod automat pentru a doua greșeală antisportivă. Greșeala tehnică a lui B1 va fi ignorată și nu va fi acumulată fie împotriva lui B1 sau împotriva antrenorului principal al echipei B. A1 va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire pentru greșeala antisportivă a lui B1. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Dacă analiza video dovedește că faultul lui B1 împotriva A1 a fost o greșeală personală, coșul lui A1 va conta. B1 va fi descalificat deoarece B1 este sancționat cu 1 greșeală tehnică și 1 greșeală antisportivă. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Apoi A1 va încerca 1 aruncare liberă. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă.

**F-3.3.14 Exemplu:** Cu 42.2 secunde pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 dribleză spre terenul din față. La acest moment arbitrii observă că atât cronometrul de joc cât și cronometrul de atac nu au afișaj vizibil.

**Interpretare:** Jocul va fi oprit imediat. Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, cât timp va fi arătat pe ambele cronometre. După analiza video, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea se afla când jocul a fost oprit. Cronometrul de joc va arăta timpul rămas iar echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**F-3.3.15 Exemplu:** A2 încearcă o a doua aruncare liberă. Mingea intră în coș. Arbitri devin nesiguri dacă A2 a fost jucătorul îndreptățit să încerce aruncările libere.

**Interpretare:** Analiza video la IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, aruncătorul corect de aruncări libere înainte ca mingea să devină vie după prima minge moartă după ce cronometrul de joc a pornit în urma erorii.

Dacă analiza video identifică un aruncător incorect de aruncări libere, o eroare corectabilă pentru permiterea aruncătorului incorect să încerce aruncarea liberă (aruncările libere) s-a produs. Aruncările libere ale lui A2, indiferent dacă au fost marcate sau ratate, vor fi anulate. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la prelungirea liniei de aruncări libere din terenul ei din spate. Echipa B va avea 24 de secunde pe cronometrul de atac.

**F-3.3.16 Exemplu:** A1 și B1 încep să se lovească reciproc cu pumnii urmați de mai mulți jucători și persoane autorizate să stea pe băncile echipelor care intră pe teren, toți ajungând să fie implicați într-o încăierare. După câteva minute arbitrii restabilesc ordinea pe teren.

**Interpretare:** După ce ordinea este restabilă, arbitrii pot utiliza analiza video IRS pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea altor jucători și a tuturor persoanelor autorizate să stea pe băncile echipelor în timpul oricăror acțiuni violente. După strângerea tuturor dovezilor clare și concludente referitoare la încăierare, șeful brigăzii va comunica decizia finală în fața mesei scorerului și la ambii antrenori principali.

**F-3.3.17 Exemplu:** Doi adversari încep să vorbească agresiv și să se îmbrâncească reciproc. Arbitrii opresc jocul. După ce au restabilit ordinea pe teren, arbitrii devin nesiguri cu privire la jucătorii și persoanele implicate.

**Interpretare:** După ce ordinea este restabilă, arbitrii pot utiliza analiza video IRS ca să identifice, la orice moment al jocului, implicarea jucătorilor și a persoanelor autorizate să stea pe băncile echipelor în timpul oricăror acțiuni violente. După strângerea tuturor dovezilor clare și concludente

referitoare la încăierare, șeful brigăzii va comunica decizia finală în fața mesei scorerului și la ambii antrenori principali.

**F-3.3.18 Exemplet:** Arbitrii sancționează o greșeală împotriva lui B1. Înainte de comunicarea greșelii la masa scorerului, arbitrii devin nesiguri dacă după ce greșeala a fost sancționată, un act de violență s-a produs pe teren.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea jucătorilor în orice act de violență. Arbitrii pot efectua analiza video înainte ca ei să comunice greșeala la masa scorerului.

Dacă analiza video dovedește că acte de violență s-au produs, arbitrul comunică greșeala lui B1 urmată de actul de violență și jocul se reia cu administrarea penalizărilor.

**F-3.3.19 Precizare:** În situații când un act de violență se produce care nu este sancționat imediat, arbitrii sunt autorizați să oprească jocul la orice moment pentru a analiza video orice act de violență sau posibil act de violență. Arbitrii trebuie să identifice necesitatea analizei video IRS iar analiza video trebuie să aibă loc când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată.

Dacă analiza video dovedește că un act de violență s-a produs, arbitrii vor sancționa infracțiunea și vor penaliza toate infracțiunile deja sancționate inclusiv actul de violență în ordinea în care infracțiunile s-au produs. Orice s-a produs între actul de violență și oprirea jocului va rămâne valabil.

Dacă analiza video dovedește că nu a existat un act de violență, decizia inițială va rămâne valabilă. Jocul va fi reluat din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost întrerupt pentru analiza video.

Un act de violență este o acțiune de forță care provoacă sau este destinată să provoace vătămare, sau o acțiune care are ca rezultat sau ar putea avea ca rezultat un risc de accidentare. O acțiune care nu îndeplinește criteriul unei greșeli descalificatoare sau a unei greșeli antisportive, unei greșeli tehnice, sau nu îndeplinește criteriile pentru o amenințare de violență nu este un act de violență.

**F-3.3.20 Exemplet:** A1 dribleză când A2 îl lovește pe B2 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A2 și

(a) A1 continuă să dribleze.

(b) echipa B determină mingea să iasă afară din joc.

**Interpretare:** În ambele cazuri, analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment pe parcursul jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență. Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat fără ca să pună oricare echipă în dezavantaj, sau pot utiliza oprirea jocului pentru analiza video.

Dacă analiza video dovedește că A2 l-a lovit pe B2 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A2 cu o greșeală antisportivă. B2 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. În

(a) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

(b) jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde abaterea de minge afară din joc a echipei B s-a produs. Echipa A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**F-3.3.21 Exemplet:** B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare pentru un coș de 2 puncte. A1 îl lovește pe B1 cu cotul

(a) înainte ca mingea să fie eliberată.

(b) după ce mingea a fost eliberată.

Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A1. Mingea intră în coș.

**Interpretare:** În ambele cazuri, IRS poate fi utilizat pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență. Arbitrii vor opri jocul când mingea a intrat în coș.

Analiza video IRS dovedește că A1 l-a lovit pe B1 cu cotul, înainte de faultul lui B1. Arbitrii îl pot sancționa pe A1 cu o greșeală antisportivă. Penalizările vor fi administrate în ordinea în care greșelile s-au produs. În

- (a) Coșul lui A1 nu va conta. B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire pentru greșeala antisportivă a lui A1. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) Coșul lui A1 va conta. B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire pentru greșeala antisportivă a lui A1. Apoi A1 va încerca 1 aruncare liberă pentru greșeala personală a lui B1. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă. Penalizarea pentru greșeala lui B1 anulează dreptul anterior de posesie a mingii ca parte a penalizării pentru greșeala antisportivă a lui A1.

#### F-3.3.22

**Exemplu:** A1 driblează când A2 îl lovește pe B2 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A2. După alte 5 secunde B3 îl faultează pe A1 care driblează. Aceasta este a treia greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza video dovedește că A2 l-a lovit pe B2 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A2 cu o greșeală antisportivă. Penalizările vor fi administrate în ordinea în care greșelile s-au produs. B2 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A, din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui B3 s-a produs. Dacă este din

- (a) terenul ei din spate, cu 24 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) terenul ei din față, cu timpul rămas pe cronometrul de atac, dacă 14 sau mai multe secunde sunt arătate pe cronometrul de atac și cu 14 secunde pe cronometrul de atac, dacă 13 sau mai puține secunde sunt arătate pe cronometrul de atac.

Penalizarea pentru greșeala lui B3 anulează dreptul anterior al echipei B la posesia mingii ca parte a penalizării pentru greșeala antisportivă a lui A2.

#### F-3.3.23

**Exemplu:** A1 driblează când A2 îl lovește pe B2 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A2. După alte 5 secunde B3 îl faultează pe A1 care driblează. Aceasta este a cincea greșeală a echipei B în timpul sfertului.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza video dovedește că A2 l-a lovit pe B2 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A2 cu o greșeală antisportivă. Penalizările vor fi administrate în ordinea în care greșelile s-au produs. B2 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Apoi A1 va încerca 2 aruncări libere. Jocul va fi reluat ca și după orice ultimă aruncare liberă. Penalizarea pentru greșeala lui B3 anulează dreptul anterior al echipei B la posesia mingii ca parte a penalizării pentru greșeala antisportivă a lui A2.

#### F-3.3.24

**Exemplu:** A1 driblează când A2 îl lovește pe B2 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A2. După alte 5 secunde o greșeală este sancționată împotriva lui A1 care driblează.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza video dovedește că A2 l-a lovit pe B2 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A2 cu o greșeală antisportivă. Penalizările vor fi administrate în ordinea în care greșelile s-au produs. B2 va

încearca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui A1 s-a produs. Dacă este din

- (a) terenul ei din spate, cu 24 secunde pe cronometrul de atac.
- (b) terenul ei din față, cu 14 secunde pe cronometrul de atac.

Penalizarea pentru greșeala lui A1 anulează dreptul anterior al echipei B la posesia mingii ca parte a penalizării pentru greșeala antisportivă a lui A2.

**F-3.3.25 Exempletu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1 în acțiune de aruncare pentru un coș de 2 puncte. Mingea nu intră în coș. Cu 4 secunde înainte ca greșeala antisportivă a lui B1 să se producă, A1 îl lovește pe B1 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A1.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza dovedește că A1 l-a lovit pe B1 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A1 cu o greșeală antisportivă. Ambele greșeli antisportive s-au produs în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit. Penalizările egale ale greșelilor antisportive se vor anula reciproc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde greșeala lui A1 s-a produs. Echipea A va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

**F-3.3.26 Exempletu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1 în acțiune de aruncare pentru un coș de 3 puncte. Mingea nu intră în coș. Cu 4 secunde înainte ca greșeala antisportivă a lui B1 să se producă, A1 îl lovește pe B1 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A1.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza dovedește că A1 l-a lovit pe B1 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A1 cu o greșeală antisportivă. Ambele greșeli antisportive s-au produs în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit. Penalizările vor fi administrate în ordinea în care infracțiunile s-au produs. B1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Apoi A1 va încerca 3 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipea A va avea 14 secunde pe cronometrul de atac. Posesia mingii a echipei A anulează dreptul anterior al echipei B la posesia mingii.

**F-3.3.27 Exempletu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1 în acțiune de aruncare pentru un coș de 2 puncte. Mingea intră în coș. Cu 4 secunde înainte ca greșeala antisportivă a lui B1 să se producă, A1 îl lovește pe B1 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A1.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza dovedește că A1 l-a lovit pe B1 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A1 cu o greșeală antisportivă. Ambele greșeli antisportive s-au produs în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit. Coșul lui A1 va conta. Penalizările egale ale greșelilor antisportive se vor anula reciproc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei de fund ca și după orice coș reușit.

**F-3.3.28 Exempletu:** B1 este sancționat cu o greșeală antisportivă împotriva lui A1 în acțiune de aruncare pentru un coș de 3 puncte. Mingea intră în coș. Cu 4 secunde înainte ca greșeala antisportivă a lui B1 să se producă, A1 îl lovește pe B1 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A1.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza dovedește că A1 l-a lovit pe B1 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A1 cu o greșeală antisportivă. Ambele greșeli antisportive s-au produs în aceeași perioadă cu cronometrul de joc oprit. Coșul lui A1 va conta. Penalizările egale ale greșelilor antisportive se vor anula reciproc. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din spatele liniei de fund ca și după orice coș reușit.

**F-3.3.29 Exemplu:** A1 driblează când A2 îl lovește pe B2 cu cotul. Arbitrii nu sancționează o greșeală împotriva lui A2. După alte 5 secunde o greșeală tehnică este sancționată împotriva lui A1 sau a lui B1.

**Interpretare:** Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a identifica, la orice moment al jocului, implicarea membrilor echipei în timpul oricărui act de violență.

Dacă analiza video dovedește că A2 l-a lovit pe B2 cu cotul, arbitrii îl pot sancționa pe A2 cu o greșeală antisportivă. Penalizarea pentru o greșeală tehnică va fi prima administrată. Oricare jucător al echipei B sau echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Apoi B2 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B de la linia de repunere din terenul ei din față. Echipa B va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

#### F-4 "Challenge"-ul antrenorului principal (HCC)

**F-4.1 Precizare:** Antrenorul principal care solicită un HCC va stabili un contact vizual cu cel mai apropiat arbitru. Antrenorul principal va spune cu voce tare în limba Engleză "challenge" și arată semnalizarea oficială HCC, schițând un dreptunghi cu mâinile.

Un antrenor principal poate contesta numai situațiile de joc menționate în ROJB, Anexa F.3.

Un HCC poate fi solicitat în orice moment al jocului pentru toate situațiile analizabile video IRS, inclusiv când cronometrul de joc arată 2:00 sau mai puțin în al patrulea sfert sau prelungire.

**F-4.2 Exemplu:** Antrenorul principal al echipei B solicită un HCC. Antrenorul principal stabilește un contact vizual cu cel mai apropiat arbitru și spune cu voce tare în limba Engleză "challenge" și arată semnalizarea pentru analiza video IRS, rotind mâna cu degetul arătător întins orizontal.

**Interpretare:** HCC-ul echipei B nu va fi acordat deoarece antrenorul principal nu a arătat semnalizarea oficială HCC, schițând un dreptunghi cu mâinile.

**F-4.3 Exemplu:** Cu 22 secunde pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 încearcă o aruncare pentru un coș. Mingea atinge panoul deasupra nivelului inelului și apoi este atinsă de B1. Arbitrul a decis că atingerea lui B1 este regulamentară și de aceea nu a sancționat o abatere de intervenție neregulamentară. Antrenorul principal al echipei A consideră că decizia nu este corectă și solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** O intervenție neregulamentară sau o interferență neregulamentară poate fi contestată numai când arbitrii au sancționat o abatere de intervenție neregulamentară sau de interferență neregulamentară. Solicitarea antrenorului principal de verificare a deciziei nu va fi acordată.

**F-4.4 Exemplu:** Cu 4:16 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert, A1 pătrunde spre coș și marchează un coș. Antrenorul echipei B consideră că a existat o abatere clară de pași a lui A1 înainte de marcarea coșului. Antrenorul echipei B solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei B nu va fi acordat. Numai situațiile de joc enumerate în ROJB Anexa F.3 pot fi contestate. Abaterile de pași, indiferent dacă au fost sancționate sau nesancționate, nu pot fi contestate.



**F-4.5** **Exemplu:** Cu 9 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert A1 marchează un coș de 2 puncte. Acum scorul este A 82 – B 80. După repunerea în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund, antrenorul principal al echipei A consideră că în fapt coșul lui A1 ar trebui să conteze 3 puncte și solicită un HCC. Arbitrii observă solicitarea în timp ce B1 dribblează în terenul din față.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A va fi acordat. Arbitrii vor opri jocul imediat fără să pună nici o echipă în dezavantaj.

Dacă analiza video IRS dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 2 puncte, jocul va fi reluat de la scorul A 82 – B 80,

Dacă analiza video IRS dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 3 puncte, jocul va fi reluat de la scorul A 83 – B 80,

și în ambele cazuri, cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde jocul a fost oprit în timpul driblingului lui B1 și cu timpul de joc rămas pe cronometrul de joc.

**F-4.6** **Exemplu:** Cu 8 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert A1 marchează un coș de 2 puncte. Acum scorul este A 82 – B 80. După repunerea în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund, antrenorul principal al echipei A consideră că în fapt coșul lui A1 ar trebui să conteze 3 puncte și solicită un HCC. Arbitrii observă solicitarea după ce B1 marchează un coș de 2 puncte cu 1 secundă pe cronometrul de joc. Acum scorul este A 82 – B 82.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A va fi acordat. Arbitrii vor opri jocul imediat.

Dacă analiza video IRS dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 2 puncte, jocul va fi reluat de la scorul A 82 – B 82, cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei ei de fund cu 1 secundă pe cronometrul de joc.

Dacă analiza video IRS dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 3 puncte, jocul va fi reluat de la scorul A 83 – B 82, cu o repunere în joc a echipei A din spatele liniei ei de fund cu 1 secundă pe cronometrul de joc.

**F-4.7** **Exemplu:** Cu 7 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert A1 marchează un coș de 2 puncte. Acum scorul este A 82 – B 80. După repunerea în joc a echipei B din spatele liniei ei de fund, antrenorul principal al echipei A consideră că în fapt coșul lui A1 ar trebui să conteze 3 puncte și solicită un HCC. Arbitrii observă solicitarea după ce B1 marchează un coș de 2 puncte și cronometrul de joc sună în timp ce mingea era în aer pentru terminarea jocului. Acum scorul este A 82 – B 82.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A va fi acordat. Arbitrii vor efectua analiza video IRS înainte de semnarea foii oficiale de joc.

Dacă analiza video dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 2 puncte, jocul va fi reluat cu o prelungire conform procedurii posesiei alternative.

Dacă analiza video IRS dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 3 puncte, jocul s-a terminat cu scorul final A 83 – B 82.

**F-4.8** **Exemplu:** Cu 6 secunde pe cronometrul de joc în al patrulea sfert A1 marchează un coș de 2 puncte. Acum scorul este A 82 – B 80. Apoi B1 încearcă o aruncare reușită pentru un coș de 2 puncte în timp ce mingea este în aer cronometrul de joc sună pentru terminarea jocului. Acum scorul este A 82 – B 82. Antrenorul principal al echipei A consideră că în fapt coșul lui A1 ar trebui să conteze 3 puncte și solicită imediat un HCC utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A va fi acordat. Șeful brigăzii poate utiliza analiza video IRS pentru HCC, la orice moment al jocului, pentru a decide dacă coșul va conta 2 sau 3 puncte.

Dacă analiza video dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 2 puncte, jocul va fi reluat cu o prelungire conform procedurii posesiei alternative.

Dacă analiza video IRS dovedește că aruncarea lui A1 a fost încercată din zona coșului de 3 puncte, jocul s-a terminat cu scorul final A 83 – B 82.

**F-4.9 Exempu:** Cu 6:36 pe cronometrul de joc în al patrulea sfert mingea iese afară din joc. Arbitrii acordă mingea echipei A. Echipei A i se acordă un minut de întrerupere. Antrenorul principal al echipei B consideră că decizia nu este corectă și solicită un HCC utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei B va fi acordat. Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide la un HCC, la orice moment al jocului, dacă o abatere de minge afară din joc a fost sancționată corect.

Perioada minutului de întrerupere nu va începe până când analiza video se termină și arbitrul comunică decizia finală. Solicitarea echipei A pentru minutul de întrerupere poate fi retrasă la orice moment în timpul analizei video până după ce arbitrul comunică decizia finală IRS.

**F-4.10 Exempu:** Cu 5:28 pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 dribblează aproape de linia laterală și pasează mingea la A2 care marchează un coș. Antrenorul principal al echipei B consideră că echipa A a comis o abatere de 8 secunde clară înainte ca A2 să fi marchez coșul. Antrenorul principal al echipei B solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei B nu va fi acordat. Numai situațiile de joc din ROJB Anexa F.3 pot fi contestate. O abatere de 8 secunde poate fi analizată video numai când aceasta este implicată într-o situație de joc la sfârșitul sfertului sau a prelungirii.

Coșul va conta. Antrenorul principal al echipei B a utilizat 1 challenge la care are dreptul.

**F-4.11 Exempu:** Cu 2:30 pe cronometrul de joc în al treilea sfert B1 îl faultează pe A1. Apoi B1 este sancționat cu o greșeală tehnică, urmată de o descalificare a lui B1 pentru insultări suplimentare ale arbitrilor. Antrenorul principal al echipei A consideră că greșeala personală împotriva lui B1 trebuie să fie up-gradată la o greșeală antisportivă și solicită un HCC.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A va fi acordat. Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală personală va fi up-gradată la o greșeală antisportivă.

Dacă analiza video dovedește că greșeala personală a lui B1 a fost o greșeală antisportivă, greșeala tehnică a lui B1 va conduce la descalificarea automată din joc a lui B1. Descalificarea lui B1 pentru insultări suplimentare ale arbitrilor nu mai poate fi penalizată în timpul jocului și va fi raportată forului organizator al competiției. Oricare jucător al echipei A va încerca 1 aruncare liberă fără urmărire. Apoi A1 va încerca 2 aruncări libere fără urmărire. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A de la linia de repunere din terenul ei din față.

**F-4.12 Precizare:** Când un HCC este solicitat după ce un minut de întrerupere al oricărei echipe a început, acest minut de întrerupere va continua fără nici o întrerupere. Solicitarea HCC nu poate fi anulată și analiza video va fi administrată după minutul de întrerupere.

**F-4.13 Exempu:** A1 marchează un coș de 3 puncte. Echipa B solicită un minut de întrerupere la acest moment. În timpul minutului de întrerupere antrenorul principal al echipei B consideră că A1 a călcat pe linia de 3 puncte înainte ca mingea aruncată să fie eliberată și solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A va fi acordat. Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide dacă la un coș reușit mingea a fost eliberată din zona coșului de 2- sau 3- puncte. Minutul de întrerupere va continua fără nici o întrerupere. Analiza video HCC va fi administrată după minutul de întrerupere.

**F-4.14** **Precizare:** În toate jocurile unde Sistemul Reluării Instantanee (IRS) este utilizat antrenorul principal i se poate acorda numai un HCC. Restricțiile de timp din ROJB Anexa F.3 nu se aplică.

**F-4.15** **Exemplu:** Cu 3:23 pe cronometrul de joc în al doilea sfert mingea iese afară din joc. Arbitrii acordă mingea echipei A. Antrenorul principal al echipei B consideră decizia incorectă și solicită un HCC, utilizând procedura adecvată. Acesta este:

- (a) Primul HCC al echipei B solicitat în timpul jocului.
- (b) Al doilea HCC al echipei B solicitat în timpul jocului.

**Interpretare:**

- (a) HCC va fi acordat. Șeful brigăzii va utiliza analiza video IRS, la orice moment al jocului pentru a decide dacă abaterea de minge afară din joc a fost corect sancționată.

Dacă analiza video dovedește că decizia este corectă, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A.

Dacă analiza video dovedește că decizia este incorectă, decizia va fi corectată. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B.

În ambele cazuri, antrenorul principal al echipei B a utilizat 1 "challenge" la care are dreptul.

- (b) Antrenorul principal al echipei B deja a utilizat 1 "challenge" la care are dreptul. Solicitarea nu va fi acordată.

**F-4.16** **Exemplu:** Cu 3:21 pe cronometrul de joc în al doilea sfert mingea iese afară din joc. Arbitrii acordă mingea echipei A. Antrenorul principal al echipei B consideră decizia incorectă și solicită un HCC, utilizând procedura adecvată. Challenge-ul este acordat. Imediat după aceasta antrenorul principal al echipei B se răzgândește și cere retragerea solicitării. Arbitrii acceptă retragerea.

**Interpretare:** Odată ce HCC-ul este acordat, solicitarea "challenge"-ului va fi finală și ireversibilă.

**F-4.17** **Exemplu:** Cu 2:35 pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 marchează un coș aproape de terminarea perioadei de atac și jocul continuă.

Antrenorul principal al echipei B consideră că semnalul cronometrului de atac a sunat înainte ca mingea aruncată să fie eliberată. B1 dribleză când antrenorul principal al echipei B solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei B va fi acordat. Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă mingea a părăsit mâinile lui A1 la o aruncare pentru un coș înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune. Un HCC poate fi solicitat la orice moment al jocului.

Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat și să efectueze o analiză video.

Dacă analiza video dovedește că mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune, coșul va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când jocul a fost oprit. Echipei B va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

Dacă analiza video dovedește că mingea a fost eliberată după ce semnalul cronometrului de atac a sunat, coșul nu va conta. Jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde mingea s-a aflat când jocul a fost oprit. Echipa B va avea timpul rămas pe cronometrul de atac.

În ambele cazuri, antrenorul principal al echipei B a utilizat 1 “challenge” la care are dreptul.

#### F-4.18

**Exemplu:** Cu 2:29 pe cronometrul de joc în al doilea sfert, A1 marchează un coș aproape de terminarea perioadei de atac și jocul continuă.

Arbitrii opresc jocul în terenul din față al echipei B când A2 determină mingea să iasă afară din joc. La acest moment, antrenorul principal al echipei B consideră că semnalul cronometrului de atac a sunat înainte ca mingea aruncată să fie eliberată și solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** Un HCC poate fi utilizat la orice moment al jocului, cel mai târziu când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată după **decizie**. HCC-ul echipei B va fi acordat. Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, dacă mingea a părăsit mâinile lui A1 la o aruncare pentru un coș înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune.

Dacă analiza video dovedește că mingea a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune, coșul va **conta**.

Dacă analiza video dovedește că mingea a fost eliberată după ce semnalul cronometrului de atac a sunat, coșul nu va **conta**.

**În ambele cazuri, jocul** va fi reluat cu o repunere în joc a echipei B din locul cel mai apropiat de cel unde mingea a ieșit afară din joc. Echipa B va avea timpul rămas pe cronometrul de atac. Antrenorul principal al echipei B a utilizat 1 “challenge” la care are dreptul.

#### F-4.19

**Exemplu:** Cu 7:22 pe cronometrul de joc în al treilea sfert, B1 îl faultează pe A1 care driblează. Aceasta este a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului.

Antrenorul principal al echipei A consideră că nu a existat o încercare legitimă să joace mingea și că greșeala lui B1 ar trebui “up”-gradată la o greșeală antisportivă. Antrenorul principal al echipei A solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A va fi acordat. Analiza video IRS poate fi utilizată pentru a decide, la orice moment al jocului, dacă o greșeală personală, o greșeală antisportivă sau o greșeală descalificatoare va fi “up”-gradată sau “down”-gradată sau va fi considerată ca o greșeală tehnică.

Dacă analiza video dovedește că faultul a fost o greșeală personală, jocul va fi reluat cu o repunere în joc a echipei A din locul cel mai apropiat de cel unde mingea se afla când greșeala personală a fost sancționată.

Dacă analiza video dovedește că faultul a fost o greșeală antisportivă, greșeala personală va fi “up”-gradată. Jocul va fi reluat ca și după orice altă greșeală antisportivă.

În ambele cazuri, antrenorul principal al echipei A a utilizat 1 “challenge” la care are dreptul.

#### F-4.20

**Exemplu:** Cu 7:16 pe cronometrul de joc în al treilea sfert

- (a) B1 îl faultează pe A1 care driblează. Aceasta este a doua greșeală a echipei B în timpul sfertului. Jocul este reluat cu o repunere în joc a echipei A. Apoi A2 marchează un coș de 2 puncte.
- (b) B1 îl faultează pe A1 în acțiune de aruncare. Mingea nu intră în coș. A1 are mingea la dispoziție pentru prima aruncare liberă.

Acum, antrenorul principal al echipei A consideră că nu a existat o încercare legitimă să joace mingea și că greșeala lui B1 ar trebui “up”-gradată la o greșeală antisportivă. Antrenorul principal al echipei A solicită un HCC, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** HCC-ul echipei A nu va fi acordat. După ce mingea este la dispoziția jucătorului echipei A pentru

- (a) repunerea în joc,
- (b) prima aruncare liberă,

este prea târziu pentru ca HCC să fie acordat. Antrenorul principal trebuie să solicite “challenge”-ul și analiza video IRS trebuie să aibă loc cel mai târziu când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată după decizie și înainte ca mingea să devină vie din nou.

Antrenorul principal al echipei A nu a utilizat încă 1 “challenge” la care are dreptul.

**F-4.21** **Exemplu:** A1 marchează un coș aproape de terminarea perioadei de atac și jocul continuă.

Primul antrenor asistent al echipei B consideră că semnalul cronometrului de atac a sunat înainte ca mingea aruncată să fie eliberată și solicită un “challenge”, utilizând procedura adecvată.

**Interpretare:** Solicitarea primului antrenor asistent al echipei B nu va fi acordată. Analiza video IRS poate fi solicitată numai de antrenorul principal al echipei B.

**F-4.22** **Exemplu:** Scorerul va înscrie toate HCC-urile solicitate de echipe pe foaia oficială de joc.

**Interpretare:** Numai HCC-ul acordat va fi înscris pe foaia oficială de joc în cele 2 căsuțe, de lângă HCC. În prima căsuță scorerul va înscrie sfertul sau prelungirea iar în a doua căsuță minutul timpului de joc din sfert sau prelungire

Acest document, tradus și adaptat în limba română (după ce a fost publicat de FIBA în limba engleză la data de 01.06.2023) este versiunea 3.0a, a Interpretărilor Oficiale pentru Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA 2022, și sunt valabile de la 01 Iunie 2023. Actualizările față de versiunea anterioară ( FIBA\_Interpretări Oficiale \_Decembrie\_2022\_v2.0a) sunt evidențiate cu galben

Traducere, adaptare și redactare : Doru Vinași – Comisar 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](mailto:federatia@federatia.ro)  
Web : [www.frbaschet.ro](http://www.frbaschet.ro)