
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball



Federația
Română
de Baschet

Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet 2010

Manualul arbitrilor
Mecanica arbitrajului cu doi arbitri

Aprobat de Boardul Central FIBA

San Juan, Puerto Rico

17 Aprilie 2010

Valabil de la 1 Octombrie 2010

Ionuț Moraru

Lucrare aparută sub autoritatea
Colegiului Central al Arbitrilor de Baschet

cu sprijinul și colaborarea
Colegiului Județean de Arbitri Cluj

Traducere și realizare – Ionuț Moraru, arbitru FRB

1. INTRODUCERE	5
2. PREGĂTIREA ÎNAINTE DE JOC	6
2.1 Sosirea la locul de desfășurare a jocului	6
2.2 Întâlnirea arbitrilor	7
2.3 Pregătirea fizică	8
2.4 Responsabilitățile înainte de joc	9
3. INCEPUTUL PERIOADELOR	13
3.1 Verificări înainte de începerea perioadelor	13
3.2 Angajarea între doi de la începutul jocului	14
3.3 Mișcarea arbitrilor	15
4. POZIȚIONAREA ȘI RESPONSABILITĂȚILE ARBITRILOR	16
4.1 Tehnici de arbitraj	16
4.2 Împărțirea responsabilităților pe teren	17
4.3 Arbitrul de coadă – poziționare și responsabilități	18
4.4 Arbitrul de coadă – sfaturi practice	23
4.5 Arbitrul de cap – poziționare și responsabilități	24
4.6 Arbitrul de cap – sfaturi practice	29
4.7 Arbitrul de coadă și de cap – sfaturi practice suplimentare	32
4.8 Apărarea pressing	33
4.9 Repunerea în joc în cazul apărării pressing	34
4.10 Apărarea capcană	35
5. SITUAȚII DE MINGE AFARĂ DIN JOC ȘI DE REPUNERE A MINGII	37
5.1 Responsabilități pentru linii	37
5.3 Aparatul de 24 de secunde	45
5.4 Mingea întoarsă în zona din spate	46
6. SITUAȚII DE ARUNCARE LA COȘ	47
6.1 Traiectoria mingii	47
6.2 Intervenție pe traiectoria mingii spre coș și intervenție la minge	48
6.3 Încercările de aruncare pentru coșul de 3 (trei) puncte	49
6.4 Sfârșitul timpului de joc pentru o perioadă sau perioadă de prelungire	52
7. SEMNALIZĂRI ȘI PROCEDURI	53
7.1 Semnalizări	53
7.2 Abateri	54
7.2 Greșeli personale	55
7.4 Schimbarea pozițiilor după o greșeală personală	56
7.5 Greșeala echipei care are posesia mingii	56
7.6 Greșeală personală și coș reușit	58
7.7 Dubla greșeală	60
7.8 Poziționarea arbitrilor după o greșeală	62
7.9 Amândoi arbitrii fluieră simultan o greșeală	65
8. SITUAȚII DE ARUNCĂRI LIBERE	67
8.1 Arbitrul de coadă	67
8.2 Arbitrul de cap	68
8.3 Aruncări libere fără urmărire	69

9. MINUT DE ÎNTRERUPERE ȘI ÎNLOCUIRI	70
9.1 Administrarea unui minut de întrerupere.....	71
9.2 Minut de întrerupere după coș marcat sau după ultima sau singura aruncare liberă.....	72
9.3 Administrarea înlocuirilor	73
10. SFÂRȘITUL JOCULUI.....	74
10.1 Verificarea foii oficiale de joc	74
11. COMENTARIILE RECAPITULATIVE.....	76
12. CONCLUZIE.....	77

Ionut Moraru

Manualul arbitrilor

Mecanica arbitrajului cu doi arbitri

Pe parcursul acestui Manual al arbitrilor - Mecanica arbitrajului cu doi arbitri, orice referire făcută la un jucător, antrenor, oficial, etc, de sex masculin se aplică de asemenea și sexului feminin. Trebuie înțeles că acest lucru este făcut numai din motive practice.

1. INTRODUCERE

Mecanica arbitrajului este un sistem destinat ca o metodă practică de lucru care să ușureze sarcina arbitrilor pe teren. Ea intenționează să-i ajute pe aceștia să obțină cea mai bună poziție posibilă, care să le permită luarea unor decizii corecte cu privire la încălcarea regulilor.

Bunul simț este o cerință vitală pentru un arbitru bun. O înțelegere clară și deosebit de completă, nu doar a Regulilor Oficiale ale Jocului de Baschet, ci și a spiritului jocului în sine, este absolut esențială. Prin penalizarea fiecărei infrațiuni tehnice care are loc, arbitrul va reuși să producă doar insatisfacție spectatorilor, jucătorilor și antrenorilor.

Acest manual este destinat să standardizeze mecanica și să pregătească arbitrul pentru jocul modern. Scopul nostru este de a adăuga uniformitate și consecvență, la experiența deja acumulată a diverșilor arbitri.

Tuturor arbitrilor li se cere să urmeze aceste principii fundamentale. Restul depinde de ei.

2. PREGĂTIREA ÎNAINTE DE JOC

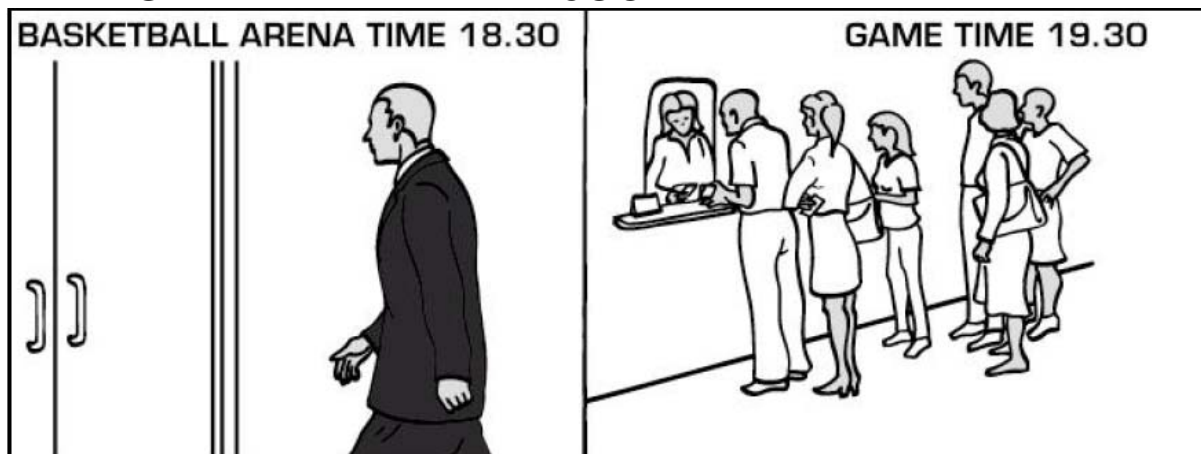


Diagrama 1

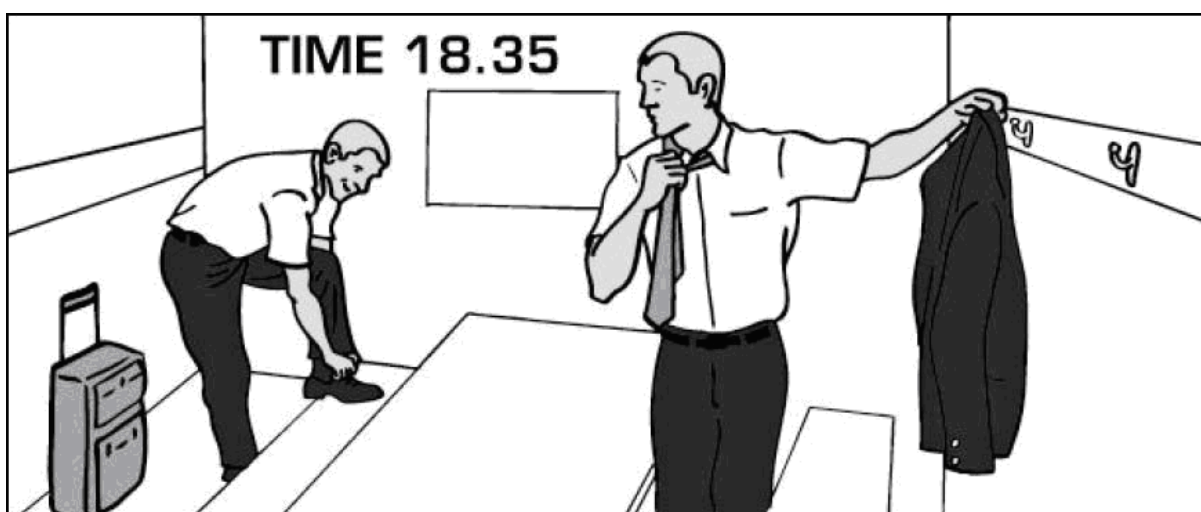


Diagrama 2

2.1 Sosirea la locul de desfășurare a jocului

Este esențial ca toți arbitri să își stabilească planul de călătorie pentru a sosi la destinație în timp optim. În caz de vreme urâtă, arbitrii trebuie să prevadă mai mult timp pentru călătorie, pentru a evita întârzierile la joc. Indicația fermă este ca arbitrii să sosească la locul de desfășurare a jocului, cel puțin cu o (1) oră înainte de ora prevăzută pentru începerea meciului iar după sosire să se prezinte forului organizator al competiției sau comisarului, dacă este prezent.

Arbitrii trebuie să se pregătească corespunzător pentru fiecare meci, în sensul de a fi în cea mai bună condiție fizică și psihică posibilă. Orice masă va fi consumată cu cel puțin 4 ore înaintea orei programate de începere a jocului și nu se va consuma alcool în ziua jocului.

Infățișarea personală este foarte importantă. Arbitrii trebuie să aibă o ținută impecabilă, și să se îmbrace corespunzător înainte de joc. Este de așteptat ca arbitrii să poarte un costum (sau sacou, jacheta) și cravată în cazul arbitrilor bărbați. Echipamentul arbitrilor trebuie să fie într-o stare bună, curată și bine călcată. Pe parcursul jocului, arbitrii nu vor purta ceas de mână, brățară, și nici un fel de bijuterie.

Pe scurt, noi dorim ca arbitrii noștri să ofere o imagine profesională, atât în teren cât și în afara acestuia.


Diagrama 3

Diagrama 4

2.2 Intâlnirea arbitrilor

După sosirea la locul desfășurării jocului, cei doi arbitri se vor întâlni și se vor pregăti pentru sarcina pe care o au de îndeplinit. Ei formează o echipă și trebuie să facă totul pentru a întări această unitate.

Foarte important este ca arbitrii să poarte o discuție înaintea jocului.

Problemele ce trebuie discutate se referă la:

1. Situații speciale: situațiile de angajare între doi și proceduri, greșeli tehnice, aruncări libere, minutele de intrerupere TV etc.
2. Colaborarea și lucrul în echipă, în special în cazul fluierelor simultane.
3. Încercări de aruncări la coș din zona coșului de trei puncte.
4. Simțul jocului.
5. Principiul avantaj/dezavantaj.
6. Plasamentul și responsabilitățile în situații particulare de joc.
7. Acoperirea zonelor de joc departe de minge.
8. Apărarea "capcană" și apărarea "pressing".
9. Sfârșitul timpului de joc pentru o perioadă sau o perioadă de prelungire.
10. Rezolvarea problemelor care pot apărea din partea participanților și spectatorilor.
11. Metode generale de comunicare:
 - Între parteneri
 - Cu masa oficială și cu comisarul , daca este prezent.

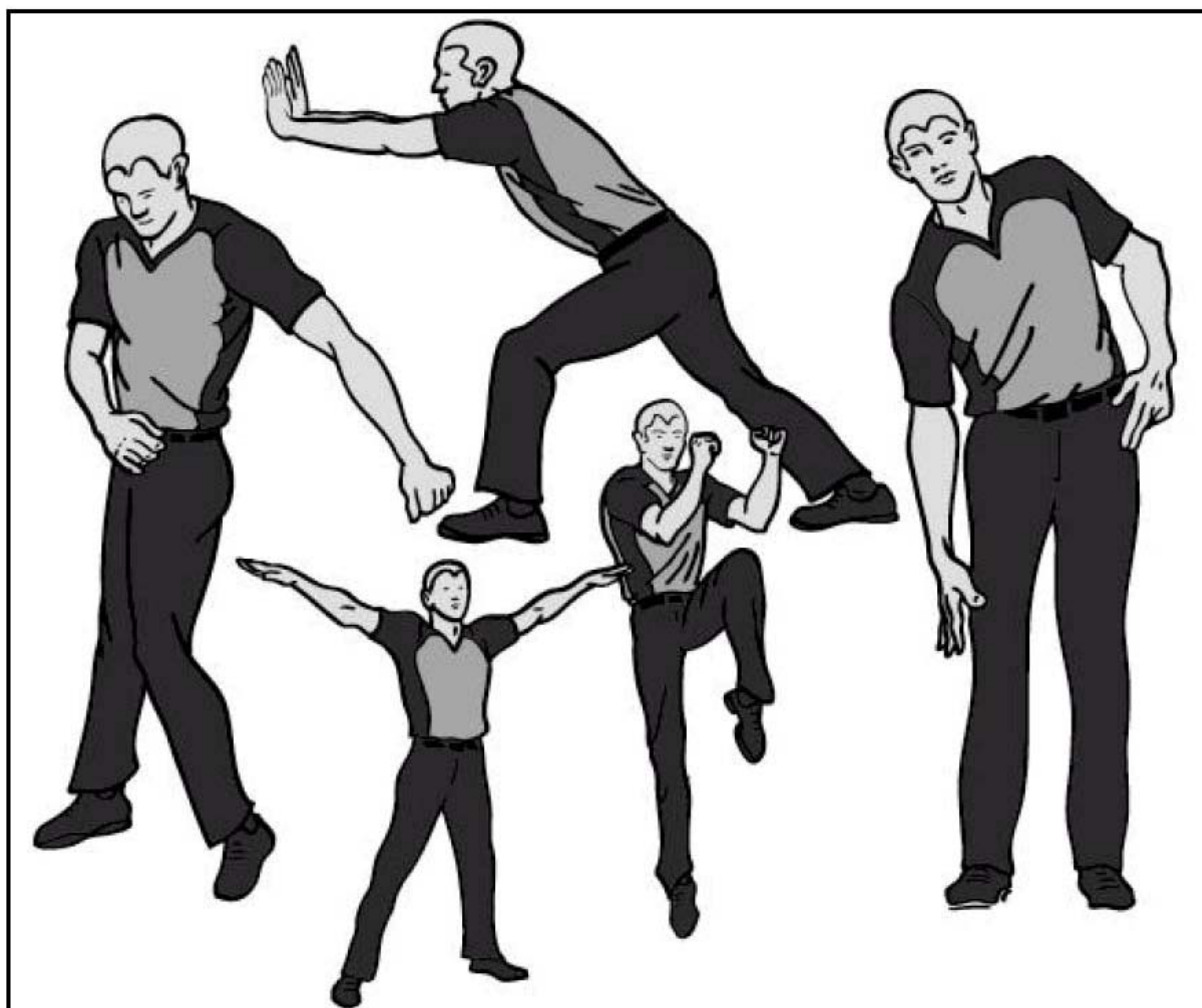


Diagrama 5

2.3 Pregătirea fizică

După ce s-a echipat în ținuta de joc, fiecare arbitru se pregătește diferit pentru un joc. Oricum, ei trebuie să fie conștienți că baschetul modern cere o performanță athletică de primă clasă nu numai din partea jucătorilor, ci și din partea arbitrilor.

Indiferent de vârsta și experiența arbitrilor, pregătirea fizică dinaintea meciului este o necesitate. Diferitele exerciții de încălzire sunt ferm recomandate pentru a preveni sau a reduce riscul accidentării. Acestea au de asemenea efecte psihologice benefice care îi permit arbitrilor să se simtă bine pregătit psihic și fizic pentru joc.

Un grad ridicat de auto-motivație și de entuziasm sunt necesare. Acestea pot veni numai de la arbitru însuși.

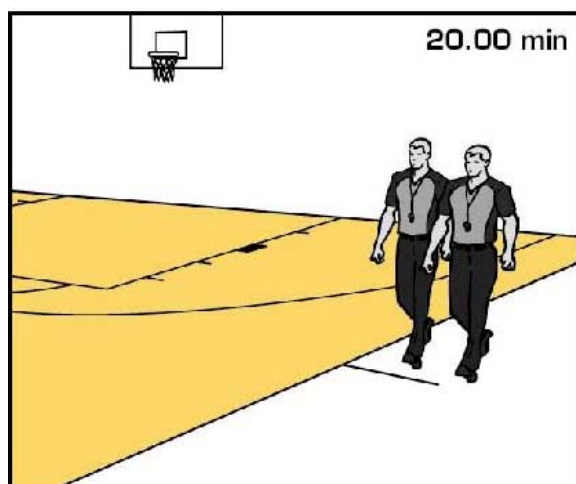
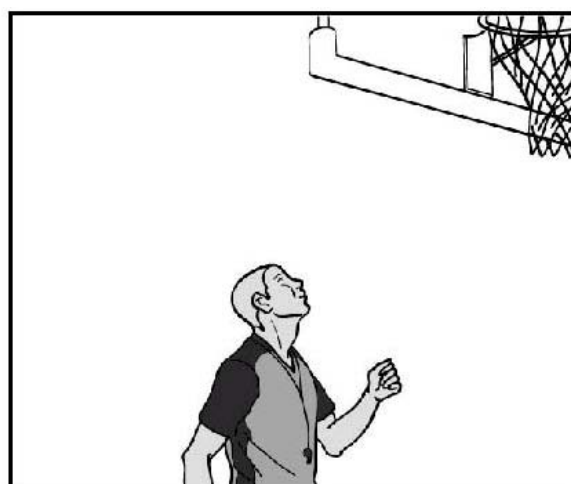

Diagrama 6

Diagrama 7

Diagrama 8

Diagrama 9

2.4 Responsabilitățile înainte de joc

Arbitrii trebuie să sosească împreună pe terenul de joc **cu cel puțin 20 minute** înaintea începerii jocului, și **cu cel puțin 5 minute**, înaintea începerii celei de a doua reprize.

Acesta este timpul minim necesar pentru a inspecta corespunzător facilitățile pentru joc și pentru a supraveghea încălzirea echipelor. Arbitrul principal (primul arbitru înscris în foaia de scor) este responsabil pentru aprobarea terenului de joc, a cronometrului de joc și a întregului echipament tehnic, inclusiv a foii oficiale de scor (inclusiv licențele jucătorilor în cazul în care nu este prezent un comisar)

El trebuie de asemenea să aleagă mingea de joc, o minge care a fost deja folosită, și să o marcheze distinctiv. Odata ce mingea de joc a fost aleasă, aceasta nu mai poate fi acordată nici uneia dintre cele două echipe pentru încălzire, înaintea începerii jocului.

Mingea de joc trebuie să fie într-o stare bună și în conformitate cu Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet.

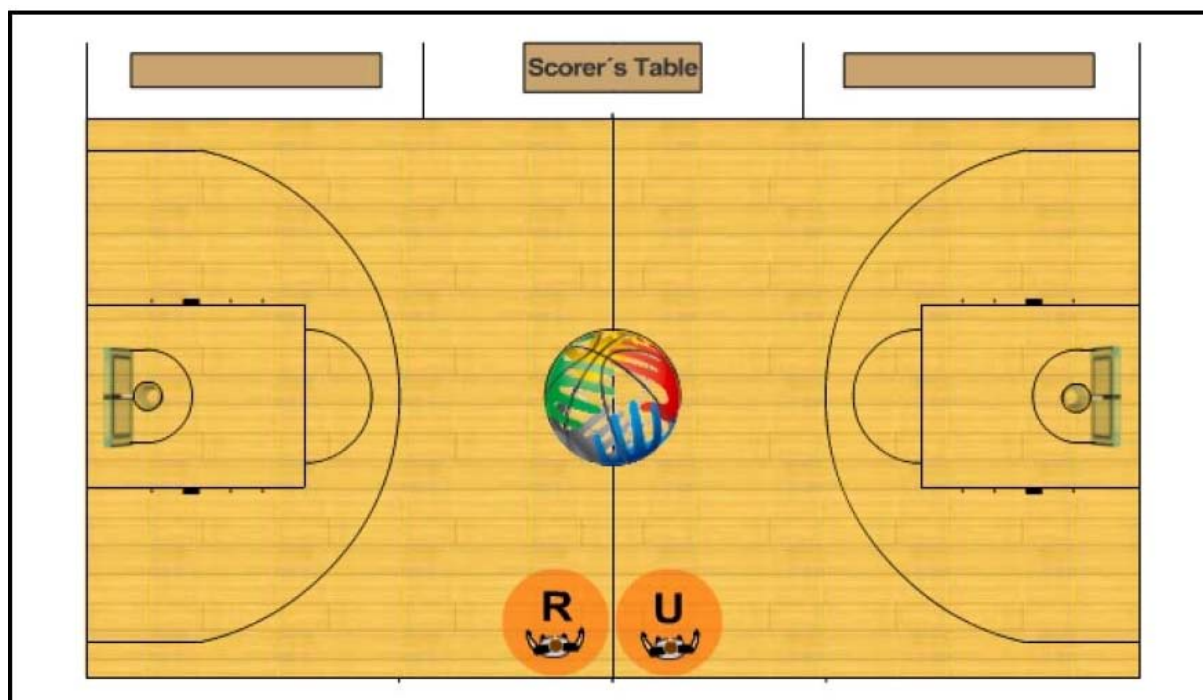


Diagrama 10

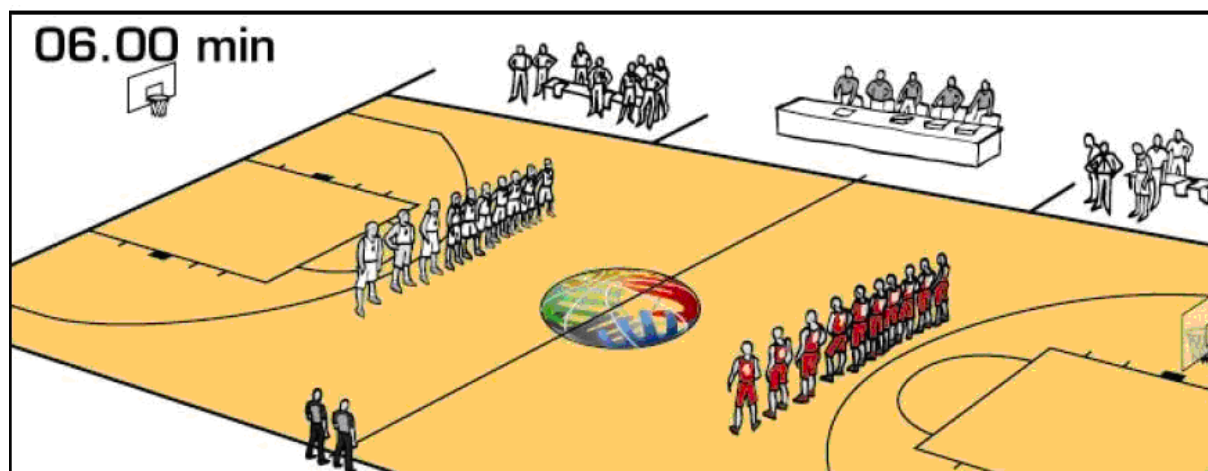
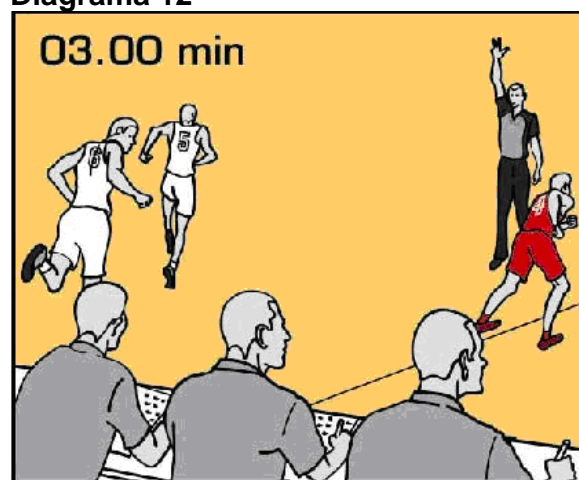
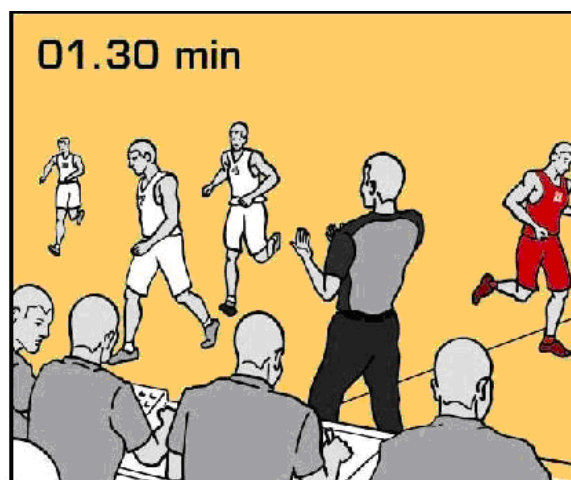


Diagrama 11

Arbitrii trebuie să ocupe o poziție în teren pe partea opusă mesei oficiale și vor supraveghea cu atenție echipele în timpul încălzirii dinaintea începerii jocului, respectiv a reizei a doua, pentru orice acțiune posibilă care ar putea duce la deteriorarea instalațiilor de joc. Nu trebuie tolerată agățarea de inel a jucătorilor, care ar putea cauza deteriorarea inelului sau a panoului.

Dacă arbitrii observă astfel de acte antisportive vor avertiza imediat antrenorul echipei în cauză. În caz de repetare, o greșeală tehnică va fi acordată celui implicat.

Arbitrul principal trebuie de asemenea să verifice dacă scorerul a completat corect foaia oficială de arbitraj și să se asigure ca antrenorii au confirmat, **cu 10 minute înaintea orei fixate pentru începerea jocului**, acordul lor cu privire la numele și numerele corespunzătoare membrilor echipei și a numelor antrenorilor, prin semnarea foii oficiale de arbitraj și desemnarea primilor cinci jucători care încep jocul. Arbitrul principal trebuie apoi să își reia poziția de pe partea opusă mesei oficiale.


Diagrama 12

Diagrama 13

Diagrama 14

În prezent se obișnuiește prezentarea jucătorilor, antrenorilor și a arbitrilor întâlnirii, în fața publicului spectator.

Atunci când are loc o astfel de prezentare, se recomandă ca aceasta să înceapă cu 6 minute înainte de începerea jocului. Arbitrul principal va fluiera și se va asigura că toți jucătorii își încheie încălzirea și se întorc imediat în zona băncii echipei lor.

Imediat după ce toți jucătorii, antrenorii și oficialii au fost prezentați spectatorilor, arbitrul principal va fluiera și va semnaliza că au mai rămas trei minute înainte de începerea jocului. Jucătorii pot începe faza finală a încălzirii lor înainte de meci (Diagrama 13).

Cu două minute înainte de începerea jocului, arbitrii se vor deplasa într-o poziție în apropierea mesei scorerului.

Cu un minut și 30 de secunde înainte de începerea jocului, arbitrul principal va fluiera și se va asigura că toți jucătorii își încheie încălzirea și se întorc imediat în zona băncii echipei lor (Diagrama 14).



Diagrama 15



Diagrama 16

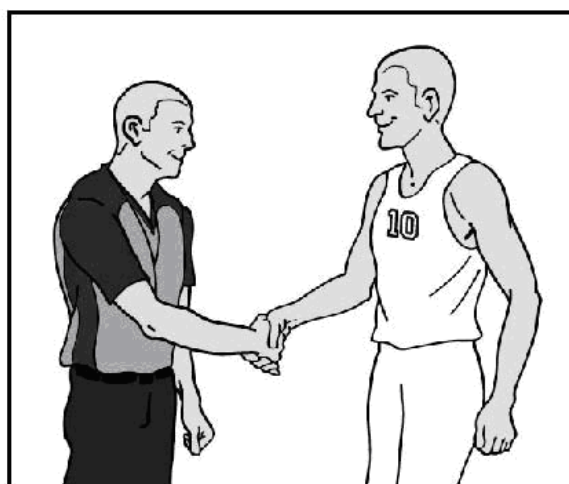


Diagrama 17

Arbitrul principal se va asigura ca toată lumea să fie gata pentru începerea jocului și ca nici un jucător să nu poarte echipament neregular.

Arbitrului principal i se cere să identifice căpitanul fiecărei echipe din teren. O strângere de mână înainte de joc este o practică normală. Acest lucru este de ajutor pentru partener, indicând clar cine sunt cei doi căpitani de echipă în teren.

3. INCEPUTUL PERIOADELOR

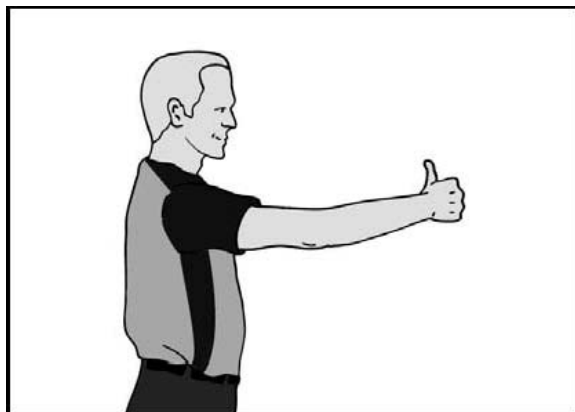


Diagrama 18

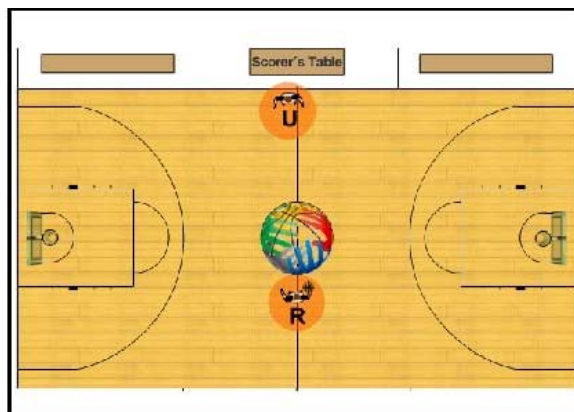


Diagrama 19

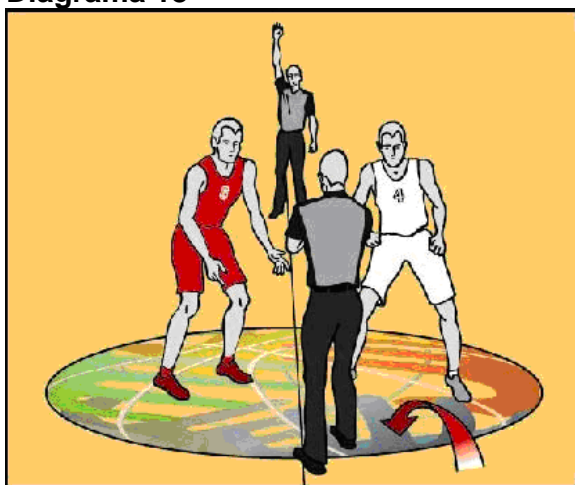


Diagrama 20

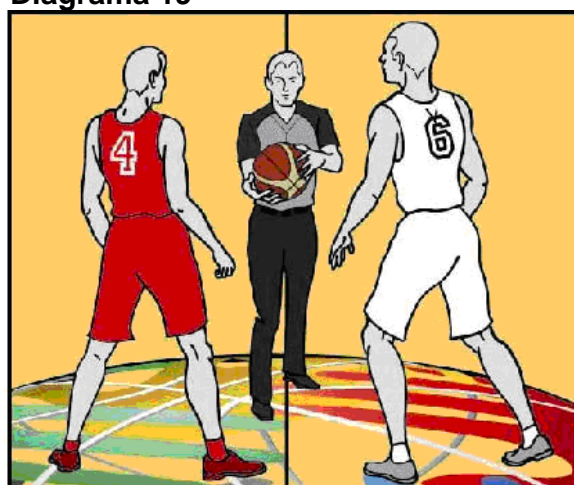


Diagrama 21

3.1 Verificări înainte de începerea perioadelor

Înainte de a intra în cercul central pentru a administra angajarea între doi, la începutul primei perioade și înainte de a administra repunerea în joc la începutul celorlalte perioade, arbitrul principal verifică dacă partenerul său este pregătit, și, prin el, dacă oficialii de la masa de scor sunt pregătiți pentru începerea jocului. Acest lucru se face prin semnalul OK (degetul mare ridicat) (Diagrama 18).

Arbitrul principal va întârzia angajarea de la începutul jocului, sau administrarea repunerii în joc, până ce este convins că totul este în ordine.

La începutul primei perioade, arbitrul secund (al doilea arbitru înscris în foaia oficială de arbitraj) va ocupa o poziție în apropierea liniei de centru, pe linia de tușă din partea mesei oficiale. El este arbitru liber. Aceasta înseamnă că el nu este implicat direct la angajarea între doi, dar este pregătit să se miște înaintea jocului după ce mingea a fost atinsă de jucători (Diagramele 19-21).

Arbitrul principal stă în partea opusă, cu fața la masa de scor, pregătit să intre în cercul central pentru a efectua angajarea de la începutul primei perioade.

Pentru administrarea repunerilor în joc de la începutul celorlalte perioade, arbitrul principal va lua o poziție în prelungirea liniei de centru, în partea opusă mesei oficiale, în zona din spate a terenului aparținând jucătorului care efectuează repunerea. Jucătorul care efectuează repunerea se va poziționa în prelungirea liniei de centru, pe care o va încăleca. Arbitrul secund va lua poziție la linia de tușă opusă, în zona din față a echipei care face repunerea în joc, în așa fel încât toți jucătorii să se găsească între cei doi arbitri, conform principiului cutiei. Pentru mișcarea arbitrilor principal și a celui secund ca urmare a unei repuneri în joc, prin care încep toate celelalte perioade în afară de prima perioadă, vezi articolul 5.2.



Diagrama 22



Diagrama 23



Diagrama 24



Diagrama 25

3.2 Angajarea între doi de la începutul jocului

Înainte de a efectua angajarea, arbitrul principal trebuie să verifice dacă cei doi jucători sunt pregătiți și dacă fiecare dintre aceștia are ambele picioare în interiorul jumătății cercului central apropiată de propriul cos, cu un picior aproape de linia de centru.

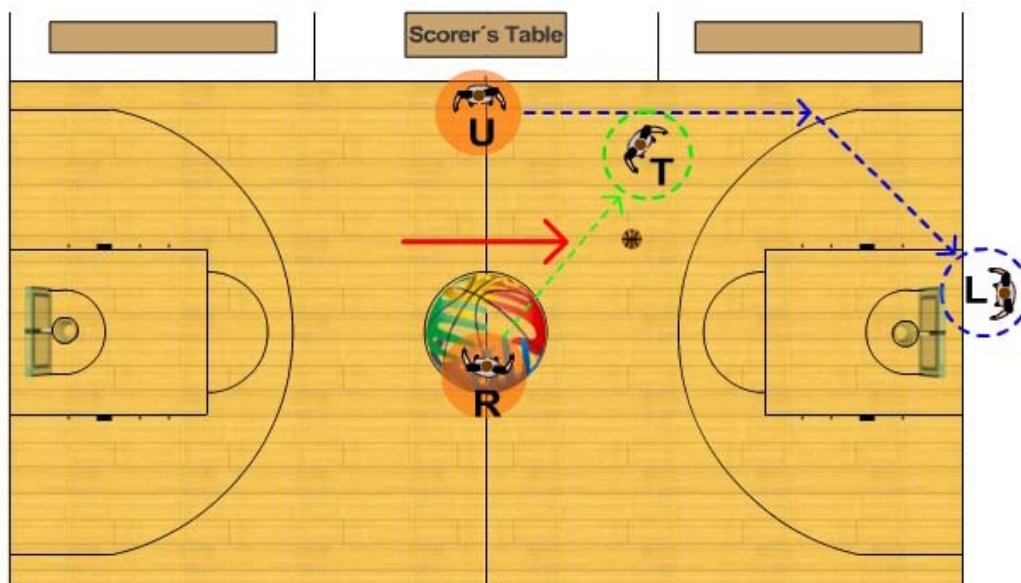
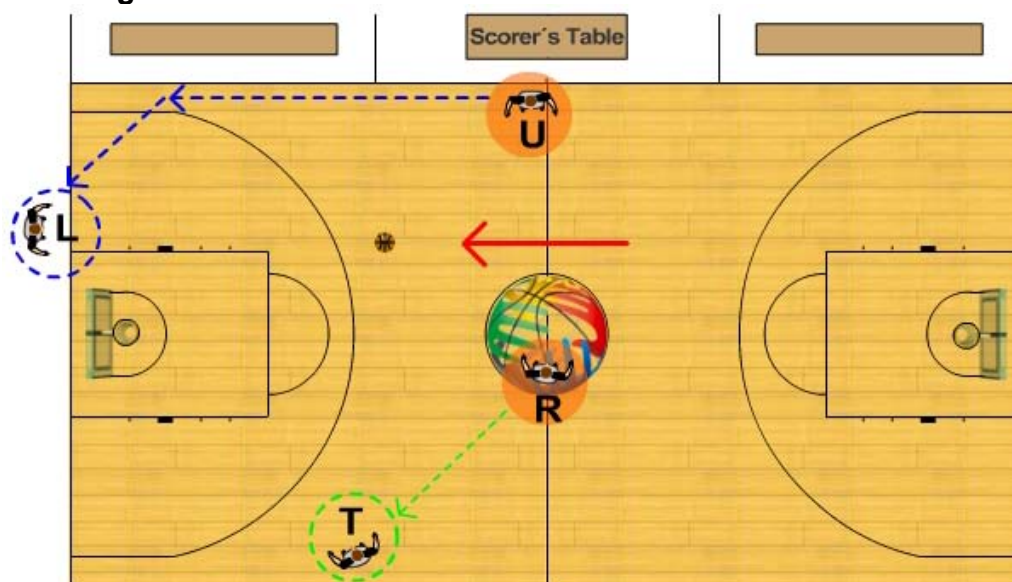
Mingea trebuie să fie aruncată vertical în sus între cei doi jucători, la o înălțime astfel încât nici unul dintre cei doi să nu o poată atinge prin săritură (Diagrama 22).

După efectuarea angajării, se recomandă ca arbitrul principal să rămână nemișcat după aruncarea mingii, așteptând să vadă în ce direcție se desfășoară jocul, până când mingea și jucătorii au părăsit cercul.

Acesta nu trebuie să încerce să se deplaseze înapoi (să se ferească) la aruncarea mingii, deoarece mișcarea va afecta precizia aruncării.

Arbitrul secund, trebuie să verifice dacă atingerea mingii s-a făcut corect, adică, dacă mingea a fost atinsă după ce a atins punctul cel mai înalt și dacă mișcarea celorlalți opt jucători nesăritori a fost în conformitate cu regulile (Diagrama 23 și Diagrama 24).

Imediat ce mingea a fost prima dată atinsă, arbitrul secund va da semnalul de pornire a timpului de joc și se deplasează în direcția jocului, înaintea mingii pentru a deveni arbitru de cap (Diagrama 25).


Diagrama 26

Diagrama 27

3.3 Mișcarea arbitrilor

Atunci când mingea este lovită spre dreapta arbitrilor liber, el se va deplasa în fața jocului, în aceeași direcție cu cea a mingii, și va continua deplasarea până la linia de fund stabilindu-și poziția de arbitru de cap (Diagrama 26).

Arbitrul principal, după ce a efectuat angajarea, își menține poziția în cerc, urmărind jocul. Când jocul s-a îndepărtat din zona de mijloc, el ocupă poziția normală ca arbitru de coadă, în apropierea liniei laterale (Diagrama 26).

Ori de câte ori se produce o schimbare în controlul mingii de către o echipă și a direcției de joc, cei doi arbitri trebuie să se rezoneze corespunzător. Ei își mențin responsabilitățile pentru aceleași linii, cu arbitrul de cap devenind arbitru de coadă și cu cel de coadă devenind noul arbitru de cap.

Atunci când mingea este lovită spre stânga arbitrilor liber, el trebuie să se deplaseze înaintea jocului în aceeași direcție cu mingea și va continua mișcarea până la linia de fund pentru a-și stabili poziția ca arbitru de cap (Diagrama 27).

Arbitrul principal, care a efectuat angajarea, trebuie să-și mențină pentru moment poziția. Aceasta va permite arbitrilor principal să traverseze terenul spre masa scorerului, fără a jena jucătorii, și să-și ocupe poziția ca arbitru de coadă (Diagrama 27).

4. POZIȚIONAREA ȘI RESPONSABILITĂȚILE ARBITRILOR

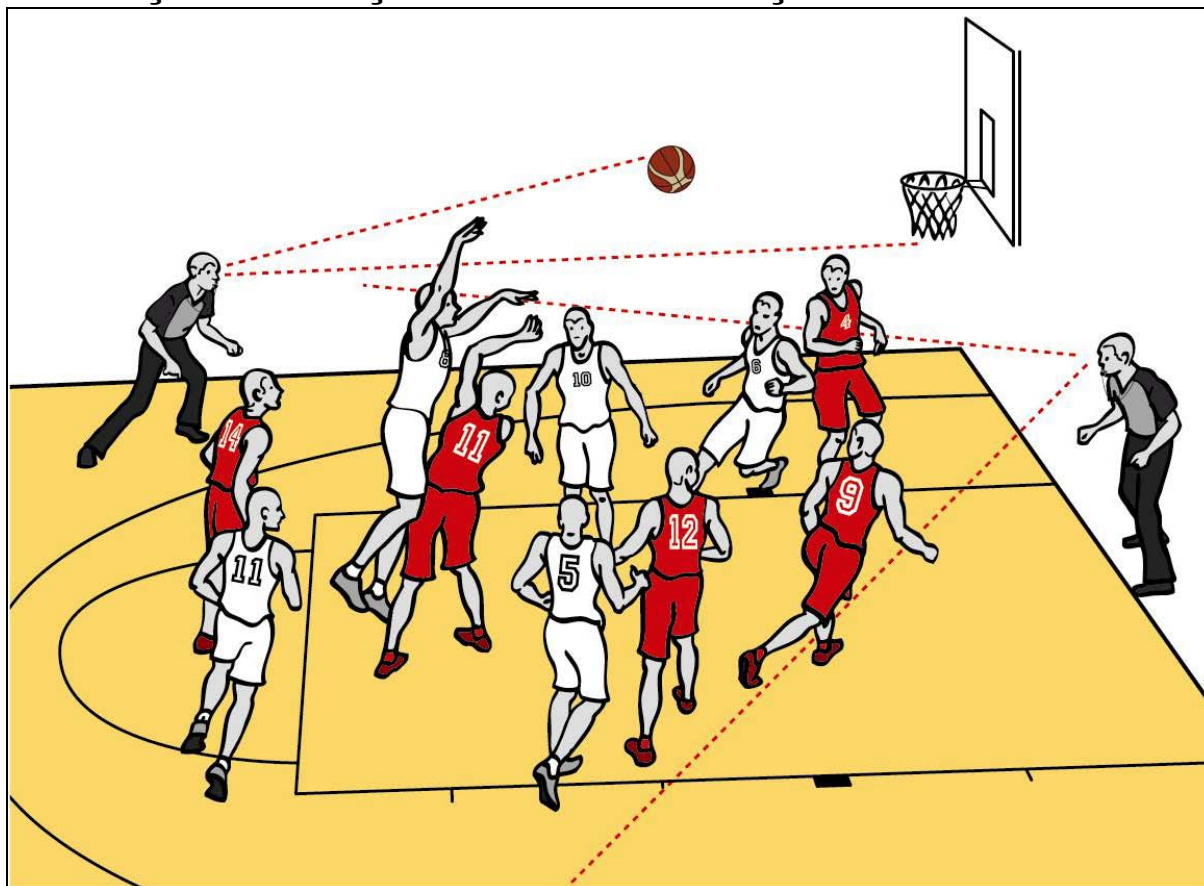


Diagrama 28

4.1 Tehnici de arbitraj

Ochii arbitrilor trebuie să fie mereu în mișcare pentru a încerca să acopere tot terenul și să știe în orice moment unde se găsesc cei 10 jucători.

În funcție de poziția mingii pe teren, un arbitru trebuie să-și fixeze privirea sa pe acțiunile care se desfășoară departe de minge.

A ști unde se găsește mingea, nu este același lucru cu a privi mingea.

Când cei doi arbitri fluieră simultan, **cel care este mai aproape de acțiune ia decizia.** Stabilirea unui contact vizual, reciproc, va ajuta la evitarea luării unor decizii diferite. Oricând cei doi arbitri fluieră o greșeală simultan ei nu trebuie să se grăbească imediat pentru a semnaliza. Fiecare arbitru trebuie să țină cont de partenerul său mai ales în cazul în care a optat pentru altă decizie.

Nu există nici o diferență între arbitrul principal și cel secund, atunci când se iau decizii cu ocazia greșelilor sau abaterilor. Arbitrii noi, tineri sau cu mai puțină experiență au aceeași autoritate în a lua decizii ca și colegii lor mai vechi. Colaboarea și munca de echipă cu partenerul este vitală. Arbitrii își stabilesc standardele prin acceptarea responsabilităților.


Diagrama 29

4.2 Impărțirea responsabilităților pe teren

Arbitrajul modern cere o colaborare a celor doi arbitri, unul dintre arbitri asumându-și responsabilitățile pentru acoperirea jocului din jurul mingii iar celălalt acoperind jocul departe de minge.

Pentru acoperirea corectă a întregului teren, cei doi arbitri trebuie să caute cea mai bună poziție posibilă de a judeca acțiunea folosind principiile mecanicii, explicate în acest manual, ca pe un îndrumător.

Pentru a simplifica, fiecare jumătate de teren a fost divizată în dreptunghiuri numerotate de la 1 la 6 (Diagrama 29).

În primă instanță, ne vom concentra asupra poziției arbitrilor de coadă în raport cu mingea indicând situațiile când el are ca responsabilitate principală acoperirea jocului aproape și departe de minge, precum și o privire asupra diverselor tehnici de arbitraj.

În continuare va urma analizarea pozițiilor și responsabilităților arbitrilor de cap.

Secțiunea finală va trece în revistă munca ambilor arbitri, respectiv acoperirea jocului și îndatoririle lor.

4.3 Arbitrul de coadă –poziționare și responsabilități

Arbitrul de coadă trebuie să fie, în condiții normale, în spatele jocului. El va lua o poziție ușor în spatele și la stânga mingii, la o distanță de aproximativ 3-5 m.

În Diagramele 30 și 31, mingea se găsește în dreptunghiul 1. Arbitrul de coadă trebuie să acopere jocul în jurul mingii și în particular jucătorul care dribleză, aruncă sau pasează și jucătorul sau jucătorii apărători care îl marchează. Când mingea este în această zonă, arbitrul de coadă are ca responsabilitate principală acoperirea jocului din jurul mingii.

În Diagramele 32 și 33, cu mingea în dreptunghiul 2, arbitrul de coadă este din nou responsabil de jocul din jurul mingii.

În Diagrama 34, mingea este în dreptunghiul 3, la extremitatea terenului din dreapta arbitrului de coadă. Acesta este din nou responsabil în principal de acoperirea mingii. În această situație, el trebuie să găsească cea mai bună poziție pentru acoperirea acțiunilor și pentru a lua decizii de minge afară din joc în apropierea liniei de tușă din dreapta sa.

În Diagrama 35 mingea este localizată în dreptunghiul 3 în apropierea liniei care marchează zona coșului de 3 puncte. În majoritatea cazurilor, mingea va penetra în dreptunghiurile 4 sau 5 printr-o aruncare la coș, o pasă sau un dribling. **Pentru a anticipa acțiunea, arbitrul de coadă trebuie să fie pregătit pentru o mișcare spre stânga sa cu scopul de a acoperi jocul departe de minge.**

Uneori, el va avea nevoie de ajutor de la arbitrul de cap ca să acopere încercările de aruncare la coș de 3 puncte, în special când jucătorul apărător blochează câmpul său vizual. Dacă o încercare de aruncare a fost făcută de un jucător care încalcă prelungirea imagină a liniei de aruncări libere (dreptunghiul 3 și 4) arbitrul de coadă va fi responsabil pentru încercare.

Arbitrul de coadă nu are ca responsabilitate principală acoperirea liniei de fund sau a liniei de tușă din dreapta sa, dar vor fi situații când i se solicită să-și ajute partenerul pentru deciziile de repunere în joc când mingea iese afară din joc.



Diagrama 30



Diagrama 31



Diagrama 32



Diagrama 33



Diagrama 34



Diagrama 35

Poziția arbitrului de coadă

Când mingea se găsește în dreptunghiul 4, în colțul terenului cel mai îndepărtat, la dreapta sa (Diagrama 36 și Diagrama 37), între prelungirea imaginată a liniei de aruncări libere și linia de fund, arbitrul de coadă nu are responsabilitatea mingii și a jocului în jurul acesteia.

Sarcina sa principală este de a observa situațiile departe de minge.

Responsabilitatea sa este de a urmări jocul pivoților pe partea opusă mingii, acordând o mare atenție posibilelor situații de blocaj ilegal.

Cel mai important principiu, care trebuie aplicat, este acela că arbitrul de coadă trebuie să penetreze până la (aproximativ) prelungirea imaginată a liniei de aruncări libere, când mingea se îndreaptă în direcția coșului sau spre linia de fund în urma unei pase, a unui dribling sau a unei aruncări la coș, cu scopul de a observa mai bine spațiile dintre jucători.

În Diagramele 38 și 39, mingea se găsește în zona de restricție (dreptunghiul 5). Aceasta este singura situație în care ambii arbitri trebuie să privească la jocul din jurul mingii, în special la situațiile de aruncare la coș.

Arbitrul de coadă are responsabilitatea pentru traiectoria mingii, urmărind dacă mingea intră sau nu în coș, precum și intervențiile la minge sau la coș ale jucătorilor apărători și atacanți. De asemenea, este de datoria sa să fie vigilent în special la situațiile de săritură la recuperare și să supravegheze jucătorii din afară care încearcă să câștige mingea dintr-o poziție nefavorabilă.

În Diagrama 40, mingea se găsește în dreptunghiul 6, în zona coșului de 2 puncte. Arbitrul de coadă este în principal responsabil de acoperirea mingii. Totuși dacă mingea se îndreaptă spre coș, în special de-a lungul liniei de fund, arbitrul de cap va prelua responsabilitățile pentru jocul din jurul mingii. El trebuie să acorde atenție în special zonei "postului de sus și a postului de jos".

În Diagrama 41, mingea este tot în dreptunghiul 6, dar în zona coșului de 3 puncte. Arbitrul de coadă trebuie să urmărească mingea și jocul în jurul acesteia și în special atunci când se încearcă o aruncare la coș.

Arbitrul de coadă trebuie de asemenea să indice direcția jocului pentru repunerea mingii în joc, ca urmare a unei situații de minge afară din joc, la tușa din stânga sa.

O colaborare strânsă și totală între cei doi arbitri este obligatorie, în special în cazul în care mingea este în dreptunghiul 6. Este imperios recomandat ca ori de câte ori mingea trece într-o zonă nouă, conform dreptunghiurilor, și există o schimbare a responsabilității de acoperire a jocului din jurul mingii, arbitrul de coadă trebuie să-și ajusteze poziția în raport cu poziția partenerului său.

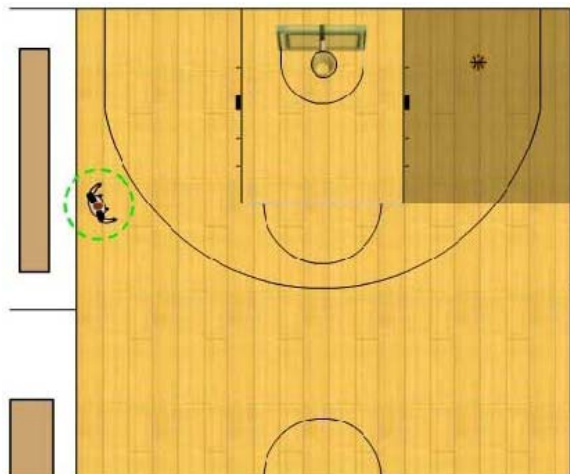


Diagrama 36

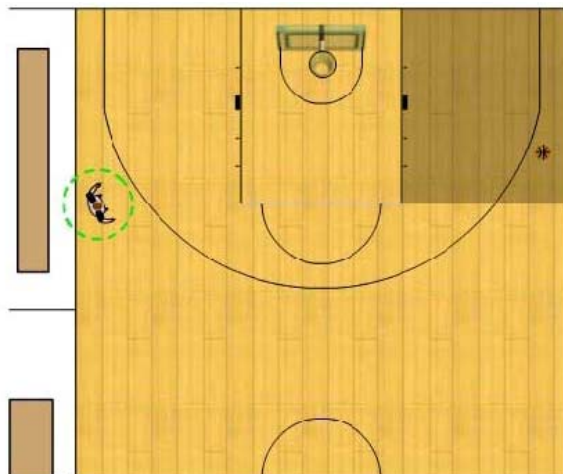


Diagrama 37



Diagrama 38



Diagrama 39



Diagrama 40



Diagrama 41

Poziția arbitrilor de coadă



Diagrama 42

Arbitrul de coadă este responsabil de acoperirea mingii când aceasta se găsește în zonele umbroase (Diagrama 42). Zonele umbroase mai închise indică zonele în care responsabilitățile pentru acoperirea jocului se împart cu arbitrul de cap.

Indatoririle principale ale arbitrului de coadă includ:

1. Încercările de aruncare la coș de 2 și 3 puncte, incluzând aprecierea dacă timpul a expirat la sfârșitul timpului de joc pentru o perioadă sau perioadă de prelungiri, sau s-a comis o abatere de la regula de 24 secunde.
2. Intervențiile pe traiectoria mingii spre cos și intervențiile la minge.
3. Situațiile de recuperare în special tentativele din spate.
4. Zona postului de jos, mai ales a părții slabe (departe de minge).
5. Greșelile comise departe de arbitrul de cap.
6. Abaterea de la regula pașilor (arbitrul de coadă are cel mai bun unghi vizual).
7. Aparatul de 24 de secunde.

Principiile mecanicii:

1. Arbitrul de coadă **trebuie** să se miște întotdeauna când poziția în teren a mingii se schimbă.
2. Principiul cutiei, adică menținerea tuturor jucătorilor între cei doi arbitri.
3. Penetrați atunci când mingea penetrează după prelungirea imaginată a liniei de aruncări libere, ca urmare a unei aruncări la coș, a unei pase sau a unui dribling.
4. **Cutați să observați** spațiile dintre jucători.

4.4 Arbitrul de coadă – sfaturi practice

1. Când jocul urcă în teren, păstrați o poziție ușor în spate și în general la stânga (uneori, la dreapta) mingii, aproximativ la o distanță cuprinsă între 3 și 5 m căutând spațiile dintre jucători. Veți avea astfel un unghi de vedere mai larg asupra jocului și veți îmbunătăți acoperirea terenului.
2. Sunteți responsabil de linia de tușă din stânga dumeavoastră, de linia de mijloc (pentru eventualele situații de “întoarcere în zona din spate”) și de aparatul de 24 secunde. Acordați o atenție deosebită aparatului de 24 secunde de fiecare dată când mingea a ieșit din teren.
3. Informați echipele asupra numărului de secunde rămase în cazul în care echipa care controlează mingea în terenul din spate trebuie să o treacă în terenul din față în mai puțin de 8 secunde ca urmare a unei repuneri în joc din terenul din spate.
4. **Dacă mingea urcă în teren la dreapta voastră și jucătorul care dribleză este strâns marcat, trebuie să vă deplasați de la poziția avută, atât de departe cât este necesar pentru a acoperi jocul din jurul mingii.** Imediat ce situația permite, reveniți la poziția normală de arbitru de coadă.
5. Sunteți în primul rând responsabili de traiectoria mingii în toate situațiile de aruncare la coș, inclusiv a abaterilor pentru intervenția jucătorilor la minge sau la coș. Urmăriți picioarele aruncătorului la încercarea aruncării de 3 puncte în special când el este aproape de linia de 3 puncte. Asigurați-vă ca observați spațiul dintre jucători pentru a determina responsabilitatea pentru orice eventual contact.
6. **Ori de câte ori mingea penetrează** în direcția liniei de fund sau spre coș, în urma unei aruncări, a unui dribling sau a unei pase, **trebuie de asemenea să penetrați** (dar nu dincolo de prelungirea imagină a liniei de aruncări libere). Aceasta mișcare vă va permite să vă ajutați partenerul, în special în situațiile în care jucătorii vin din spatele adversarilor pentru a obține recuperarea mingii în mod neregulamentar.
7. De fiecare dată când mingea este pasată sau aruncată spre coș, urmăriți acțiunea jucătorului apărător înainte de a privi mingea.
8. Când partenerul vostru caută ajutor pentru o situație de minge afară din joc, fiți pregătit să-l ajutați imediat. Stabiliți o metodă de comunicare pentru astfel de situații, în timpul discuției de dinaintea jocului.
9. La tranziția de la arbitru de coadă la cea de arbitru de cap, nu întoarceți capul de la joc pentru a privi în jos sau în lungul terenului, țineți tot timpul ochii concentrați și pe jucători, privind peste umăr.
10. Când sunteți responsabil de acoperirea mingii, în special în situațiile de unu contra unu, urmăriți spațiile dintre jucători.

„Mergi unde trebuie să mergi, ca să vezi ceea ce trebuie să vezi”

4.5 Arbitrul de cap –poziționare și responsabilități

Arbitrul de cap trebuie să fie, în condiții normale, în fața jocului. Aceasta înseamnă că el trebuie să ajungă la linia de fund a terenului, cât mai repede posibil permițând jocului să vină spre el. **Arbitrul de cap trebuie să fie în continuă mișcare.**

După ce a atins linia de fund, el se deplasează normal între linia de 3 puncte la stânga sa și **nu mai departe** de extremitatea din dreapta a zonei de restricție din dreapta sa. Nu este necesar a se deplasa dincolo de acest perimetru.

În **majoritatea** situațiilor, arbitrii **trebuie** să folosească **principiul cutiei**, având întotdeauna toți cei 10 jucători **între ei**. **Nu** este obligatoriu ca arbitrii **să aibă** poziții diagonal opuse.

În Diagrama 43 și Diagrama 44, mingea se găsește în dreptunghiul 1. Arbitrul de cap se plasează astfel încât toți cei 10 jucători să se găsească între el și partenerul său. Responsabilitatea sa principală este de a urmări jocul departe de minge. El trebuie să acorde o atenție deosebită posibilelor blocaje neregulate.

În Diagrama 45 și Diagrama 46, mingea se găsește în dreptunghiul 2. Sarcina principală a arbitrilor de cap este din nou de a urmări jocul departe de minge. Prin menținerea poziției cu șoldurile deschise spre joc (picioarele aliniate cu linia de fund), va avea posibilitatea de a anticipa orice mișcare posibilă a mingii spre coș.

Atunci când mingea se găsește în dreptunghiul 3 (Diagrama 47 și Diagrama 48), arbitrul de cap este responsabil tot de acoperirea jocului departe de minge. El trebuie să știe de fiecare dată unde se găsește mingea pentru a-și ajuta partenerul, dacă este necesar, la încercările de aruncare la coș de 3 puncte. Deplasarea dincolo de linia de 3 puncte din stânga sa nu este necesară. Când mingea se găsește în dreptunghiul 3, arbitrul de cap urmărește jucătorii din zona “postului de jos”.

Jocul de baschet modern, implică contacte între jucători din zona “postului de jos”. Este de datoria arbitrilor de cap să se asigure că aceste contacte nu devin excesive sau brutale, și că nu duc la scăderea de sub control a jocului. Atunci când un jucător încearcă să ia o nouă poziție pe teren și este împiedicat în mod neregular să o facă, se produce o greșeală personală.

În toate aceste figuri, unde mingea se găsește în dreptunghiurile 1,2 și 3, între linia de centru și prelungirea imaginată a liniei de aruncări libere, arbitrul de cap va aplica **principiul cutiei**, **încadrând toți jucătorii** și va avea ca responsabilitate principală acoperirea jocului departe de minge.

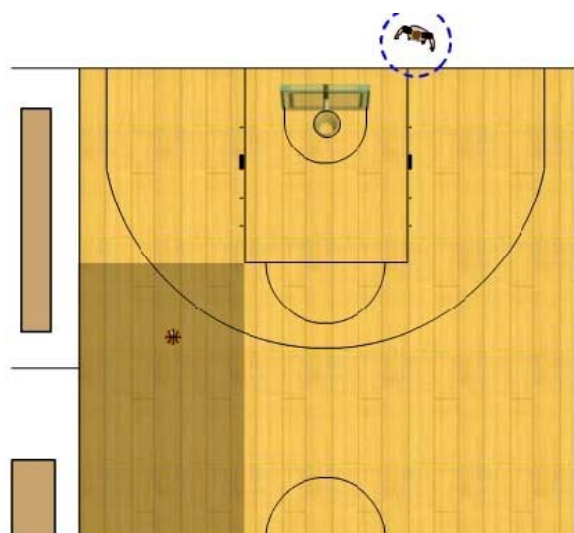


Diagrama 43

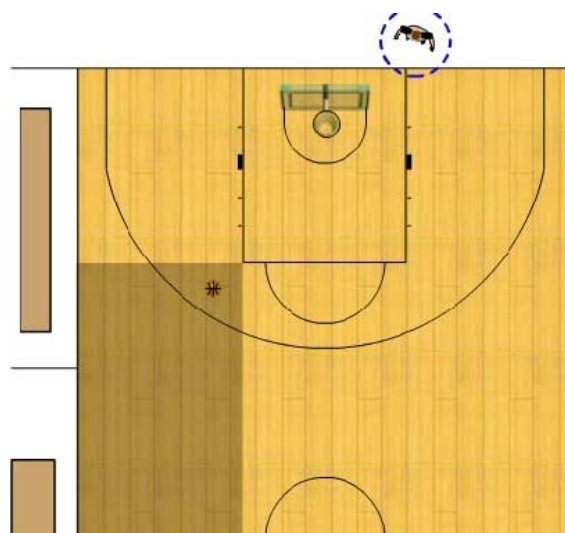


Diagrama 44

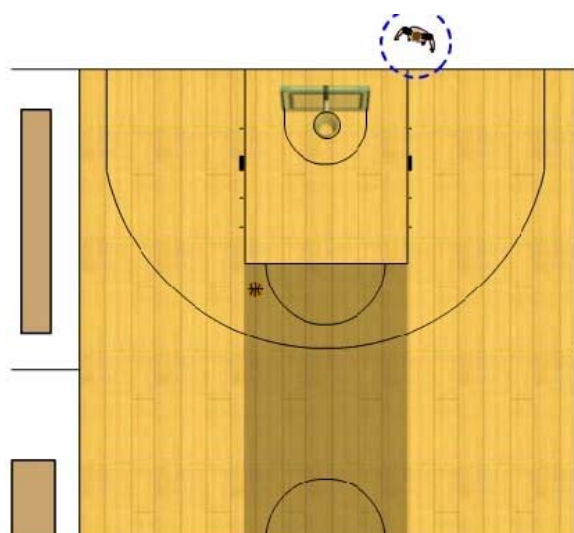


Diagrama 45

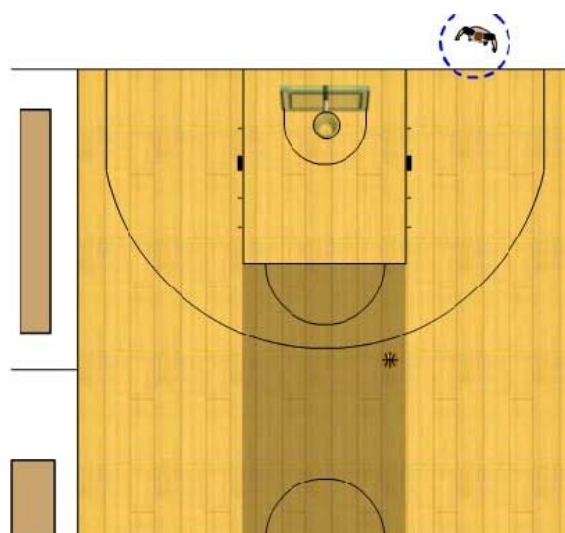


Diagrama 46

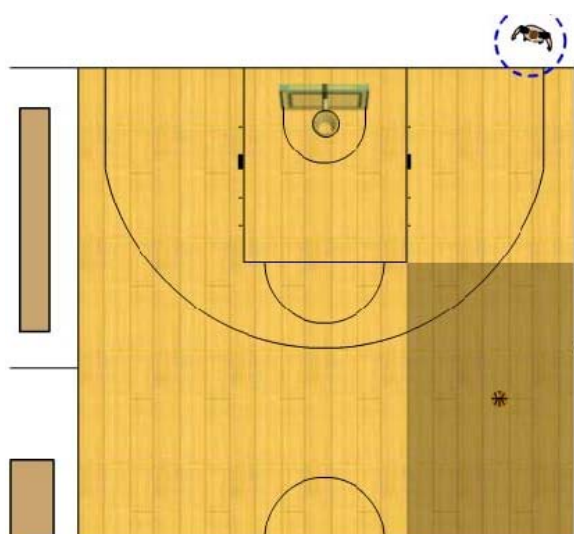


Diagrama 45



Diagrama 46

Poziția arbitrului de cap

În Diagrama 50 și Diagrama 51, mingea se găsește în dreptunghiul 4. Acum arbitrul de cap se poziționează cu șoldurile deschise spre joc (teren) și este responsabil de jocul din imediata apropiere a mingii.

El nu ar trebui să se deplaseze dincolo de linia de 3 puncte la stânga sa.

Din acest loc, el rămâne într-o bună poziție pentru a judeca corect situațiile în care mingea iese afară din joc pe linia de tușă la stânga sa. El este de asemenea capabil să semnalizeze partenerului său încercările de aruncări la coș de 3 puncte din această zonă.

Deși el este responsabil de acoperirea jocului din jurul mingii, sarcina sa secundară atunci când mingea este în dreptunghiul 4, este de a urmări jucătorii din zona "postului de jos" pe partea mingii.

Când mingea trece în zona de restricție, dreptunghiul 5, (Diagrama 51 și Diagrama 52), arbitrul de cap urmărește direct jocul din jurul mingii.

Ca regulă generală, el trebuie să urmărească jucătorul apărător în toate situațiile de aruncare la coș sau de unu contra unu.

În calitate de arbitru de cap, și aflat mai aproape de joc, el este în cea mai bună poziție posibilă pentru a lua decizii corecte în toate situațiile de contact care implică pe jucătorul aruncător și jucătorul apărător care-l marchează. El trebuie să ignore contactele accidentale, în special când jucătorul se îndreaptă spre coș și marchează. Nu este responsabilitatea sa de a urmări traiectoria mingii.

În Diagrama 53, cu mingea în interiorul zonei de 2 puncte din dreptunghiul 6, arbitrul de cap se deplasează pentru acoperirea jocului din jurul mingii, dar el continuă să mențină poziția cu șoldurile deschise spre joc (terenul de joc).

Nu este necesar ca el să se deplaseze dincolo de marginea zonei de restricție la dreapta sa.

Totuși, când mingea se găsește în zona coșului de 3 puncte, în dreptunghiul 6 (Diagrama 54), responsabilitatea principală a arbitrului de cap este acoperirea jocului departe de minge. În special, el urmărește zona "postului de jos", precum și pe toți ceilalți jucători departe de minge, mai ales pe cei implicați în blocaje.

Arbitrul de cap este responsabil de acoperirea mingii atunci când aceasta se găsește în dreptunghiul 4 și 5. El este responsabil de asemenea de jocul în dreptunghiul 6 când mingea este în zona "postului de jos" sau când jucătorul se îndreaptă în direcția coșului. Arbitrul de cap trebuie să urmărească jucătorul apărător atunci când jucătorul atacant aflat cu mingea în aceste zone, încearcă să arunce sau să dribleze.

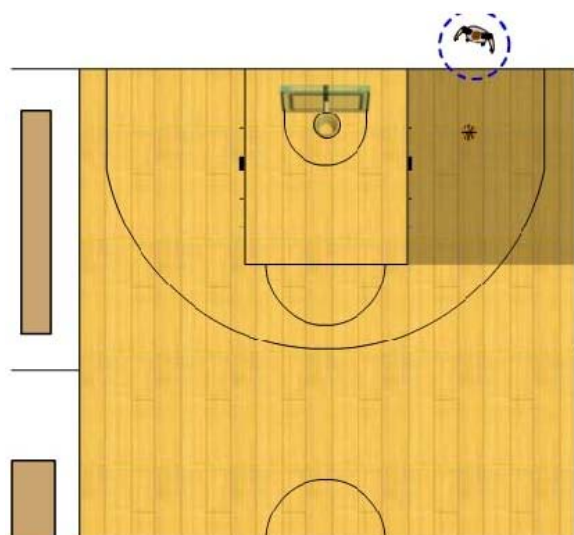


Diagrama 49

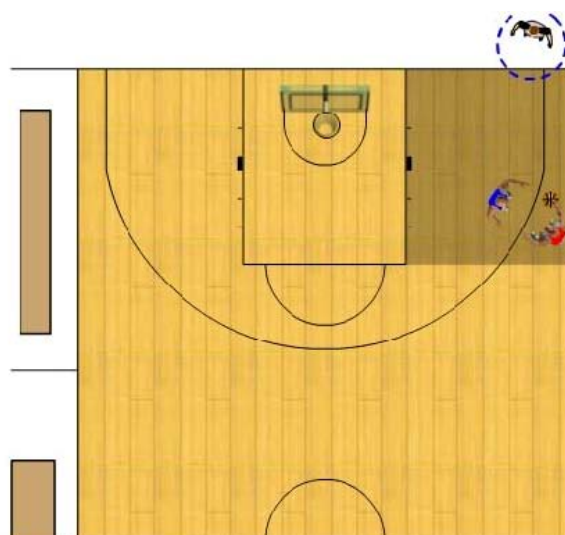


Diagrama 50



Diagrama 51



Diagrama 52



Diagrama 51

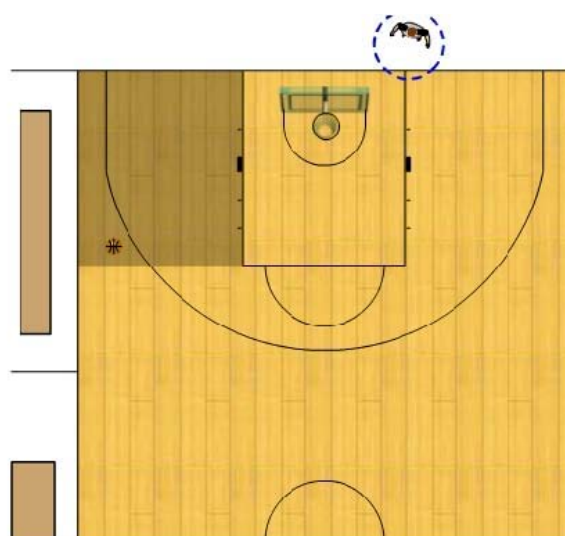


Diagrama 52

Poziția arbitrului de cap



Diagrama 55

Arbitrul de cap este responsabil de acoperirea mingii când aceasta se găsește în zonele umbroase (Diagrama 55). Zona umbră mai închis indică zona în care responsabilitățile asupra jocului se împart cu arbitrul de coadă.

Indatoririle principale ale arbitrului de cap includ:

1. Jocul pivotului / “postului de jos”.
2. Jocul sub coș.
3. Greșelile comise departe de arbitrul de cap.
4. Pătrunderile spre coș de pe partea de teren a arbitrului de cap.

Principiile mecanicii:

1. **Întotdeauna** când poziția în teren a mingii se schimbă.
2. Principiul cutiei, adică toți jucătorii să fie cuprinși în câmpul vizual al celor doi arbitri.
3. Căutați să observați spațiile dintre jucători.
4. Faceți un pas înapoi față de linia de fund, pentru a obține un unghi de vedere mai bun.

4.6 Arbitrul de cap – sfaturi practice

1. Trebuie să ajungeți la linia de fund a terenului, cât mai repede posibil, permițând jocului să vină spre voi. Fiți întotdeauna în mișcare. Străduiți-vă pentru cea mai bună poziție posibilă.

Intotdeauna să știți unde se află mingea chiar și atunci când aveți ca responsabilitate principală jocul departe de minge.

2. Sunteți responsabili de linia de fund și de linia de tușă din stânga voastră. Fiți gata să ajutați în legătură cu aparatul de 24 de secunde în toate situațiile.
3. Fiți pregătiți să vă ajutați partenerul la încercările de aruncare la coș de 3 puncte și în special când mingea se găsește în apropierea dreptunghiului 4.

Stabiliți întotdeauna un contact vizual cu arbitrul de coadă.

4. Acordați o atenție specială jocului pivotului și asupra genului de contacte fizice pe care le tolerați. Orice joc dur este responsabilitatea dvs. și trebuie penalizat ca atare. Identificați dacă jucătorul încearcă să ajungă, sau nu, într-o poziție nouă sau este împiedicat neregulamentar de un adversar să facă acest lucru.
5. Incercați să luați o poziție „în adâncime” față de linia de fund (dacă este posibil la 2m), pentru a obține cel mai bun unghi de vizibilitate posibil. Un unghi mai larg înseamnă o vizibilitate mai bună, și prin urmare, decizii mai bune. Pentru a reuși aceasta, trebuie să fiți **întotdeauna** în mișcare. Penetrați spre coș atunci când mingea este driblată dinspre dreptunghiul 4 spre 5 și 6. Vizualizați începutul și sfârșitul pătrunderii.
6. La sfârșitul timpului de joc pentru o perioadă sau a unei perioade de prelungire, nu semnalizați dacă un coș din acțiune este valabil sau nu. Aceasta este responsabilitatea principală a arbitrilor de coadă.
7. Evitați penalizarea contactelor accidentale, care nu afectează jocul, în special când un jucător pătrunde spre coș și marchează. În mod similar, nu fluierați o greșeală în atac atunci când un jucător apărător **reacționează teatral și cade pe sol**.

Nu fluierați decât contactele care au un efect direct asupra jocului (în afara cazului când acestea sunt antisportive).

8. Când partenerul vă cere ajutorul pentru situații de minge afară din joc, fiți pregătit să i-l acordați imediat. Stabiliți o metodă de comunicare pentru astfel de situații la discuția dinaintea jocului.
9. În cazul unei apărări “pressing” atunci când trei sau mai mulți jucători apărători sunt în zona din spate a terenului adversarilor, trebuie să ajutați arbitrul de coadă cu acoperirea jocului de care el este responsabil.

În acest caz, întârziați să avansați în teren în direcția jocului, cu scopul de a-l ajuta.

„Mergi unde trebuie să mergi, ca să vezi ceea ce trebuie să vezi”



Diagrama 56

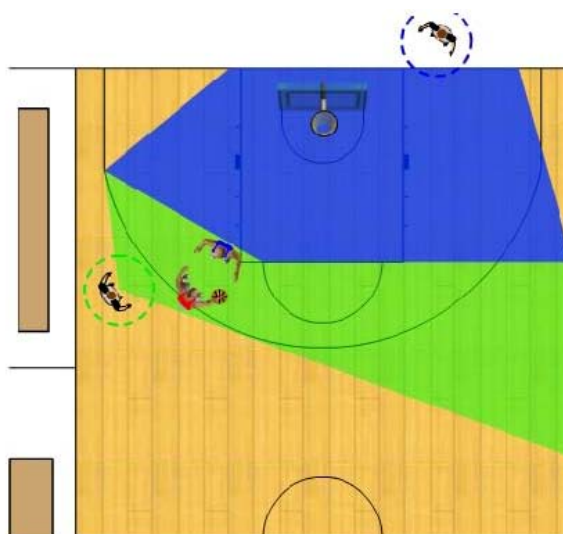


Diagrama 57

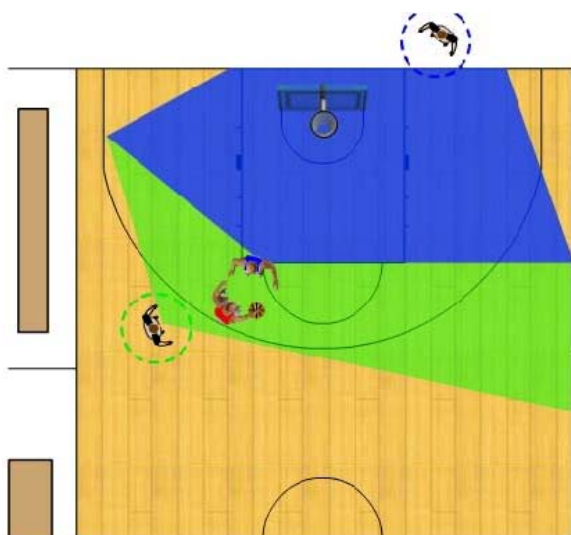


Diagrama 58



Diagrama 59



Diagrama 60



Diagrama 61

Pozițiile ambilor arbitri

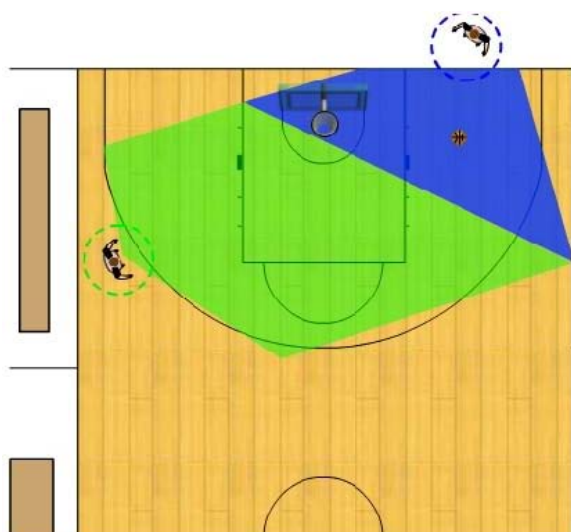


Diagrama 62

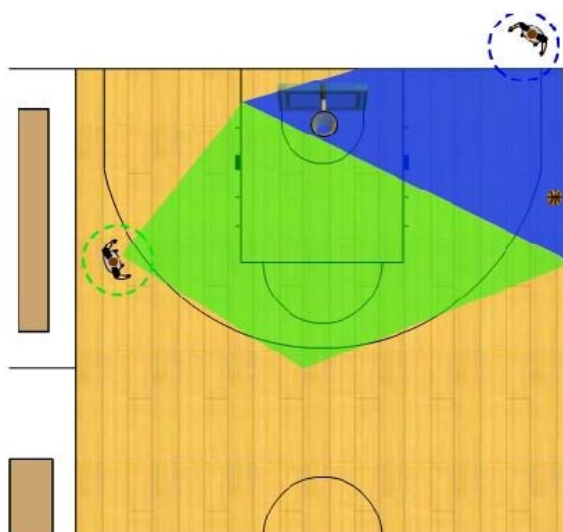


Diagrama 63



Diagrama 64

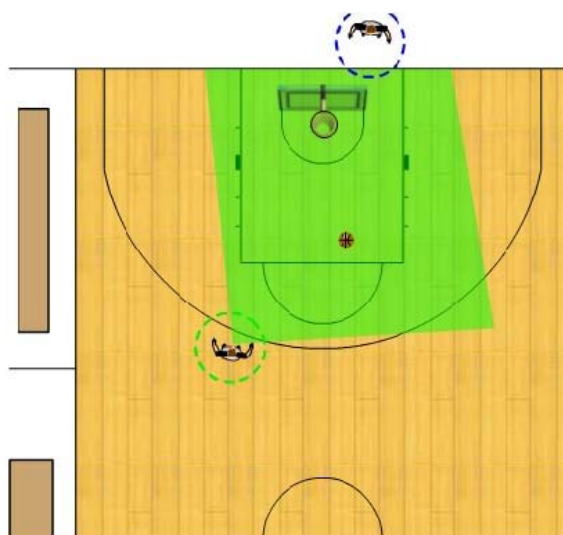


Diagrama 65



Diagrama 66



Diagrama 67

Pozițiile ambilor arbitri

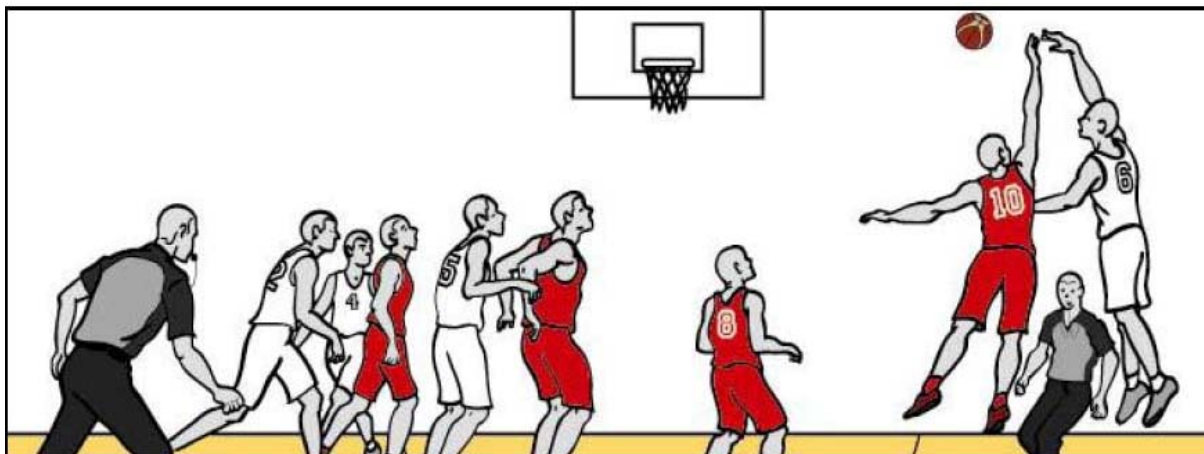


Diagrama 68

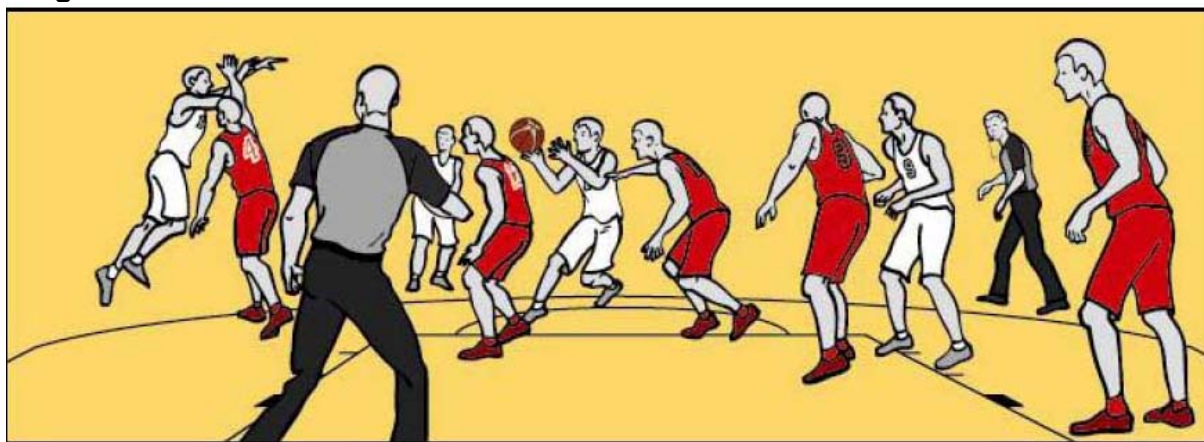


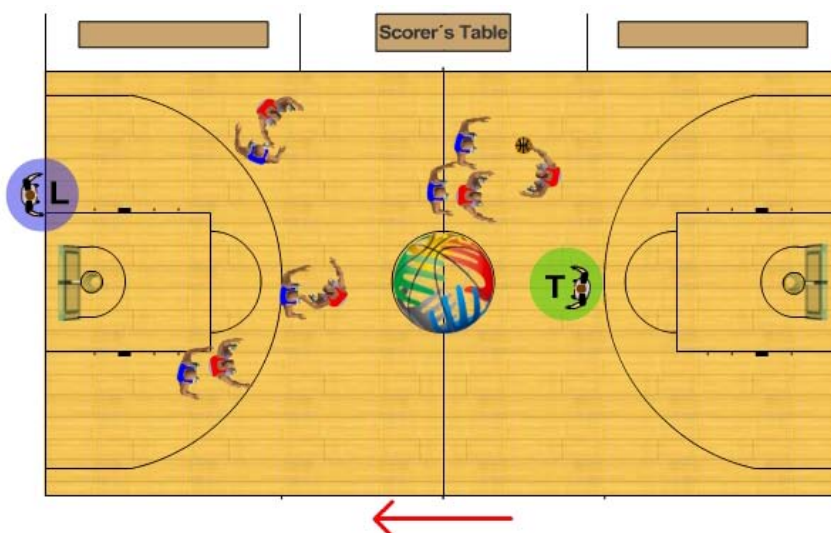
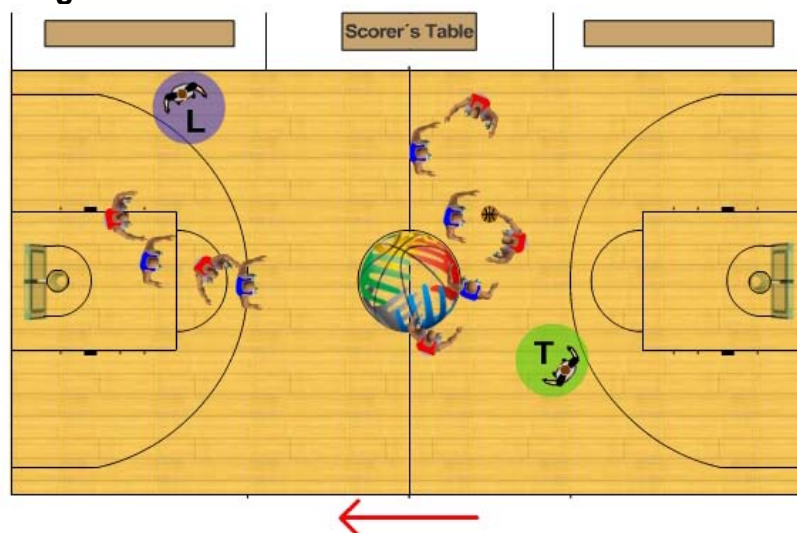
Diagrama 69

4.7 Arbitrul de coadă și de cap – sfaturi practice suplimentare

1. Urmăriți mâinile și brațele aruncătorului în timpul unei acțiuni de aruncare la coș. Amintiți-vă principiul cilindrului și drepturile ambilor jucători. Contactul accidental cu corpul, care nu afectează jocul, nu trebuie să fie sancționat ca greșeală personală. Asigurați-vă că vedeți întreaga acțiune.
2. În jocul pivotului, amintiți-vă ca jucătorul apărător are același drept ca și jucătorul atacant de a ocupa o poziție regulamentară pe teren. Greșelile personale trebuie fluierate doar dacă contactul are un efect direct asupra jocului. Folosirea coatelor, împingerile și ținerea cu mâinile sau cu coatele sunt considerate greșeli personale. Un joc prea dur și violent al pivotului poate face ca arbitrul să piardă controlul asupra jocului.
3. În orice situație de blocaj, asigurați-vă că jucătorul care face blocajul este în poziție statică atunci când are loc contactul. Fiți atenți mai ales la situația în care acesta are un picior întins, la genunchi sau la coate. Unii jucători vor încerca, în mod intenționat, să simuleze că sunt faultați când spectaculos în momentul unui contact accidental. Asigurați-vă că fluierați ceea ce chiar ați văzut.

Indatoririle principale ale ambilor arbitrii includ:

1. Acoperirea jocului departe de minge.
2. Blocajele, atât cele aproape cât și cele departe de minge.
3. Folosirea ilegală a mâinii/mâinilor.
4. Acțiunile din zona de restricție.


Diagrama 70

Diagrama 71

4.8 Apărarea pressing

Apărarea pressing poate crea dificultăți arbitrilor. Aceasta determină o schimbare în acoperirea normală a terenului de joc și situația solicită o atenție și o concentrare deosebită.

Dacă există trei sau mai mulți jucători apărători în zona din spate a terenului adversarilor, în timpul unei apărări pressing, arbitrul de cap **va amâna** încercarea de a ajunge pe linia de fund, pentru a-și ajuta partenerul în acoperirea jocului.

Imediat ce mingea trece în zona din față, arbitrul de cap se deplasează la poziția sa normală pe linia de fund.

Diagrama 70 arată acoperirea jocului în cazul unei apărări pressing, om la om. Numai un jucător apărător se află în terenul din spate a adversarului, deci, arbitrul de cap trebuie să urmărească toți jucătorii aflați în jumătatea terenului apropiată de el.

Arbitrul de coadă trebuie să se apropie atât cât este necesar de jocul din jurul mingii, urmărind cu atenție posibilele greșeli personale sau abateri.

În Diagrama 71, trei jucători apărători se găsesc în zona din spate a adversarului. Pentru a-și ajuta partenerul să acopere jocul de o manieră corespunzătoare, în această situație de apărare pressing, arbitrul de cap își va amâna înaintarea și va rămâne pe linia laterală până când mingea trece de linia de centru.

Arbitrii trebuie să facă tot posibilul pentru a se asigura că orice pierdere a mingii (schimbare de posesie) ca urmare a unei apărări pressing rezultă dintr-o apărare corectă. Contactele ilegale trebuie să fie sancționate de fiecare dată cu greșeli personale.



Diagrama 72

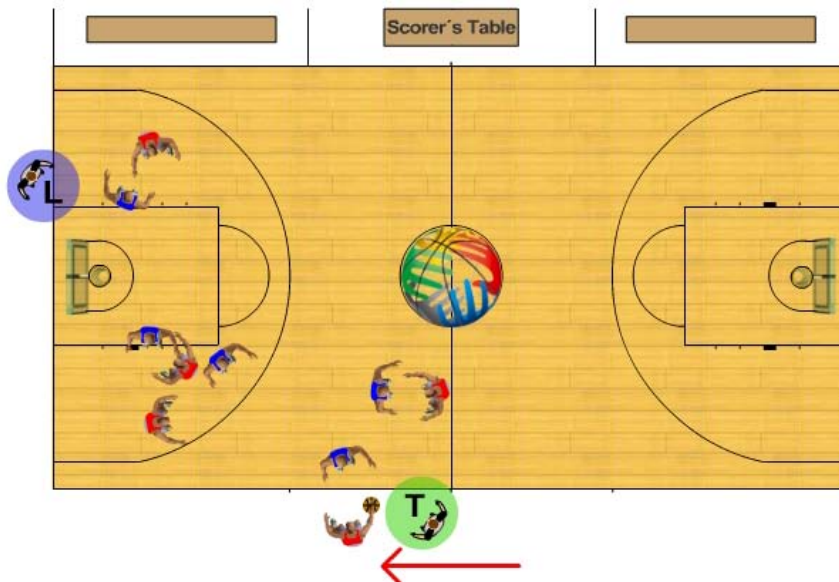


Diagrama 73

4.9 Repunerea în joc în cazul apărării pressing

În Diagrama 72, echipei aflate în atac i se opune o apărare pressing.

După ce a înmănat mingea jucătorului care efectuează repunerea în joc, arbitru de cap se deplasează imediat într-o poziție la linia de fund, de unde el poate observa atent toți jucătorii din imediata apropiere de locul repunerii în joc, cât și jucătorul care face repunerea mingii.

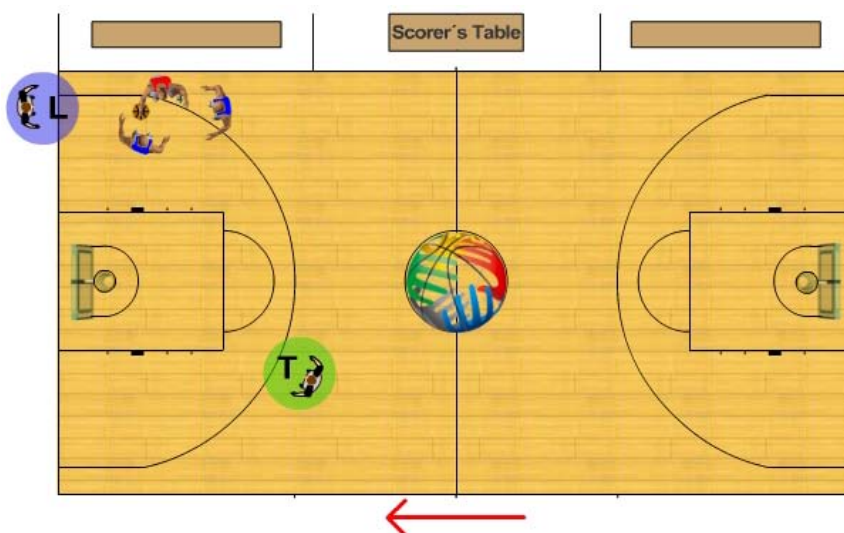
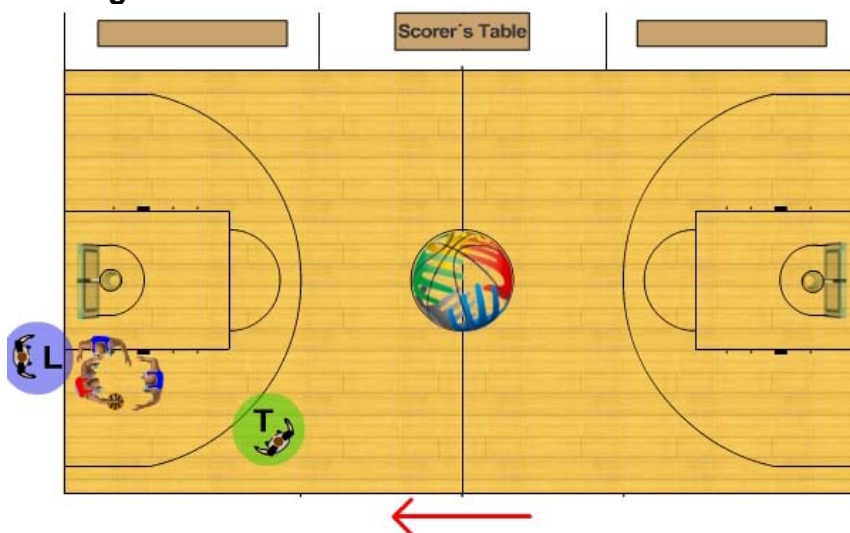
Acest arbitru este preocupat în mod special de jocul jucătorului pivot, de presiunea strânsă a apărătorilor precum și de toate celelalte acțiuni din jurul jucătorilor atacanți care pot primi pasa. El se va asigura că toate prevederile regulamentare referitoare la repunerea în joc au fost respectate.

Arbitru de coadă va penetra pentru că mingea se află într-o poziție de penetrare și urmărește jucătorii cei mai îndepărtați de poziția mingii.

În Diagrama 73, arbitru de cap are responsabilitatea jocului jucătorului pivot și a posibilelor blocaje și urmărirea jocului departe de minge.

După ce a înmănat mingea jucătorului care efectuează repunerea, arbitru de coadă urmărește acțiunea din jurul acestuia și în jurul jucătorului atacant care primește pasa.

Observați folosirea principiului **cutiei**.


Diagrama 74

Diagrama 75

4.10 Apărarea capcană

Regula jocului „jucător strâns marcat” răsplătește o apărare bună.

Când un jucător strâns marcat (aflat la mai puțin de un pas normal de unul sau mai mulți adversari) ține mingea pentru o perioadă de timp de 5 secunde, fără să o paseze, să o dribleze sau să arunce la coș, se produce o abatere.

Toți arbitrii trebuie să fie familiarizați cu aceste tipuri de tehnici de apărare în care apărarea stabilește superioritatea numerică asupra jucătorului care ține mingea.

În Diagrama 74 și Diagrama 75, arbitrul de cap este responsabil de acțiunea din jurul jucătorului care deține mingea.

Arbitrul de coadă urmărește jocul departe de minge dar el este de fiecare dată pregătit pentru a-și ajuta partenerul în cazul unei apărări capcană.

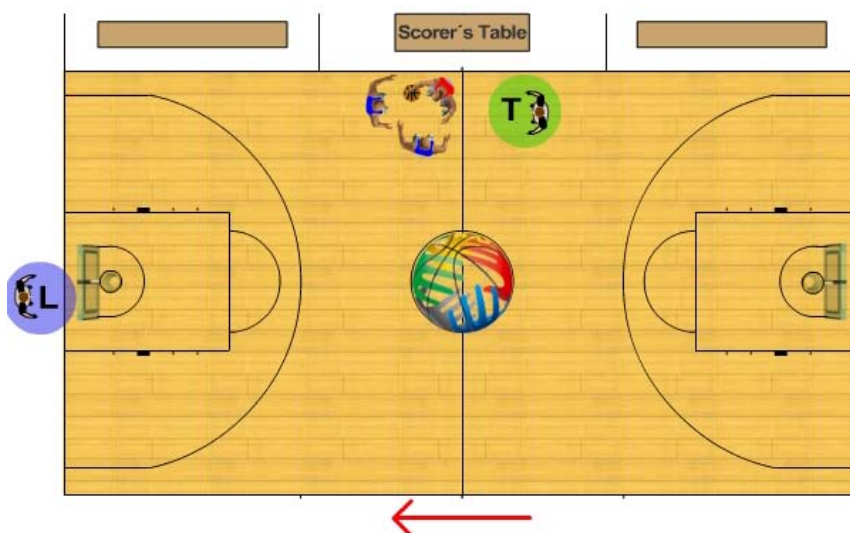


Diagrama 76



Diagrama 77

În Diagrama 76 și Diagrama 77, arbitrul de coadă se deplasează atât de aproape de joc cât este necesar pentru a urmări posibilele greșeli sau abateri.

Arbitrul de cap, aplicând principiul **cutiei**, urmărește jocul departe de minge.

5. SITUAȚII DE MINGE AFARĂ DIN JOC ȘI DE REPUNERE A MINGII

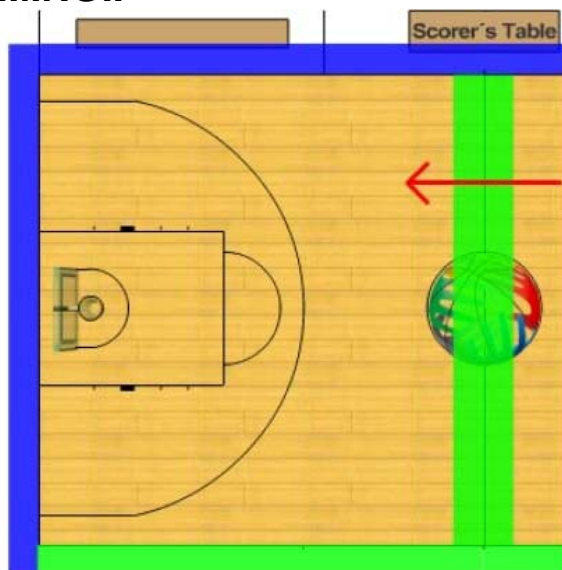


Diagrama 78



Diagrama 79

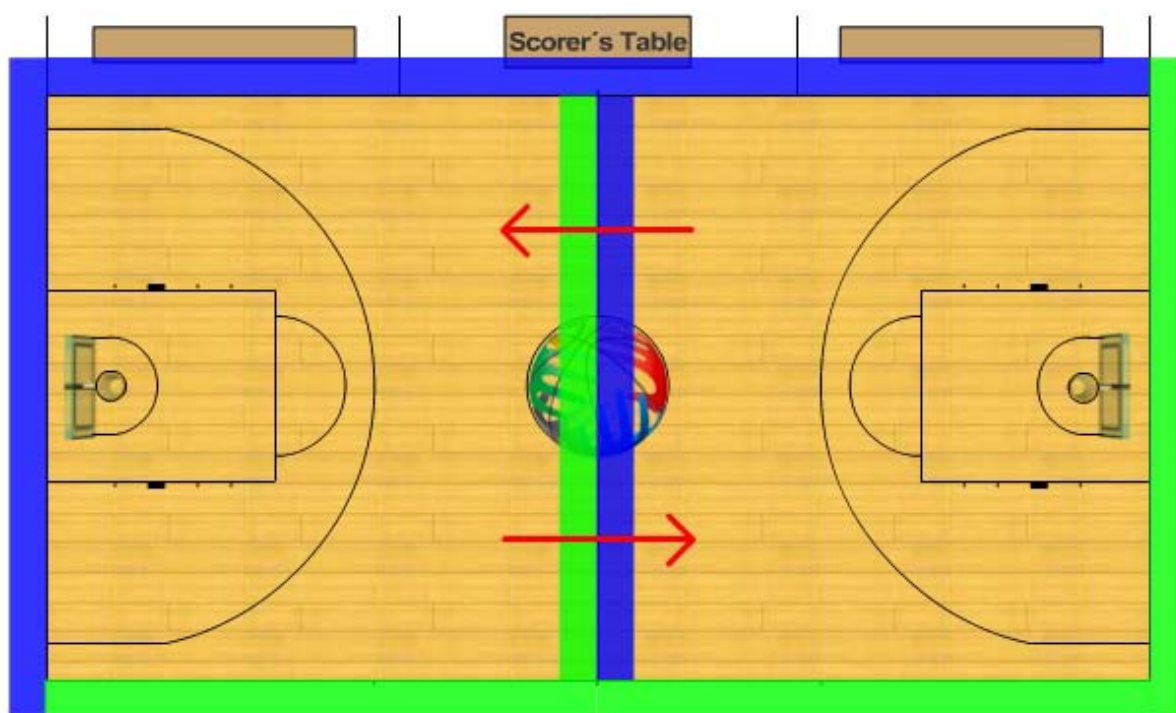


Diagrama 80

5.1 Responsabilități pentru linii

În general (Diagramele 78 și 79) responsabilitățile principale pentru deciziile de afară din joc sunt după cum urmează:

Arbitrul de **cap** – linia de fund și linia laterală din stânga sa.

Arbitrul de **coadă** – linia de centru și linia laterală din stânga sa.

Când mingea este în tranziție din zona din spate în zona din față, responsabilitățile sunt împărțite (Diagrama 81)

În mod normal, celălalt arbitru nu trebuie să intervină în decizii, decât dacă partenerul său are nevoie de ajutor. Acest lucru previne deciziile contradictorii sau situațiile de angajare între doi.

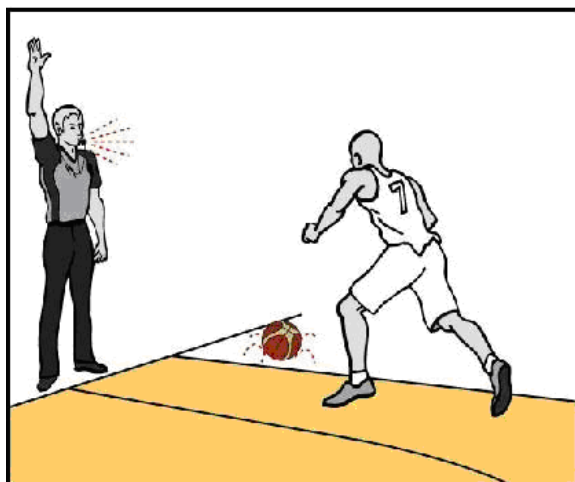


Diagrama 81

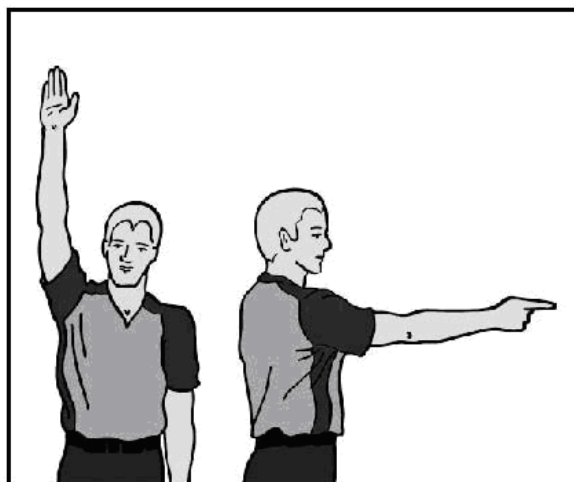


Diagrama 82

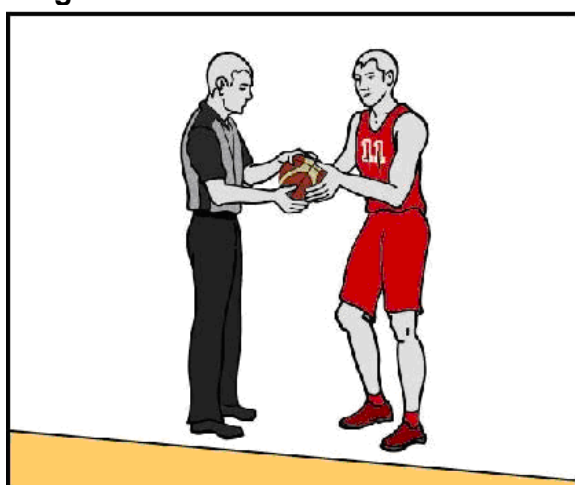


Diagrama 83

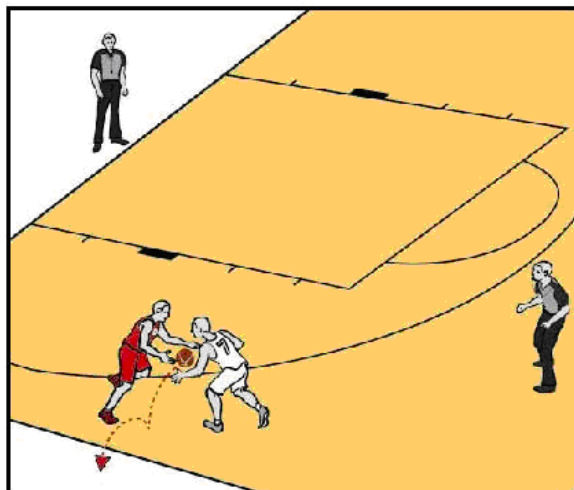
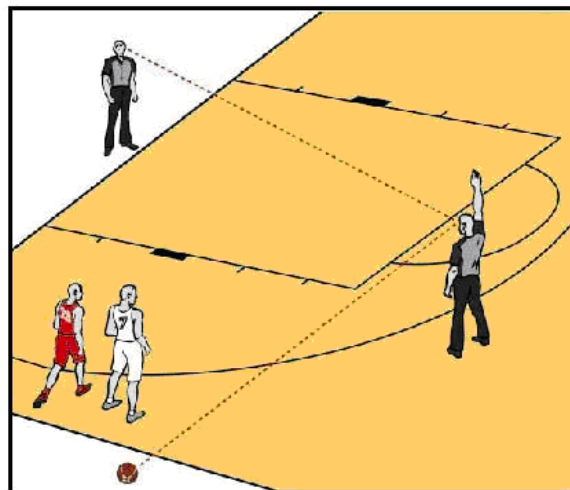
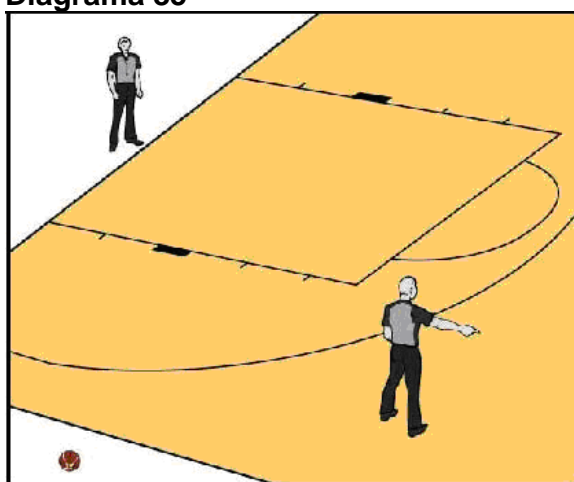
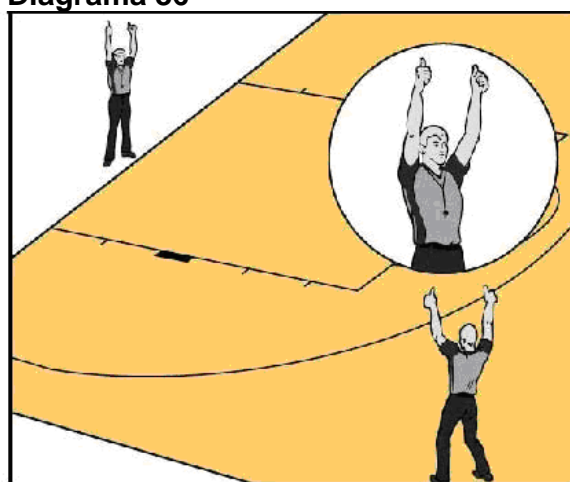


Diagrama 84

5.2 Repunerea mingii în joc

Când mingea iese afară din joc:

1. Arbitrul responsabil pentru linia laterală sau linia de fund, va fluiera o dată și, simultan, va ridica mâna vertical, cu degetele unite, pentru oprirea cronometrului de joc (Diagrama 81).
2. El va indica apoi, în mod clar, direcția de joc cu mâna îndreptată spre coșul adversarilor echipei care va repune mingea în joc (Diagrama 82).
3. El va direcționa jucătorul care efectuează repunerea spre locul din care va fi administrată repunerea.
4. Arbitrul va înmâna, va pasa cu pământul sau va pune mingea la dispoziția jucătorului care va efectua repunerea în joc și va verifica dacă el nu se va deplasa mai mult de un pas normal, într-o singură direcție, de la locul desemnat pentru repunerea în joc (Diagrama 83).
5. Ca urmare a unui coș reușit din acțiune, sau ca urmare a unui coș reușit din ultima sau singura aruncare liberă, arbitrul trebuie să înmâneze mingea, să o paseze sau să o pună la dispoziția jucătorului care face repunerea în joc
 - Atunci când prin aceasta face ca jocul să fie reluat mai repede,
 - După un minut de întrerupere sau o schimbare,
 - După ce jocul a fost întrerupt de un arbitru pentru un motiv întemeiat.
6. Arbitrul va da semnalul de pornire a cronometrului folosind o mișcare de despicare a aerului cu mâna, atunci când mingea atinge sau este atinsă de un jucător pe teren, ca urmare a repunerii în joc (Diagrama 84).


Diagrama 85

Diagrama 86

Diagrama 87

Diagrama 88

În cazul în care mingea iese afară din joc iar arbitrul responsabil pentru linie nu este sigur care jucător a fost ultimul care a atins mingea (Diagrama 85), el va fluiera și simultan va da semnalul de oprire a cronometrului, iar apoi va solicita din priviri ajutorul partenerului său (Diagrama 87).

Dacă celălalt arbitru știe care jucător a fost cel care a atins ultima mingea înainte de a ieși afară din joc, el îi va indica, fără să fluiera, direcția de joc, prin metoda de comunicare stabilită la discuția dinainte de joc. Arbitrul responsabil pentru linie va indica apoi direcția de joc (Diagrama 87).

În Diagrama 88, ambii arbitrii sunt în dubiu, asupra echipei care trebuie să facă repunerea în joc. În acest caz, ambii vor trebui să folosească semnul cu degetele mari în sus, indicând o situație de angajare între doi, urmată de indicarea direcției de joc .

Repunerea în joc ca urmare a posesiei alternative va fi efectuată de la locul cel mai apropiat pe unde mingea a ieșit afară din joc.

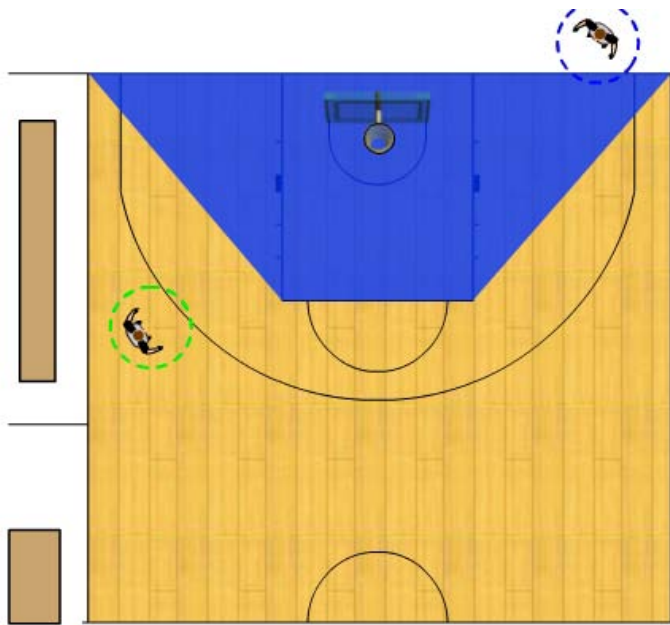


Diagrama 89

Urmare oricărei infrațiuni sau a oricărei opriri a jocului ce urmează a fi reluat printr-o repunere în joc, repunerea se va efectua de la locul cel mai apropiat de locul în care s-a comis infrațiunea sau unde jocul a fost oprit.

Dacă este vorba despre dreptunghiurile 4, 5 sau 6, locul cel mai apropiat de locul în care s-a comis infrațiunea, va fi determinat prin trasarea a două linii imaginare între colțurile terenului de joc și extremitățile liniei de aruncări libere (Diagrama 89).

Orice repunere în joc ca urmare a unei infrațiuni comise în această zonă se va face de la punctul cel mai apropiat de pe linia de fund, **excepție direct din spatele panoului.**

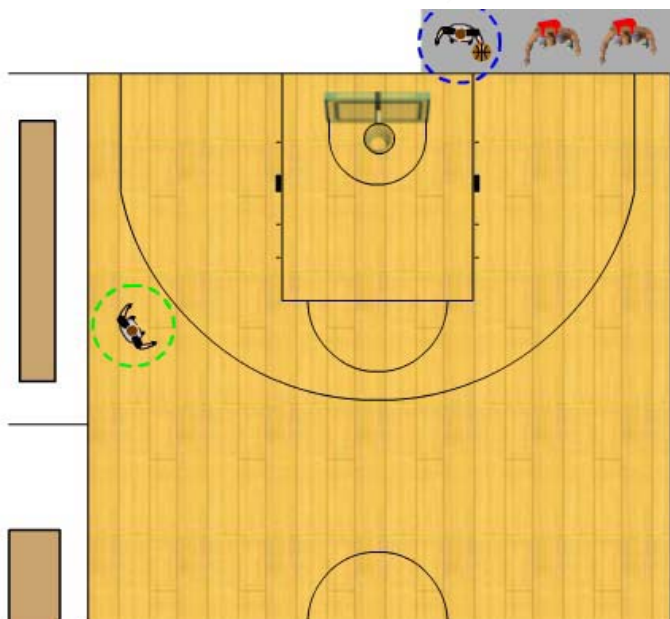
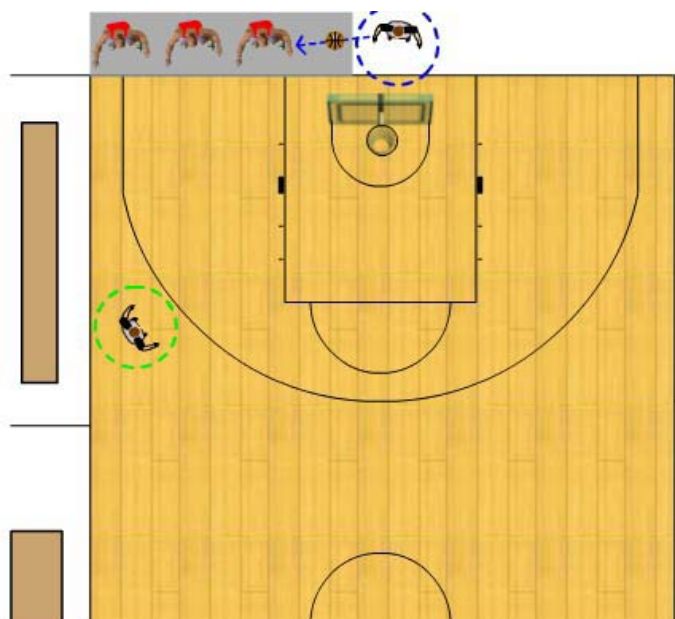


Diagrama 90

Când repunerea se face între colțul terenului din stânga arbitrului și marginea cea mai apropiată a panoului, arbitrul de cap **va înmâna** mingea jucătorului cu **mâna stângă** și va face, apoi, 1 (unu) sau 2 (doi) pași spre zona de restricție/coș (Diagrama 90).


Diagrama 91

Când mingea trebuie repusă între marginea mai îndepărtată a panoului și linia laterală de tușă din dreapta arbitrilor de cap, acesta **va arunca sau va pasa cu pământul** mingea, jucătorului care va efectua repunerea în joc și apoi se va întoarce la poziția normală aplicând **principiul cutiei** (Diagrama 91).

În toate situațiile, arbitrul de coadă va penetra într-o poziție din care va urmări toate acțiunile departe de minge.

Reamintiți-vă:

Dacă mingea intră în coș dar aruncarea liberă sau coșul înscris nu este valabil, atunci repunerea consecutivă se va efectua de la linia de tușă laterală, la nivelul prelungirii imaginare a liniei de aruncări libere.



Diagrama 92

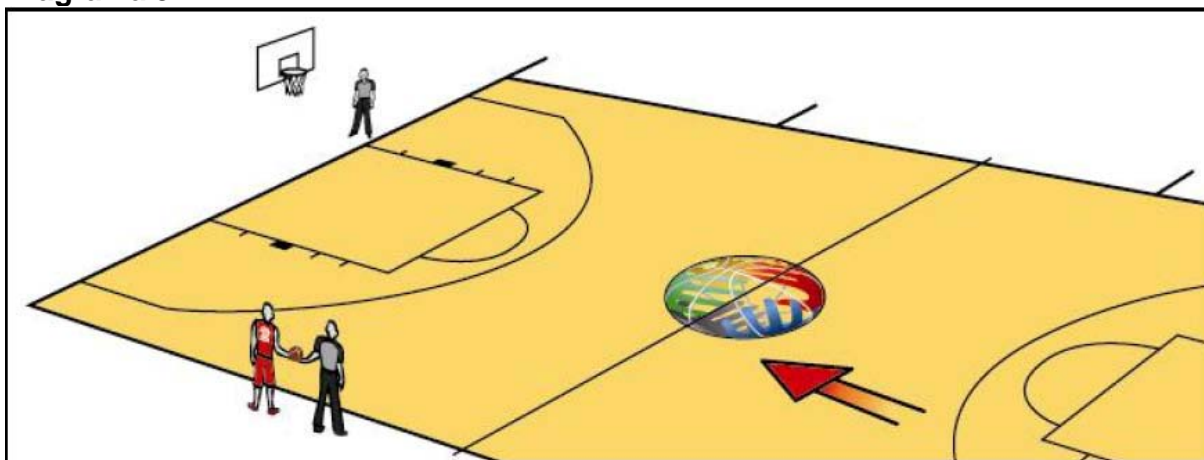


Diagrama 93

Când mingea este acordată unei echipe pentru o repunere în joc de la linia laterală, de tușă, în zona din față a terenului echipei respective, arbitrul responsabil pentru repunere **va înmâna, va pasa sau va pune mingea la dispoziția** jucătorului care efectuează repunerea în joc.

Arbitrul direct implicat în administrarea repunerii în joc, este responsabil cu controlul respectării prevederilor regulamentare legate de repunerea mingii în joc și va da semnalul de start a cronometrului de joc când mingea atinge sau este atinsă de un jucător din teren.

Printr-un contact vizual, el trebuie să verifice în primul rând ca partenerul său să fie pregătit, înainte de a pune mingea la dispoziția jucătorului pentru repunerea în joc.

În Diagrama 92, arbitrul de cap, care este responsabil pentru repunerea în joc de la linia de tușă din stânga sa, de la prelungirea imagină a liniei de aruncări libere până la linia de fund, trebuie **să înmâneze sau să paseze** mingea jucătorului care efectuează repunerea. Cum își va menține poziția de arbitru de cap după repunerea în joc, acesta va confirma acest lucru partenerului său, ocupând o poziție pe partea dinspre linia de fund a jucătorului care efectuează repunerea.

Diagrama 93, prezintă arbitrul de coadă, înmânând mingea jucătorului care efectuează repunerea în joc. Arbitrul de coadă se va poziționa în dreapta jucătorului, deoarece el va rămâne în poziția de coadă. Arbitrul de cap se va deplasa într-o poziție, în care toți jucătorii să se afle între cei doi arbitri conform **principiului cutiei**.

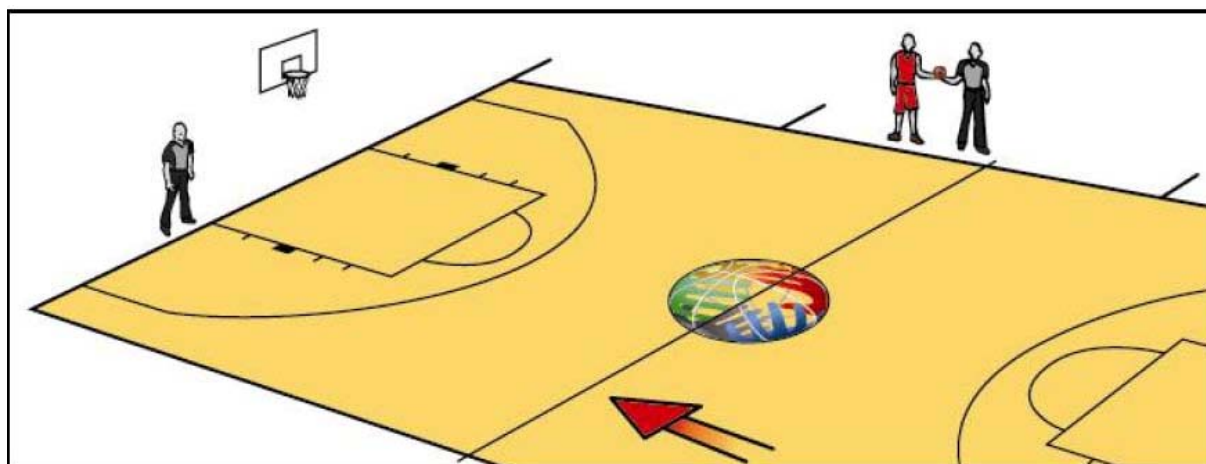
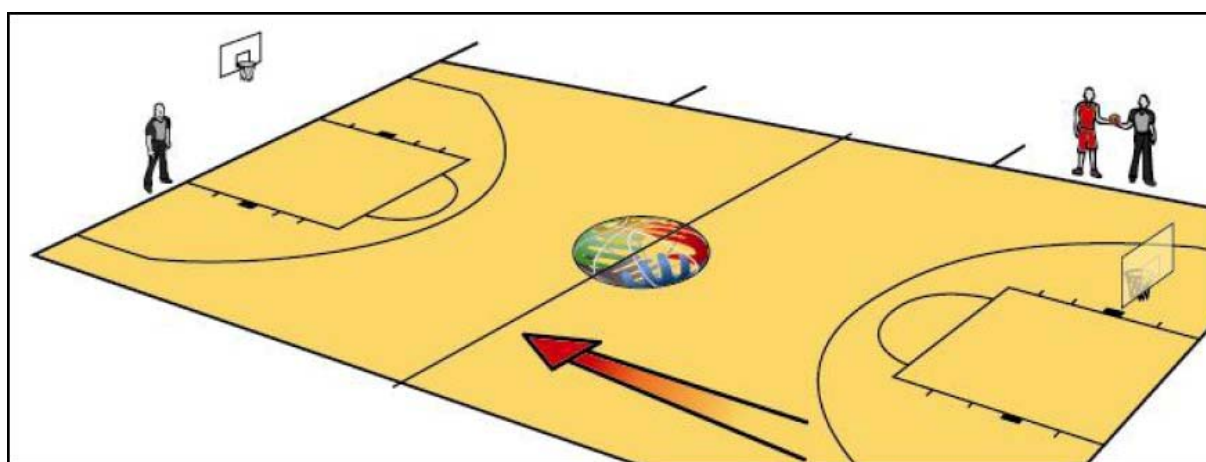

Diagrama 94

Diagrama 95

Diagrama 94, ilustrează o repunere în joc ce urmează a fi administrată între prelungirea imaginărilor a liniei de aruncări libere și linia de centru, de pe linia laterală de tușă din dreapta arbitrilor de coadă. Arbitrul de coadă va administra această repunere în joc.

El va stabili un contact vizual cu partenerul său, care s-a deplasat pentru a ocupa o poziție necesară pentru aplicarea **principiului cutiei**.

Diagrama 95 este un exemplu, a unei repuneri în joc din zona din spate a terenului echipei care efectuează repunerea. Arbitrul de coadă traversează terenul spre linia laterală îndepărtată pentru a administra repunerea în joc. Arbitrul de cap se va poziționa ca în Diagrama 95, când se efectuează repunerea în joc, pentru a aplica **principiul cutiei**.

Arbitrul de coadă care înmânează mingea jucătorului pentru repunerea în joc, va traversa terenul de joc la poziția normală de arbitru de coadă la primul moment oportun, iar arbitrul de cap se va reîntoarce la poziția normală de arbitru de cap.

Notă: Aplicarea **principiului cutiei** nu presupune ca arbitrii să fie întotdeauna în mod necesar pe poziții diagonale opuse.

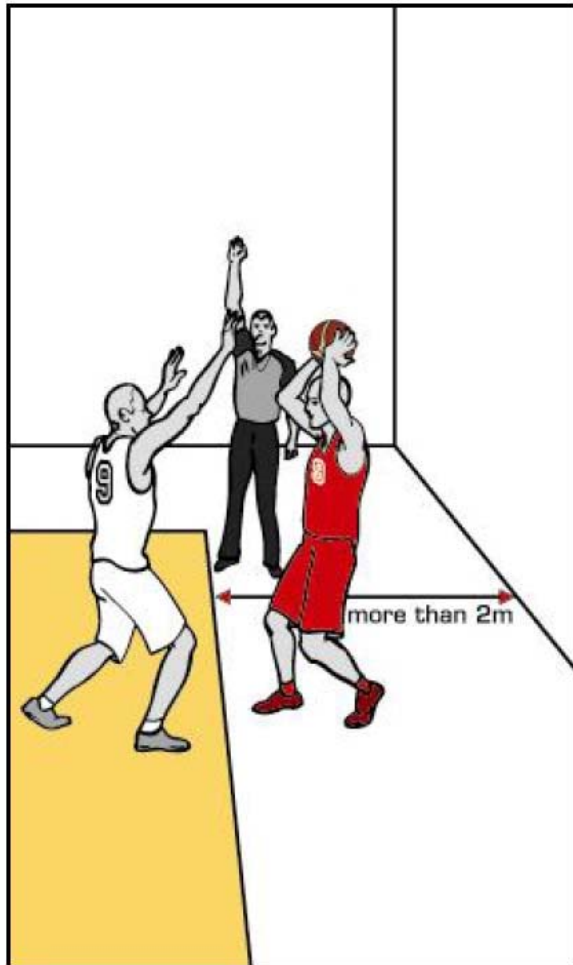


Diagrama 96

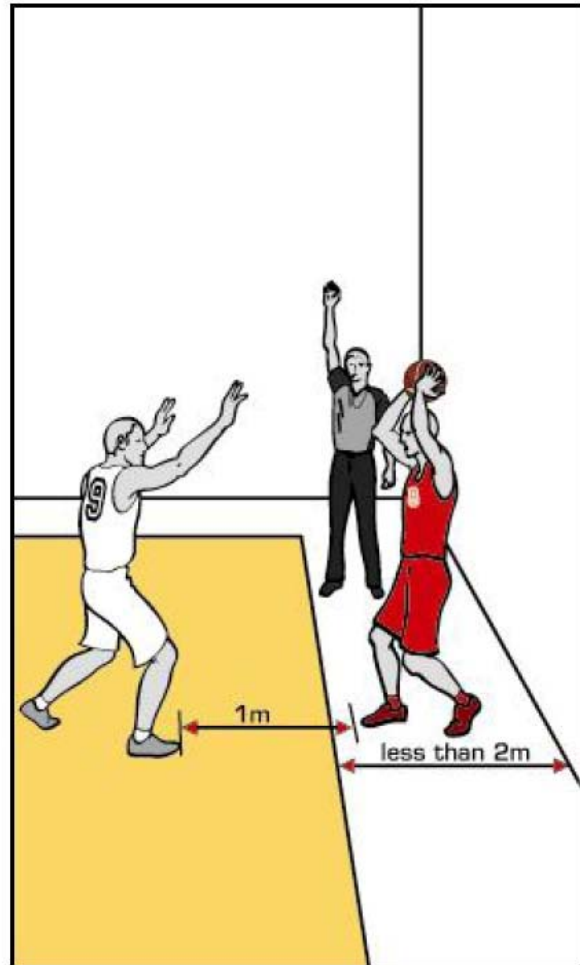


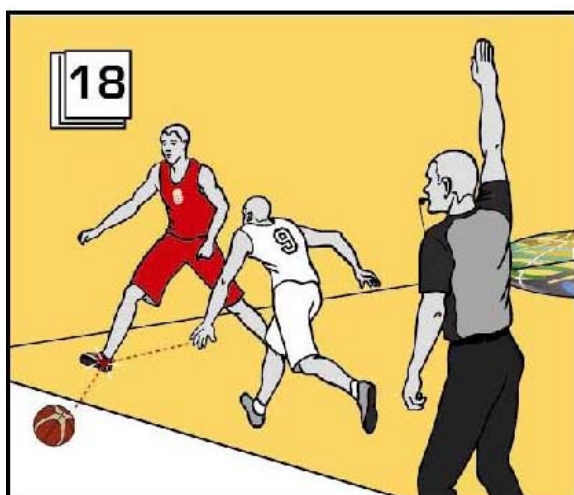
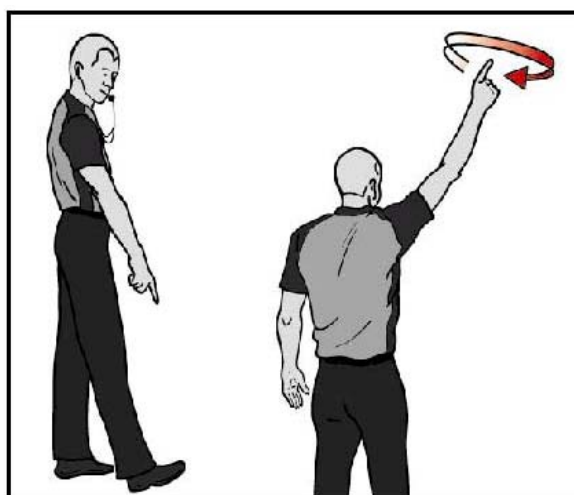
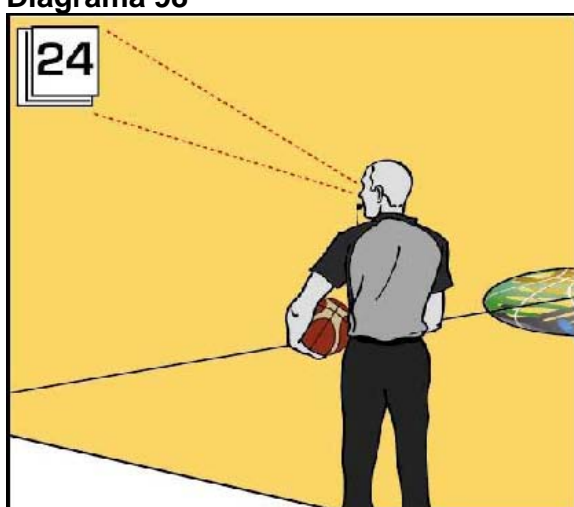
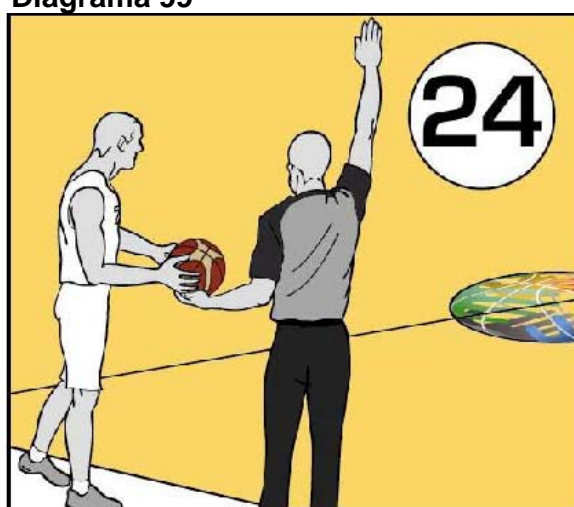
Diagrama 97

În Diagrama 96 și Diagrama 97, arbitrul se asigură că jucătorul care efectuează repunerea în joc este poziționat la punctul cel mai apropiat de locul în care a fost comisă infracțiunea.

Când cel mai apropiat obstacol se găsește la mai mult de 2 (doi) metri depărtare de linia de tușă, toți ceilalți jucători din teren au dreptul să ocupe poziții cât mai aproape doresc față de linia de tușă .

Dacă în zona din afara terenului de joc, din care se efectuează repunerea în joc sunt obstacole la o distanță mai mică de 2 (doi) metri, **nici un jucător al nici uneia dintre echipe nu trebuie să fie la mai puțin de 1 (unu) metru față de jucătorul care efectuează repunerea în joc.**

Arbitrul responsabil pentru administrarea repunerii în joc, va fi cel care se va asigura că jucătorii respectă această regulă.


Diagrama 98

Diagrama 99

Diagrama 100

Diagrama 101

5.3 Aparatul de 24 de secunde

Aparatul de 24 de secunde este întotdeauna oprit când mingea iese afară din joc.

Aparatul de 24 de secunde nu va fi resetat, când mingea este deviată în afara terenului de joc. El va reporni de la momentul la care a fost oprit, imediat ce orice jucător atinge legal sau este atins de o minge vie în terenul de joc.

În Diagrama 98, jucătorul apărător, aflat în terenul său din față, lovește intenționat mingea cu piciorul, cu 18 secunde rămase pe afisajul aparatului de 24 de secunde. Aceasta este o abatere. Ca rezultat, arbitrul face semnalul de resetare operatorului aparatului de 24 de secunde (Diagrama 99). Arbitrul se va asigura că aparatul de 24 de secunde afișează "24" (Diagrama 100), înainte de a înmâna mingea jucătorului pentru repunerea în joc (Diagrama 101).

În toate celelalte situații arbitrul se va asigura de afișajul corespunzător al aparatului de 24 de secunde înainte de a administra repunerea în joc, asta însemnând că timpul rămas este corect afișat sau că aparatul de 24 de secunde este resetat la "14" la repunerea din terenul din față.

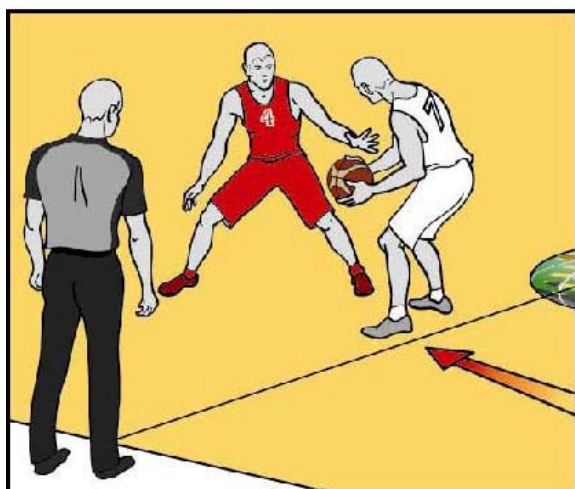


Diagrama 102

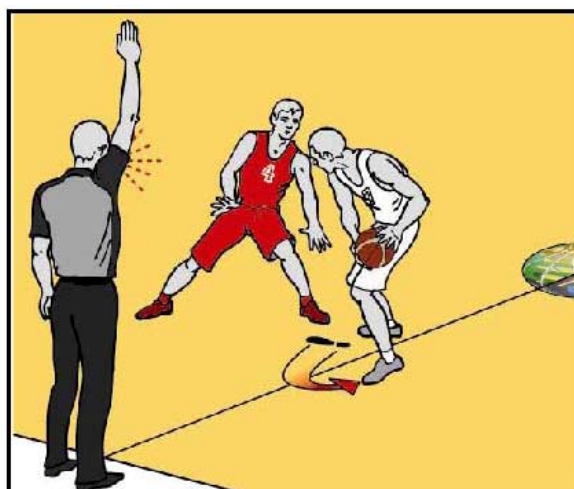


Diagrama 103

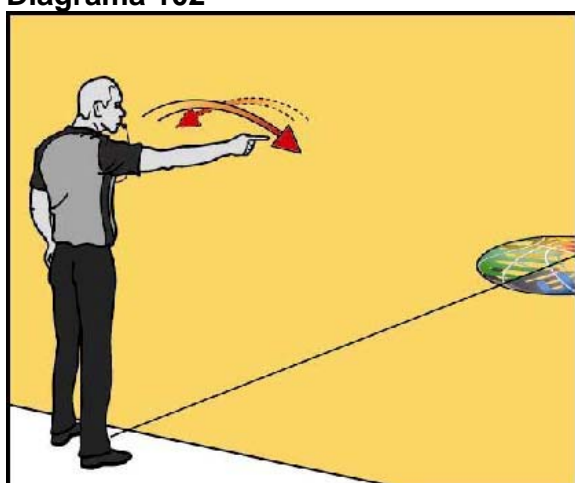


Diagrama 104



Diagrama 105

5.4 Mingea întoarsă în zona din spate

În Diagrama 102 și Diagrama 103, jucătorul care controlează mingea în zona din față a terenului de joc, face ca mingea să fie întoarsă în zona sa din spate. Aceasta este o abatere.

Arbitrul de coadă este responsabil de linia de centru și de aceea fluieră o singură dată și simultan face semnalul de oprire a cronometrului de joc, urmat de semnul de întoarcere a mingii în zona din spate și al direcției de reluare a jocului.

Amintiți-vă:

Mingea este întoarsă în zona din spate când:

1. Atinge zona din spate.
2. Atinge sau este atinsă în mod regulamentar de un jucător al echipei care controlează mingea care are o parte a corpului în contact cu zona din spate.
3. Atinge un arbitru care are o parte a corpului în contact cu zona din spate.

6. SITUAȚII DE ARUNCARE LA COȘ

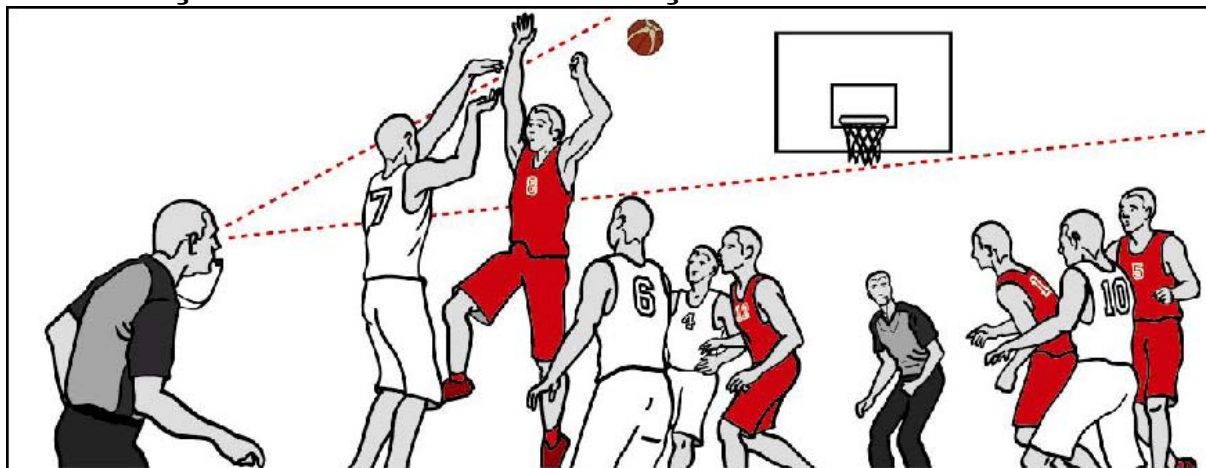


Diagrama 106

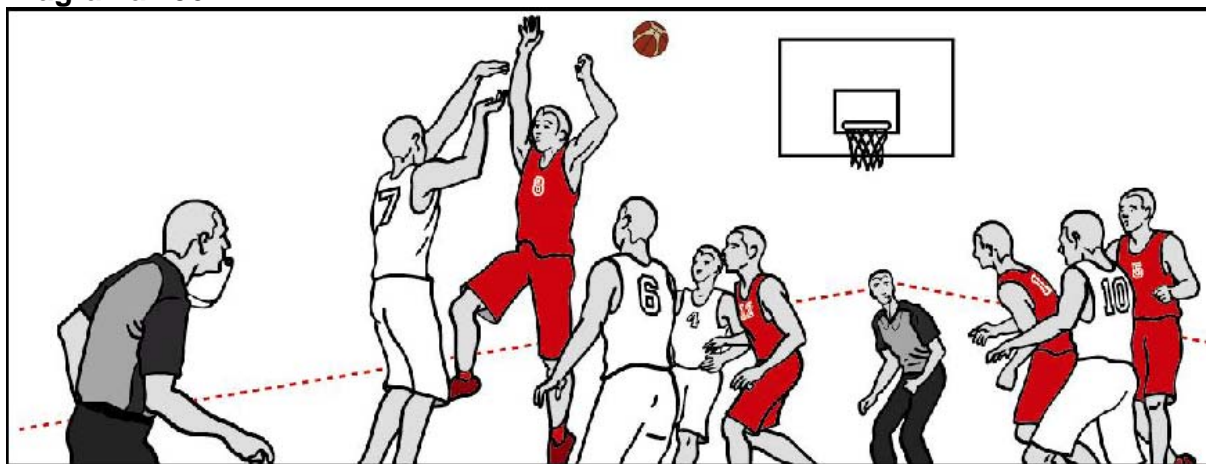


Diagrama 107

6.1 Traectoria mingii

Arbitrul de coadă are ca responsabilitate principală urmărirea traiectoriei mingii. El trebuie să determine dacă mingea a intrat în coș, semnalizând acest lucru către masa scorerului. Arbitrul de cap se concentrează asupra jocului departe de minge.

Oricum, **arbitrul care a fluierat o greșeală personală (cap sau coadă) va fi întotdeauna cel care va decide, dacă coșul este valabil sau nu.**

Indiferent, care arbitru a fluierat o greșeală personală, este absolut esențial ca arbitrul de coadă să urmărească traiectoria mingii spre coș, precum și jucătorii implicați în situații de greșeli personale.

Echipele care au înscris, nu ar trebui să întârzie reluarea jocului, împiedicând efectuarea rapidă a repunerii. Nu există nici un motiv, ca un jucător al echipei care a înscris, să atingă mingea. Se va da un singur avertisment, echipei în cauză, și în anumite situații, o greșeală tehnică poate fi fluierată, chiar de la prima abatere de acest gen.

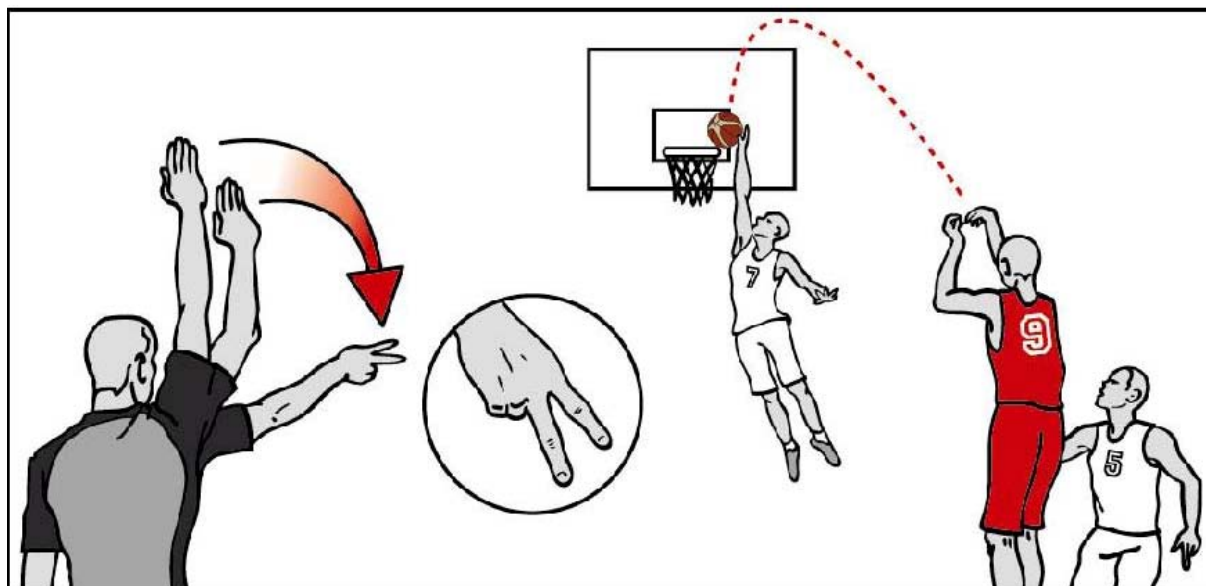


Diagrama 108

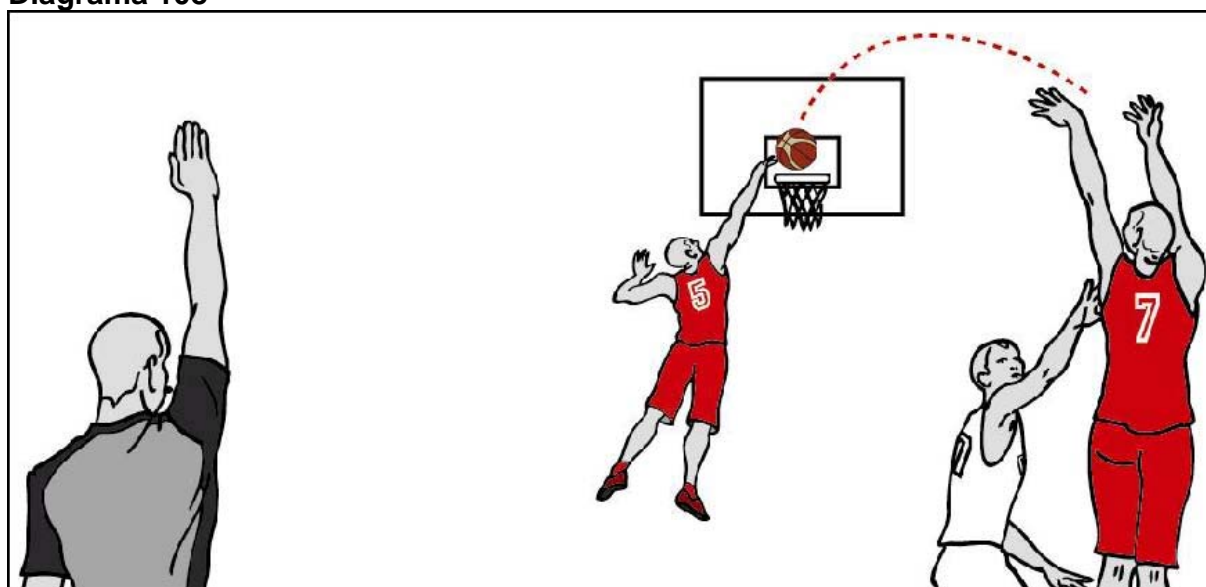


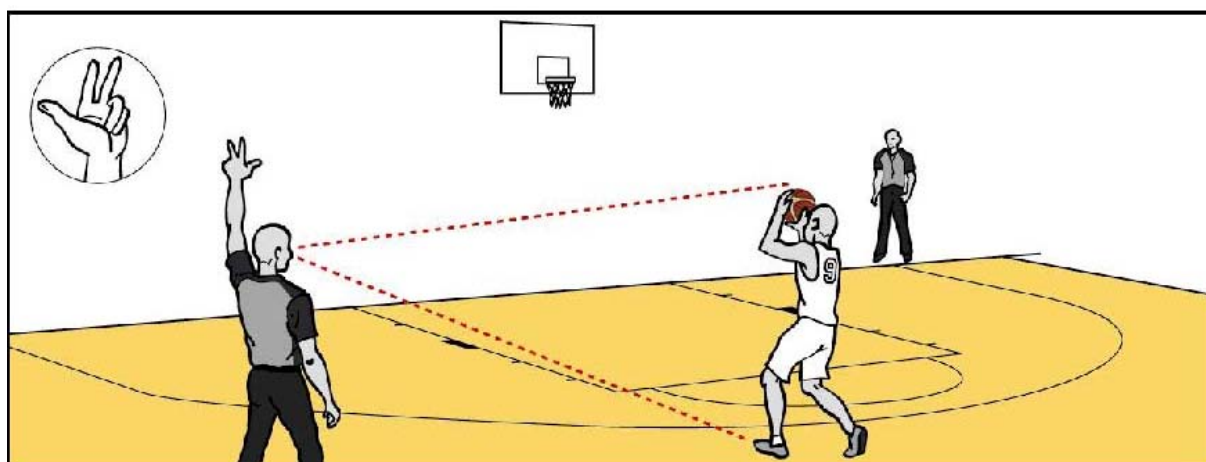
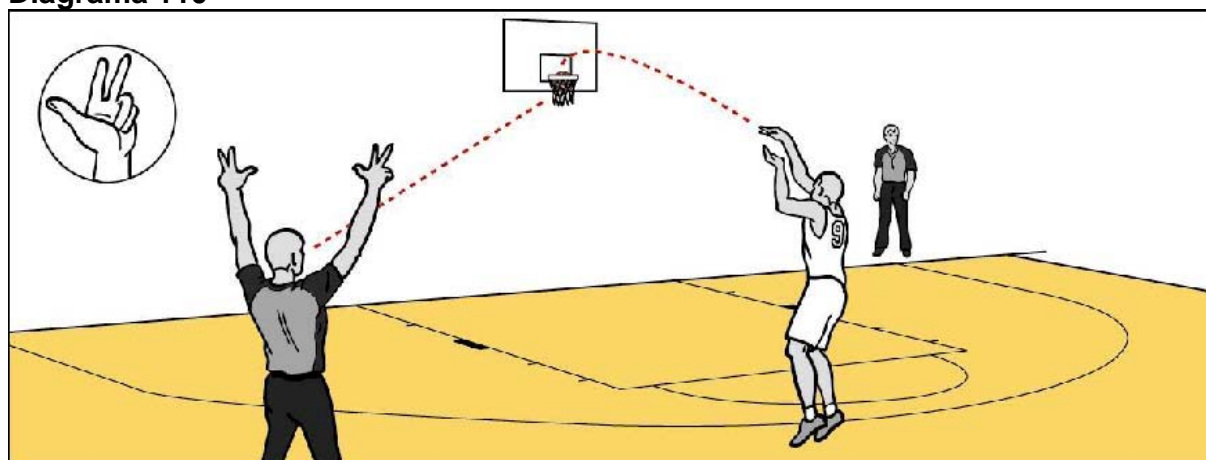
Diagrama 109

6.2 Intervenție pe traiectoria mingii spre coș și intervenție la minge

Arbitrul de coadă este responsabil pentru a urmări traiectoria mingii în timpul unei aruncări la coș, și în consecință, el va lua decizii în ceea ce privește intervenția pe traiectoria mingii spre coș și intervenția la minge.

În timpul unei aruncări la coș pentru 2 puncte, **jucătorul apărător**, atinge mingea atunci când ea se află în traiectorie descendentă și complet deasupra nivelului inelului, înainte ca mingea să atingă inelul și este evident că aceasta îl va atinge. Arbitrul de coadă va fluiera și va indica faptul că 2 puncte au fost acordate echipei care a efectuat aruncarea la coș (Diagrama 108).

Arbitrul de coadă este, de asemenea, responsabil pentru intervenția la coș și la minge, când ea este comisă de echipa aflată în atac. Când, în timpul unei aruncări la coș, mingea este complet deasupra nivelului inelului, în traiectoria sa descendentă și înainte ca mingea să atingă inelul sau este evident că îl va atinge, un **jucător atacant** nu are voie să o atingă (Diagrama 109). Arbitrul de coadă va fluiera, făcând semnalul de oprire a cronometrului, va anula acțiunea și va indica noua direcție de joc.


Diagrama 110

Diagrama 111

6.3 Încercările de aruncare pentru coșul de 3 (trei) puncte

Arbitrul de coadă este responsabil pentru semnalizarea tuturor încercărilor de aruncare, din zona coșului de 3 (trei) puncte.

El va urmări picioarele jucătorului aruncător, pentru a se asigura că încercarea a fost făcută din zona coșului de 3 (trei) puncte.

Dacă a decis că încercarea de aruncare la coș este pentru 3 (trei) puncte, arbitrul de coadă va ridica un braț vertical cu trei degete întinse : degetul mare, degetul arătător și degetul mijlociu (Diagrama 110).

Dacă încercarea de aruncare pentru 3 (trei) puncte este reușită, arbitrul de coadă va confirma că 3 (trei) puncte au fost înscrise, prin ridicarea ambelor brațe, indicând cu cele 3 (trei) degete ale fiecărei mâini (Diagrama 111).

Arbitrul de coadă menține acest semnal, până s-a asigurat că scorerul a avut timp să identifice semnalizarea de coș reușit de 3 (trei) puncte.

Este important ca arbitrul de coadă să nu întoarcă spatele la joc în timpul deplasării sale de la poziția coadă la poziția cap.

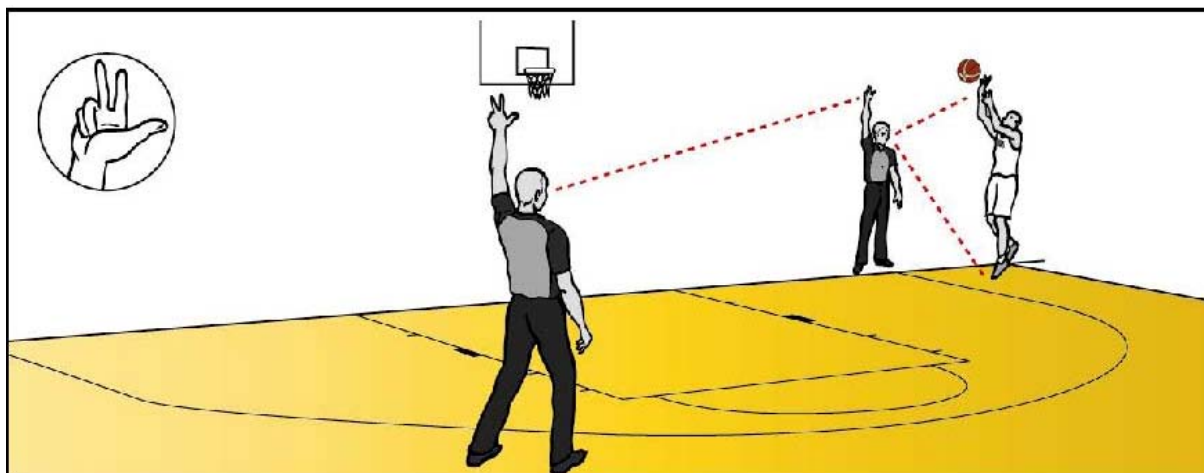


Diagrama 112

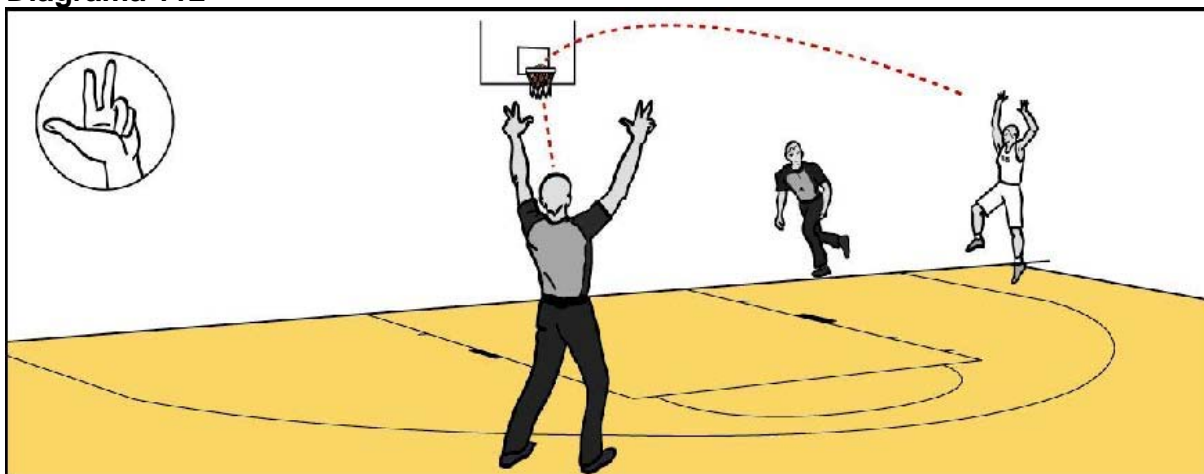


Diagrama 113

Nu toate încercările de aruncare, din zona coșului de 3 (trei) puncte pot fi văzute clar de arbitrul de coadă.

Acesta este în special cazul în care astfel de aruncări sunt încercate din colțul cel mai îndepărtat de el (dreptunghiul 4). Arbitrul de cap este aproape de jocul cu mingea și este responsabilitatea sa să-și ajute partenerul.

Când s-a încercat o aruncare de 3 (trei) puncte, arbitrul de cap va ridica brațul vertical cu 3 (trei) degete întinse. Această semnalizare, trebuie confirmată și repetată de arbitrul de coadă (Diagrama 112).

Dacă încercarea coșului de 3 (trei) puncte este reușită, **numai** arbitrul de coadă o confirmă scorerului, prin ridicarea ambelor brațe în poziție verticală, cu trei degete întinse, ale fiecărei mâini (Diagrama 113).

O colaborare strânsă, între cei 2 (doi) arbitri, este absolut esențială.

Dacă încercarea de 3 (trei) puncte este efectuată de un jucător care încalcă linia care desparte dreptunghiul 3 și 4, arbitrul de coadă trebuie să acopere acțiunea de la linia imaginară care unește mijlocul liniilor de fund.

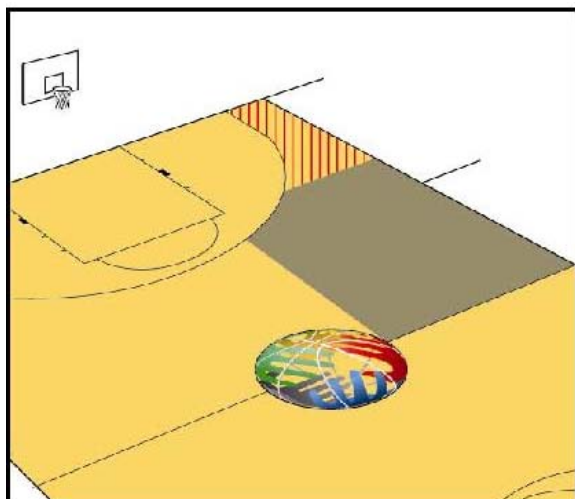
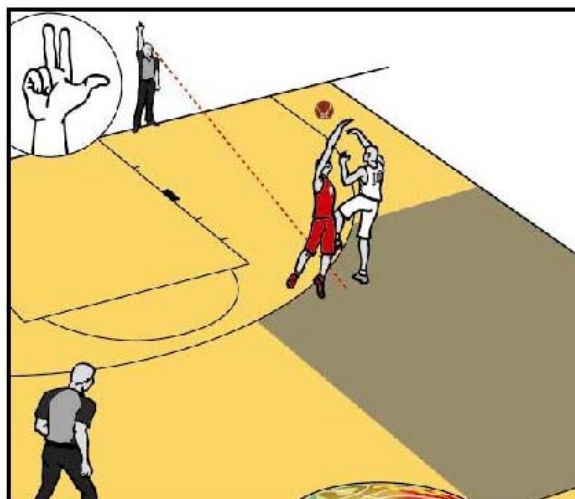
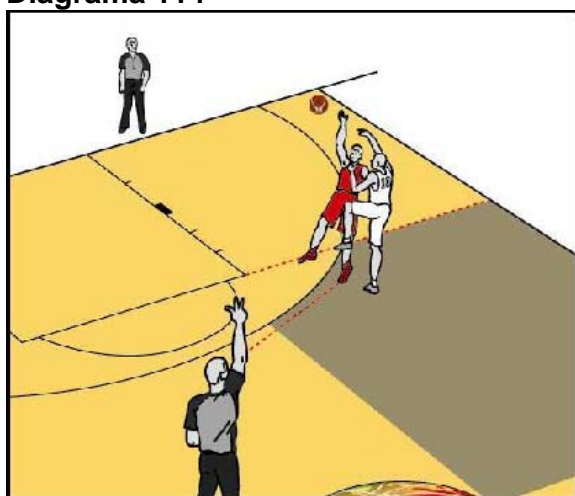
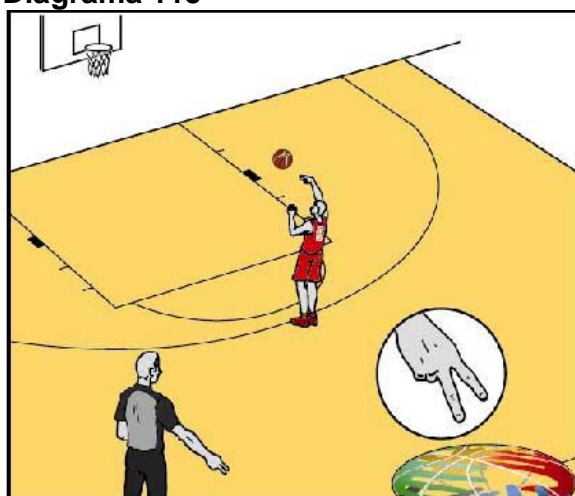

Diagrama 114

Diagrama 115

Diagrama 116

Diagrama 117

Diagrama 115, ilustrează care dintre cei 2 (doi) arbitri va fi primul care va semnaliza, încercarea pentru coșul de 3 (trei) puncte. Arbitrul de coadă este responsabil pentru zona umbroasă, iar arbitrul de cap pentru zona liniată.

Poziționarea jucătorului (jucătorilor) apărător (i) și a jucătorului care încearcă aruncarea pentru coșul de 3 (trei) puncte, precum și unghiul de vedere al celor doi arbitri, determină care arbitru va efectua inițial semnalizarea de încercare pentru coșul de 3 (trei) puncte (Diagrama 115 și Diagrama 116).

O strânsă și bună colaborare și un contact vizual între cei 2 (doi) arbitrii, este absolut necesară, pentru toate încercările de aruncare la coș din zona coșului de 3 (trei) puncte, cât și pentru aruncările încercate aproape de linia care demarchează zona coșului de 3 (trei) puncte.

Uneori, în cazul unei încercări de aruncare din zona coșului de 2 (două) puncte, care este aproape de linia care demarchează zona coșului de 3 (trei) puncte, arbitrul de coadă poate indica imediat scorerului, cu două degete, faptul că, în cazul în care aruncarea este reușită, aceasta are o valoare de 2 (două) puncte (Diagrama 117). Astfel se poate evita o presiune suplimentară din partea spectatorilor, antrenorilor și jucătorilor.

Linia de 3 (trei) puncte, nu face parte din zona coșului de 3 (trei) puncte.



Diagrama 118



Diagrama 119

6.4 Sfârșitul timpului de joc pentru o perioadă sau perioadă de prelungire

Aruncările la coș efectuate aproape de sfârșitul timpului de joc pentru o perioadă sau o perioadă de prelungire, pot crea dificultăți arbitrilor, mai ales când sunt mulți spectatori și semnalul sfârșitului timpului de joc nu poate fi clar auzit.

Decizia trebuie luată cât mai repede posibil.

Arbitrul de coadă este principalul responsabil de a indica dacă coșul este sau nu valabil. În mod normal, arbitrul de cap, chiar dacă el este arbitrul principal, va accepta decizia partenerului său și trebuie să facă totul pentru a-i sprijini decizia.

Cu 24 de secunde, sau mai puține, rămase din timpul regulamentar de joc al unei perioade sau perioade de prelungire, arbitrul de coadă va semnaliza, prin ridicarea unei mâini cu degetul arătător întins în sus, că acest atac ar putea fi ultimul al perioadei. Arbitrul de coadă va menține acest semnal până când și arbitrul de cap va face același semnal.

Oricum există ocazii, în care situația poate să nu fie clară, caz în care cei 2 (doi) arbitri trebuie să se consulte, înainte ca arbitrul principal să ia decizia finală. Dacă sunt necesare consultări suplimentare, arbitrul principal poate consulta arbitrul secund, comisarul, dacă este prezent, și/sau oficialii de la masa oficială. Oricum, **arbitrul principal va lua decizia finală.**

7. SEMNALIZĂRI ȘI PROCEDURI

7.1 Semnalizări

Cum interesul pentru jocul de baschet crește, printr-un număr mai mare al spectatorilor și printr-o mai largă acoperire media, este absolut necesar ca arbitrul de baschet să fie precis și explicit în modul în care arbitrează jocul. Este foarte important ca arbitrii să indice clar, pentru toată lumea implicată în joc, inclusiv spectatorii, ceea ce s-a întâmplat.

1. Numai semnalizările oficiale ale FIBA **trebuie** utilizate.
2. Când fluieră, sunetul trebuie să fie tare și distinct. Este necesar să se fluiere o singură dată, tare, fie că este vorba de abatere, fie că este vorba de o greșeală.
3. Semnalele vor vorbi mai clar decât cuvintele, de aceea vocea va fi folosită numai când este necesar.
4. Semnalizările trebuie să fie clare și concise. Vor fi momente când acestea vor ajuta arbitrul să-și susțină decizia. Nu este necesar ca arbitrul să fie teatral sau să supra reacționeze.
5. Semnalizarea pentru oprirea a cronometrului trebuie să fie foarte clară.

Arbitrii **trebuie** să oprească cronometrul de joc, cu brațul întins vertical în aer, cu pumnul închis pentru o greșeală personală, cu palma deschisă și degetele lipite pentru o abatere sau cu semnalizarea pentru o greșeală tehnică, o greșeală antisportivă sau descalificatoare sau pentru o situație de angajare între doi.

6. Toate semnalele către scorer **trebuie** să fie :
 - a) Făcute dintr-o poziție de la aproximativ 6-8 metri, față de masa scorerului. Cronometrul de joc este oprit, deci nu este necesar să vă grăbiți când semnalizați.
 - b) Executate la nivelul ochilor și departe de corp.
 - c) Cu următoarea succesiune, pentru semnalizarea unei greșeli:
 1. Numărul jucătorului.
 2. Tipul greșelii.
 3. Numărul de aruncări libere sau direcția de joc.

Notă : Orice validare sau anulare a unui coș **trebuie** făcută **înaintea** semnalizărilor descrise mai sus.

7. În cazul supravegherii jucătorului strâns marcat, a repunerilor și executării aruncărilor libere, și a trecerii mingii în zona din față, arbitrul responsabil de acțiune va face numărătoarea secundelor în mod vizibil (semnalizarea nr. 14 din semnalizările oficiale).

Calitatea semnalizărilor efectuate de un arbitru poate îmbunătăți imaginea acestuia pe teren. Va comunica oamenilor că, el își cunoaște meseria și că o face bine.

Vor da arbitrului încredere.



Diagrama 120



Diagrama 121

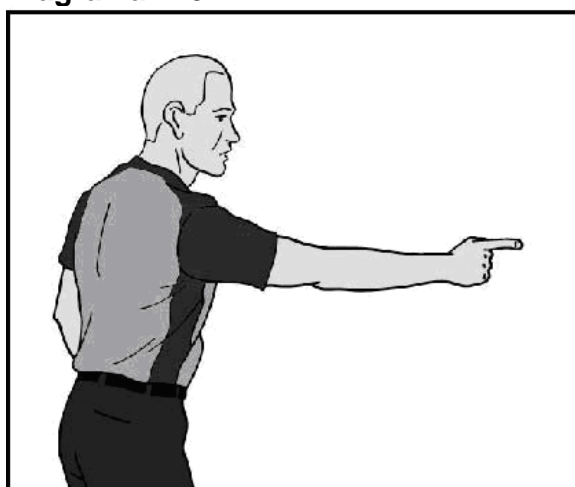


Diagrama 122

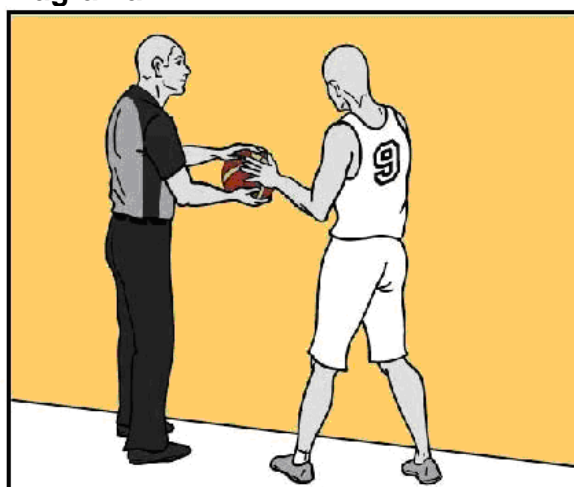


Diagrama 123

7.2 Abateri

Ori de câte ori se produce o abatere, arbitrul responsabil pentru acțiune **trebuie**:

1. Să fluiera o dată și simultan să oprească cronometrul de joc cu brațul ridicat vertical (nu cu brațul îndoit) și palma deschisă cu degetele lipite. (Diagrama 120).
2. Să indice clar tipul abaterii (Diagrama 123-Abatere de pași). Nu este o abatere când mingea a ieșit în afara terenului de joc.
3. Să indice, cât mai clar, folosind același braț, direcția spre care jocul va fi reluat (Diagrama 122).
4. În toate situațiile, arbitrul care administrează repunerea, va înmâna sau va pasa cu pământul mingea jucătorului care efectuează repunerea (Diagrama 123).
5. Succesiunea semnalizărilor pentru o abatere :
 - a) Oprirea cronometrului de joc.
 - b) Tipul abaterii.
 - c) Direcția de joc.


Diagrama 124

Diagrama 125

7.2 Greșeli personale

Ori de câte ori se produce o greșeală personală, arbitrul responsabil pentru acțiune **trebuie:**

1. Să fluiera o dată și simultan să oprească cronometrul de joc cu brațul ridicat vertical (nu cu brațul îndoit) și pumnul stâns (Diagrama 124).
2. Să se asigure că jucătorul este conștient că a fost sancționat cu o greșeală personală, indicând spre talia acestuia cu celălalt braț, întins și cu palma deschisă spre podea. În situații controversate, când se acordă aruncări libere, să indice numărul de aruncări.
3. **Să alerge** spre masa scorerului și să **se oprească**, luând o poziție în așa fel încât scorerul să îl vadă clar, fără nici un fel de obstacole, la o poziție de aproximativ 6 (șase) – 8 (opt) metri de la masa scorerului.
4. Să semnalizeze din poziție statică. Să semnalizeze foarte clar și lent numărul jucătorului care a comis greșeala. Este recomandabil să mențină semnalul pentru câteva secunde, deoarece este foarte important ca scorerul să înscrie numărul corect.
5. Să semnalizeze natura greșelii.
6. Să finalizeze procedura de semnalizare indicând numărul aruncărilor libere sau direcția de reluare a jocului și **să alerge** spre noua poziție în teren
7. În principiu, la finalizarea semnalizării, cei doi arbitri își vor schimba pozițiile.

7.4 Schimbarea pozițiilor după o greșeală personală

În condiții normale, arbitrii vor schimba pozițiile pe teren după fiecare greșeală personală.

Totuși, arbitrii **nu vor schimba pozițiile** când:

- O greșeală personală în atac a fost fluierată de arbitrul de cap, aceasta însemnând că după semnalizarea greșelii la masa scorerului, el va deveni noul arbitru de coadă, iar arbitrul de coadă va deveni noul arbitru de cap, la linia de fund opusă.
- O greșeală personală în apărare a fost fluierată de către arbitrul de coadă, aceasta însemnând că după semnalizarea greșelii la masa scorerului, el va rămâne ca arbitru de coadă și arbitrul de cap va rămâne pe aceeași poziție, la linia de fund.

7.5 Greșeala echipei care are posesia mingii

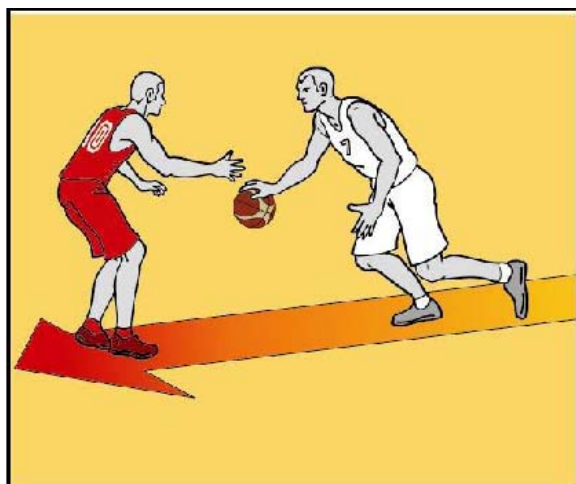


Diagrama 126

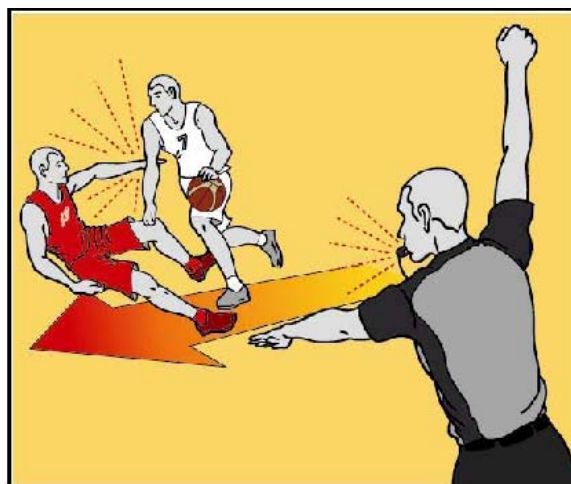


Diagrama 127

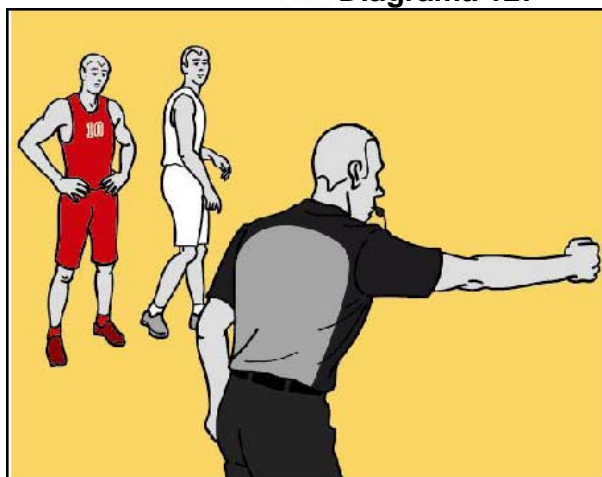


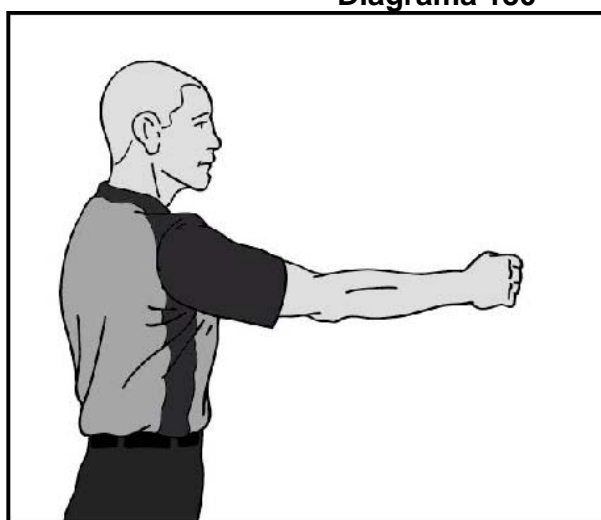
Diagrama 128

Jucătorul atacant care driblează mingea, este responsabil de producerea contactului cu un jucător apărător, care și-a stabilit o poziție legală de apărare (Diagrama 126 și Diagrama 127).

Arbitrul responsabil pentru acoperirea jocului cu mingea, fluieră și simultan ridică brațul întins vertical pentru oprirea cronometrului de joc.

Imediat după semnalul de greșeală personală, arbitrul va semnaliza greșeala echipei care are posesia mingii, cu pumnul strâns, indicând în direcția coșului echipei care a comis greșeala (Diagrama 128).


Diagrama 129

Diagrama 130

Diagrama 131

Arbitrul care a fluierat greșeala, aleargă și se plasează într-un spațiu liber de jucători, la aproximativ 6 (șase) – 8 (opt) metri de la masa scorerului, pentru a semnaliza greșeala.

El indică numărul jucătorului, în acest caz numărul 7 (Diagrama 129) și face semnalul de pătrundere forțată cu mingea (Diagrama 130).

Partea finală a succesiunii este să arate noua direcție de joc, folosind semnalul de greșeală împotriva echipei care are posesia mingii (Diagrama 131).

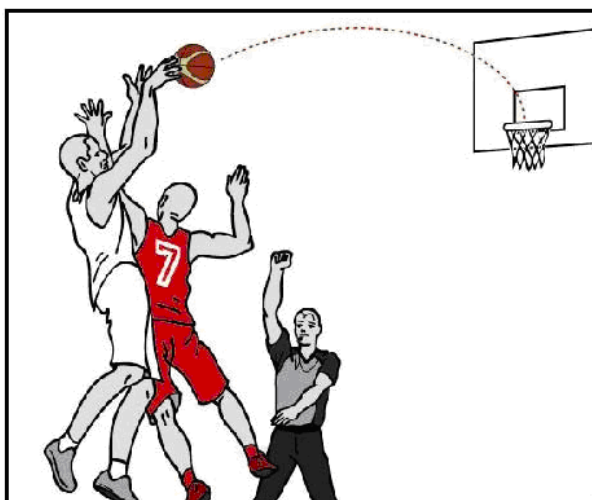


Diagrama 132

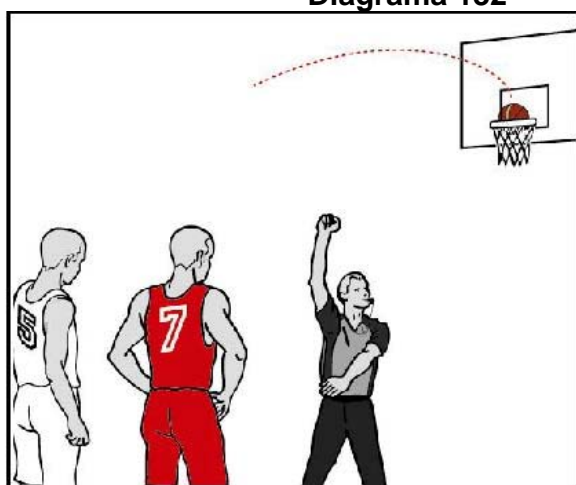


Diagrama 133

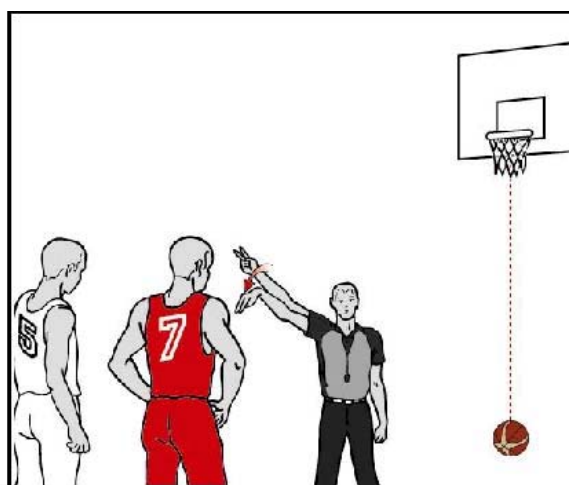


Diagrama 134

7.6 Greșeală personală și coș reușit

Asupra jucătorului aflat în acțiune de aruncare la coș se comite o greșeală personală, iar coșul este reușit (Diagrama 132).

Arbitrul de cap, fluieră și oprește cronometrul de joc (Diagrama 133).

În continuare, el trebuie să indice tuturor celor implicați în joc, inclusiv spectatori, dacă încercarea a fost, sau nu a fost reușită și dacă punctele sunt acordate. Acest semnal trebuie făcut în primul rând pentru a evita o presiune suplimentară din partea spectatorilor, antrenorilor sau jucătorilor.

Dacă arbitrul care a fluierat greșeala nu este sigur dacă mingea a intrat în coș, el trebuie să verifice acest lucru, consultându-și partenerul prin metoda stabilită la discuția dinainte de joc.

Decizia finală de validare sau nu a coșului, va fi făcută de arbitrul care a fluierat greșeala.


Diagrama 135

Diagrama 136

Diagrama 137

Diagrama 138

Arbitrul aleargă și se plasează într-un spațiu liber de jucători, la aproximativ 6 (șase) – 8 (opt) metri de la masa scorerului și **se oprește**.

Din această poziție staționară, el confirmă în primul rând că un coș a fost reușit. În Diagrama 135, arbitrul semnalizează că 2 (două) puncte trebuie acordate echipei care a aruncat la coș.

După aceea, arbitrul semnalizează numărul jucătorului care a comis greșeala (Diagrama 136) și natura greșelii (ținere) (Diagrama 137).

Pentru finalizarea procedurii de semnalizare, arbitrul arată că va fi acordată o aruncare liberă suplimentară (Diagrama 138).



Diagrama 139

7.7 Dubla greșeală

Arbitrul care sancționează dubla greșeală, va fluiera și simultan va face semnalul de dublă greșeală (Diagrama 139).

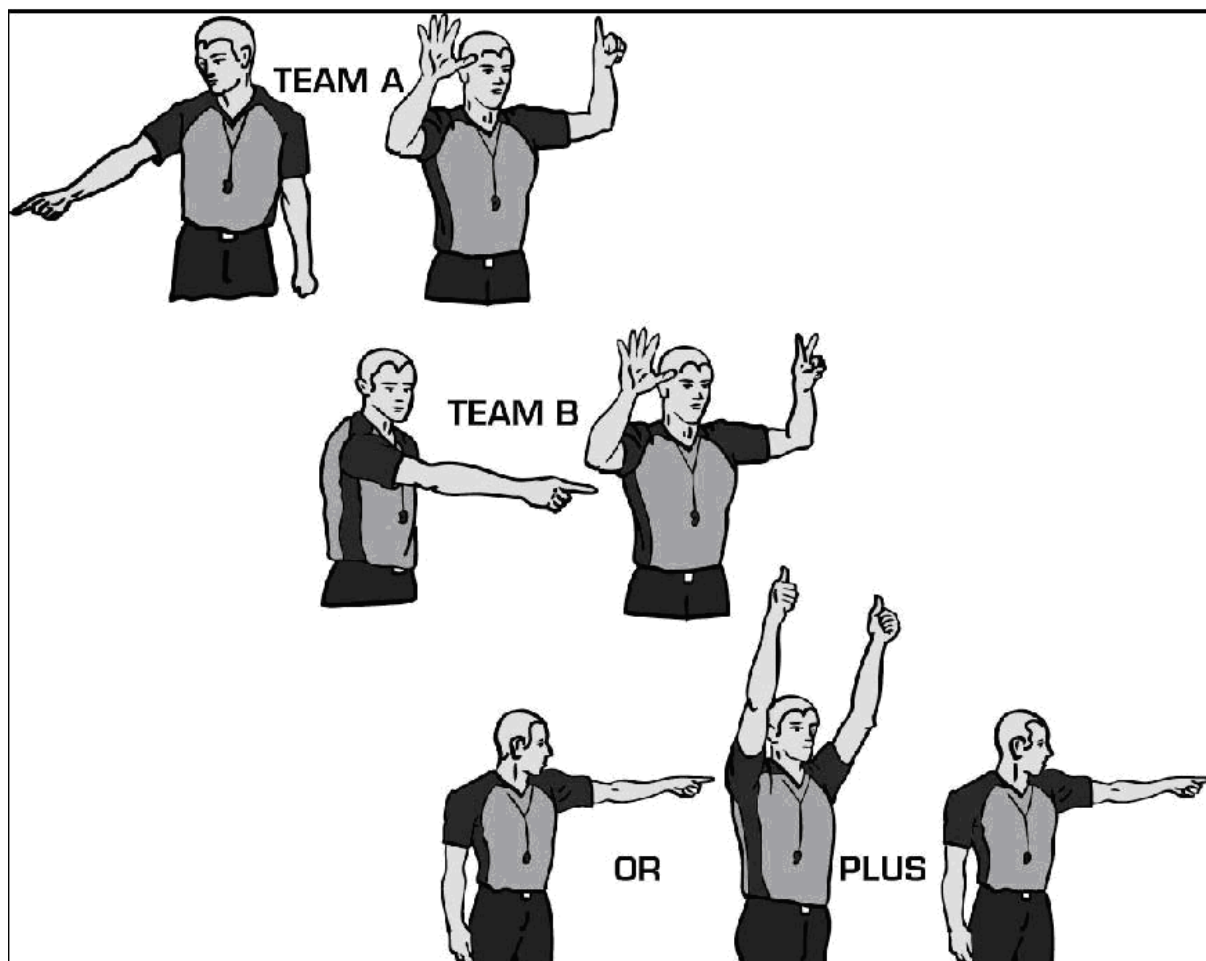


Diagrama 140

Arbitrul aleargă și se plasează într-un spațiu liber de jucători, la aproximativ 6 (șase) – 8 (opt) metri de la masa scorerului. După aceea, el va indica prima echipă arătând în direcția băncii echipei respective, semnalizând apoi numărul jucătorului (6).

În acest caz este absolut necesar ca scorerul să înregistreze corect numărul jucătorului.

Apoi va indica a doua echipă, arătând direcția băncii celeilalte echipe, semnalizând apoi numărul jucătorului (7).

În final, arbitrul va indica dacă, o situație de angajare între doi s-a produs, urmată de semnalizarea direcției de joc.



Diagrama 141

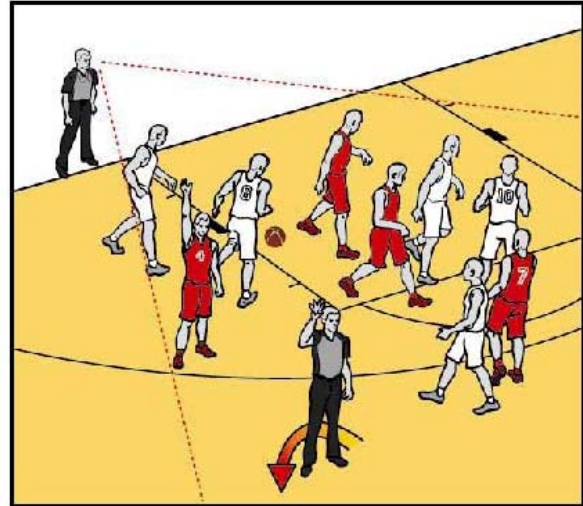


Diagrama 142

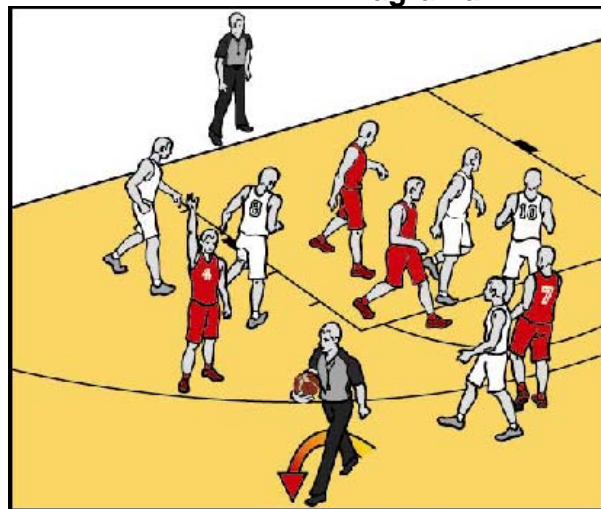


Diagrama 143

7.8 Poziționarea arbitrilor după o greșeală

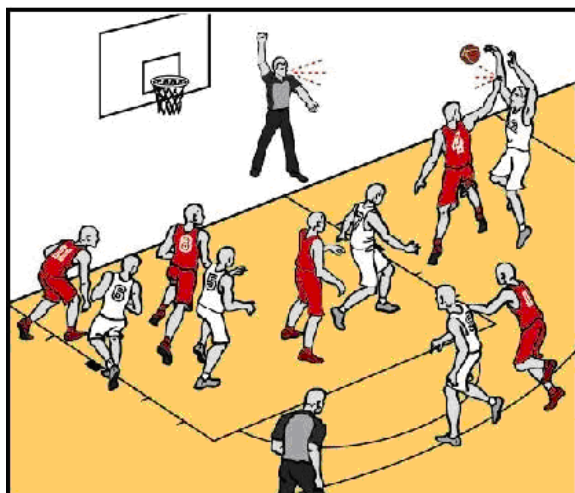
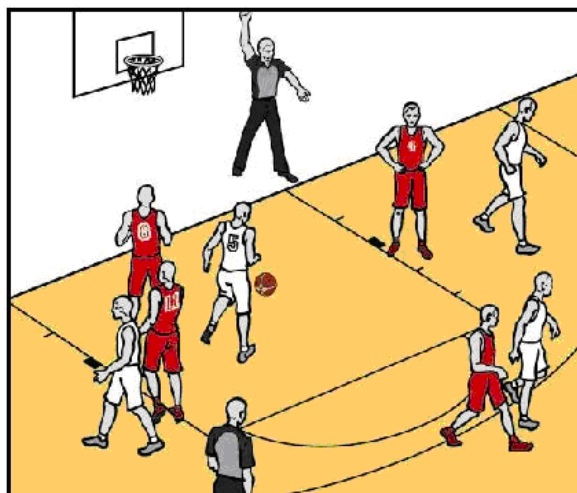
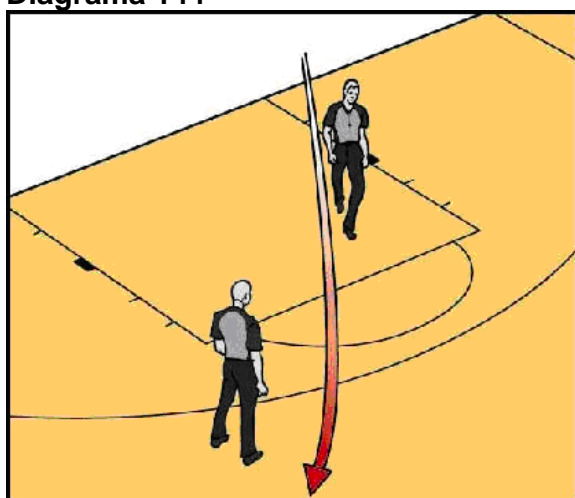
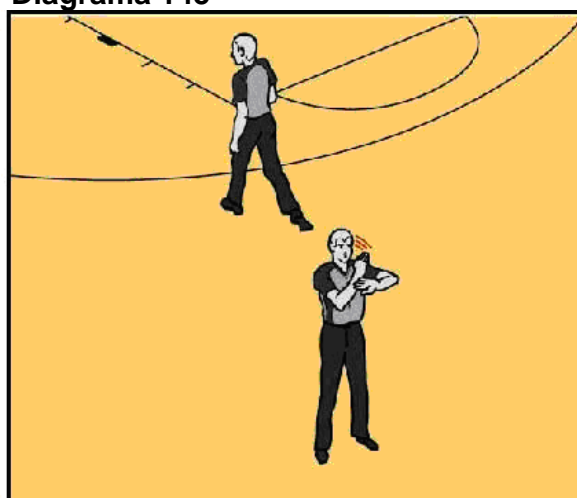
Un jucător apărător a comis o greșeală asupra unui adversar care a pasat mingea.

Arbitrul de coadă fluieră și face semnalul de greșeală personală, brațul întins vertical și pumnul strâns (Diagrama 141).

Arbitrul de cap (cel care nu a fluierat), trebuie să se oprească pe loc și își va concentra atenția spre jucătorii aflați pe teren.

El este singurul arbitru în acest moment care va observa jucătorii, atâta timp cât celălalt arbitru care a fluierat greșeala, este cu fața la masa oficială semnalizând scorerului greșeala (Diagrama 142).

Arbitrii nu vor schimba pozițiile (Diagrama 143).


Diagrama 144

Diagrama 145

Diagrama 146

Diagrama 147

Jucătorul apărător comite o greșeală personală asupra adversarului aflat în acțiune de aruncare la coș. Aruncarea nu este reușită (Diagrama 144 și Diagrama 145).

Arbitrul de cap care este responsabil de acoperirea jocului cu mingea fluieră greșeala personală a apărătorului.

Arbitrul de coadă (cel care nu a fluierat) trebuie să rămână pe loc și să-și concentreze atenția asupra jucătorilor pe teren (Diagrama 145 și Diagrama 146).

Imediat ce partenerul său a început semnalizarea către masa scorerului, arbitrul de coadă se va deplasa în direcția noii sale poziții de arbitru de cap, în acest caz linia de fund, menținându-și atenția asupra jucătorilor (Diagrama 147). Arbitrul de cap va deveni noul arbitru de coadă.

Noul arbitru de cap este responsabil pentru administrarea tuturor aruncărilor libere.

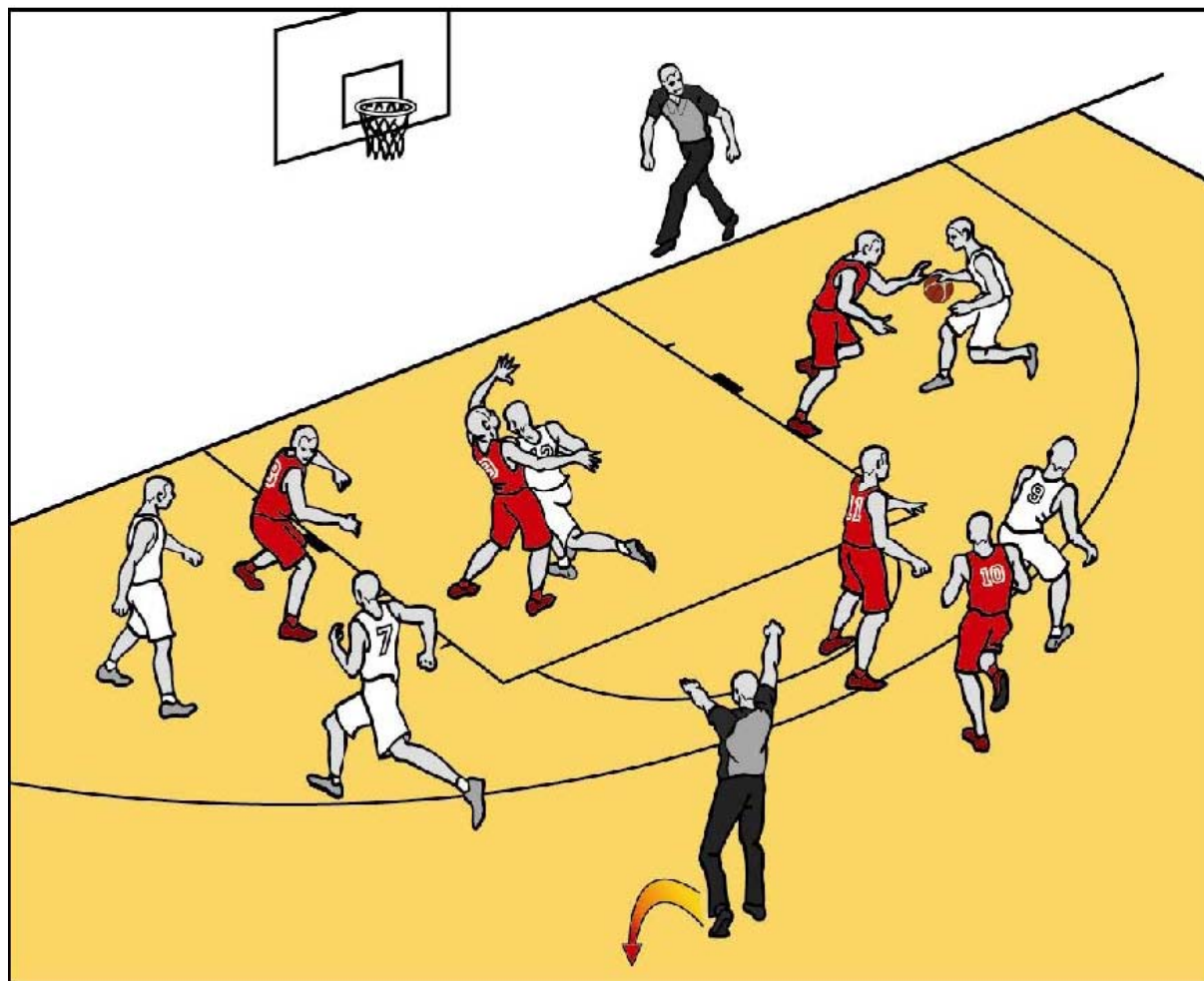
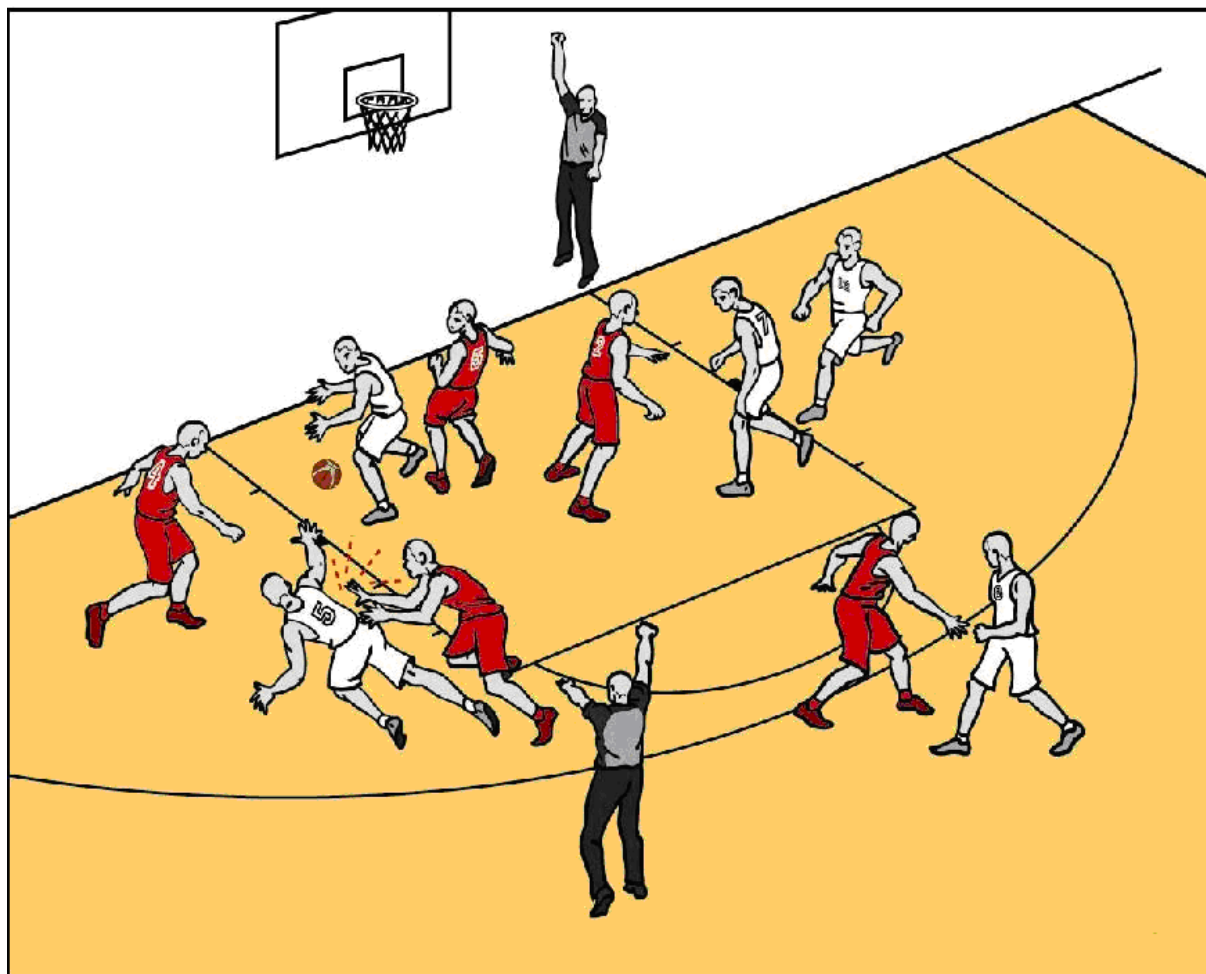


Diagrama 148

O greșeală împotriva echipei care are posesia mingii, se produce departe de minge.

Arbitrul de coadă, care este responsabil de acoperirea jocului departe de minge, fluieră greșeala în atac iar apoi semnalizează greșeala la masa scorerului.

Arbitrul de cap se oprește și va observa toți jucătorii. După ce partenerul său a terminat semnalizarea greșelii, ei vor schimba pozițiile.


Diagrama 149

7.9 Amândoi arbitrii fluieră simultan o greșeală

Vor exista situații în care ambii arbitri vor fluiera o greșeală aproape în același timp (fluier simultan). Ori de câte ori se întâmplă acest lucru, cei 2 (doi) arbitri vor stabili imediat un contact vizual, între ei, pentru a verifica decizia. O strânsă colaborare între cei 2 (doi) arbitri este absolut esențială.

În acest caz, ambii fluieră o greșeală personală la jucătorul aflat în apărare.

Arbitrul cel mai apropiat sau arbitrul spre care înaintează jocul, va avea responsabilitatea deciziei, cu scopul de a evita decizii contradictorii între cei 2 (doi) arbitri.

Cum această greșeală s-a produs aproape de arbitrul de coadă, acesta va fi cel care va semnaliza greșeala.

Arbitrul de cap va observa toți jucătorii în timp ce arbitrul de coadă semnalizează greșeala către masa oficială.

Arbitrii nu vor schimba pozițiile.

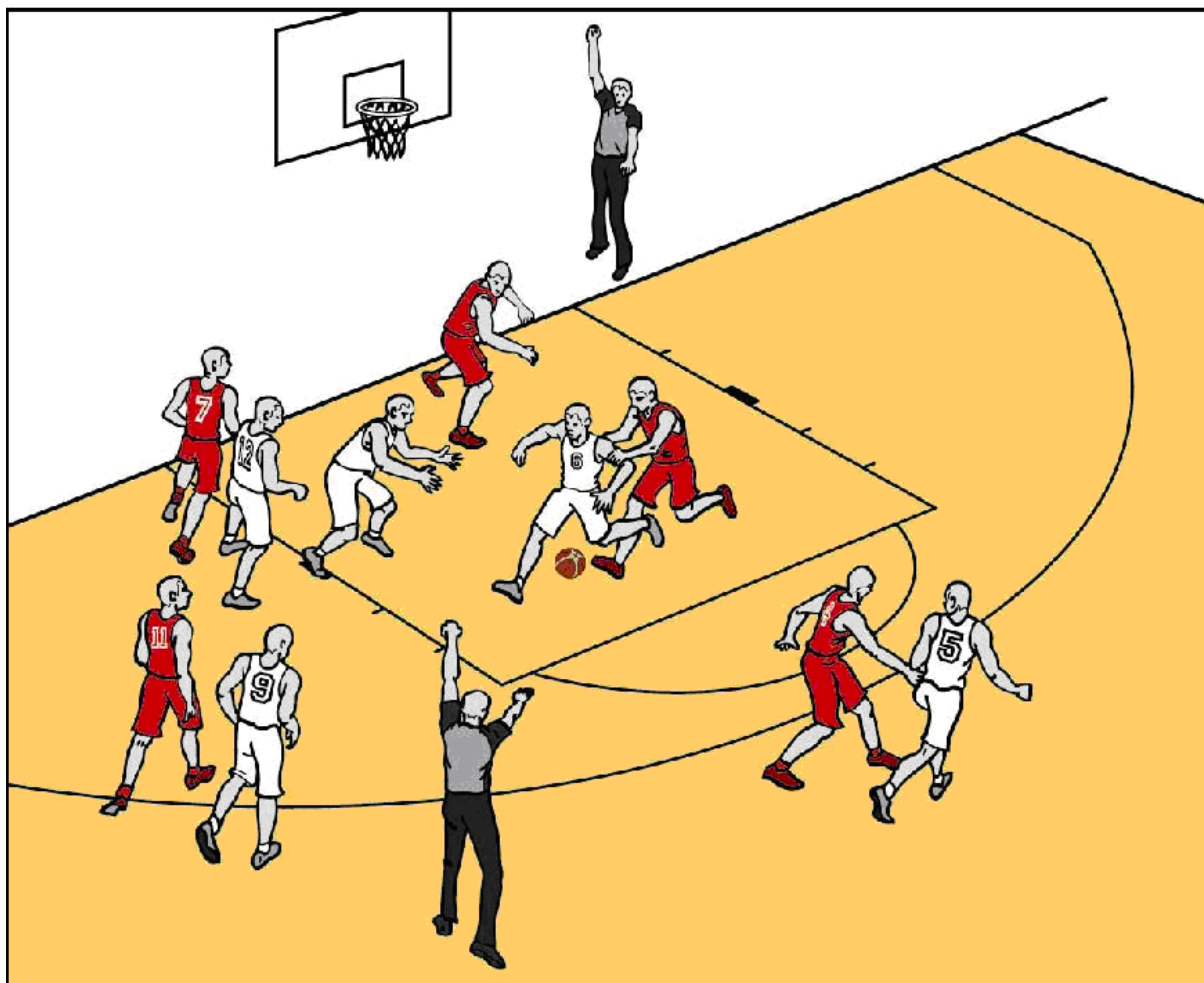


Diagrama 150

Cei 2 (doi) arbitrii fluieră aproximativ în același timp o greșeală personală la jucătorul apărător. Nu este foarte evident care arbitru este mai aproape de situație.

Arbitrul spre care înaintează jocul trebuie să ia decizia, cu excepția cazurilor în care celălalt arbitru a observat o altă greșeală sau abatere, anterioară fluierului simultan.

În acest caz, arbitrul de coadă va avea responsabilitatea pentru semnalizarea greșelii către masa scorerului.

Încă o dată, contactul vizual între arbitri este esențial. O bună cooperare este o calitate pe care toți arbitrii trebuie să se străduiască să o dobândească, în special atunci când există fluier simultan pentru aceeași acțiune.

Din nou, arbitrul de cap urmărește jucătorii când partenerul său a început procedura de semnalizare a greșelii.

Arbitrii nu vor schimba pozițiile.

8. SITUAȚII DE ARUNCĂRI LIBERE



Diagrama 151

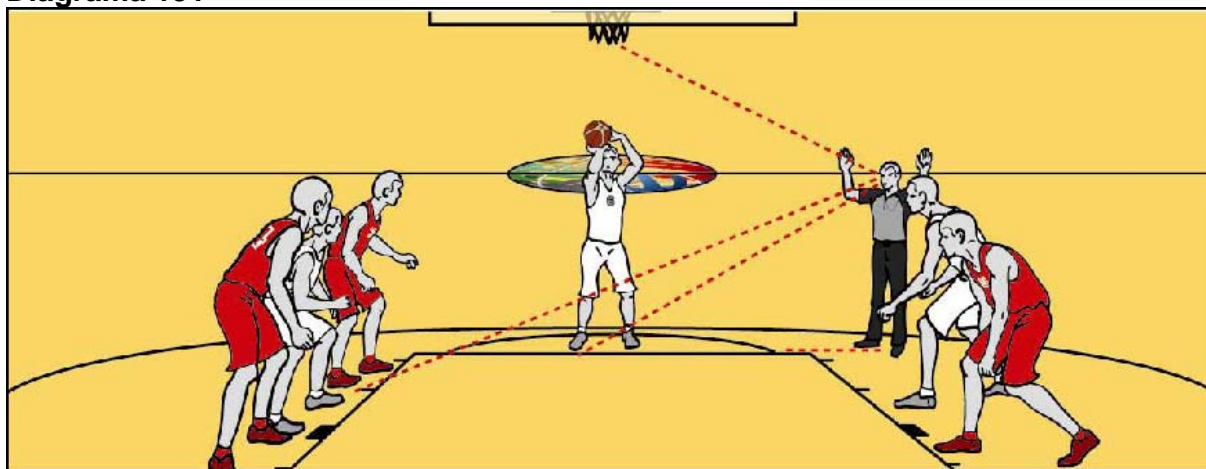


Diagrama 152

8.1 Arbitrul de coadă

O greșeală a fost fluierată, urmată de aruncări libere ca sancțiune.

Noul arbitru de coadă, se deplasează într-o poziție în care prelungirea imaginată a liniei de aruncări libere intersectează linia care demarchează zona coșului de 3 (trei) puncte, la stânga jucătorului care execută aruncările libere.

Odată ce arbitrul de cap a finalizat semnalizarea către jucători a numărului de aruncări libere care vor fi încercate, el va deveni noul arbitru de coadă și va semnaliza numărul aruncărilor libere, prin ridicarea brațelor (brațului). (Diagrama 152).

El este responsabil pentru:

1. Urmărirea aruncătorului.
2. Urmărirea jucătorilor aflați pe partea **opusă** a zonei de restricție.
3. Numărarea celor 5 (cinci) secunde.
4. Supravegherea traiectoriei mingii și supravegherea mingii pe inel.
5. Confirmarea dacă aruncarea liberă a fost reușită.

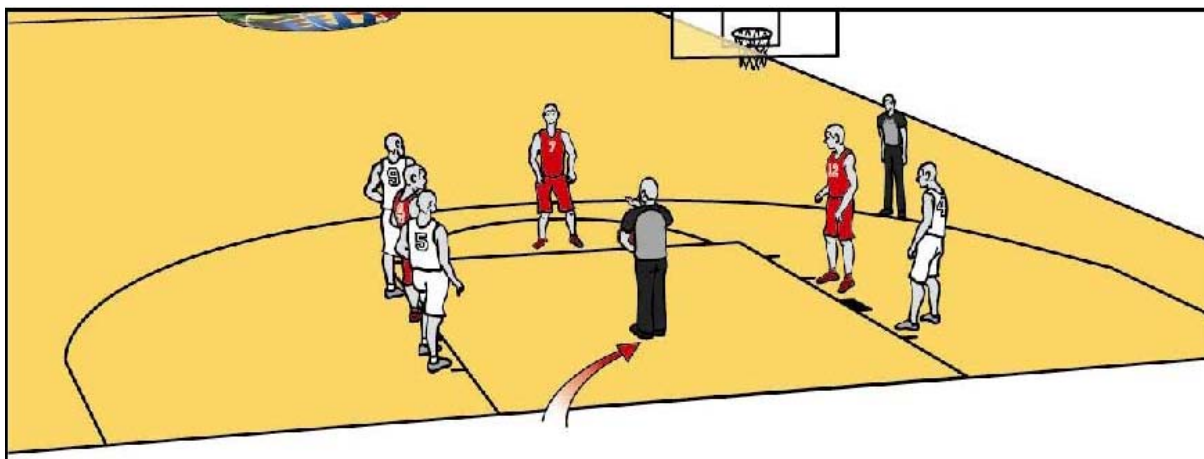


Diagrama 153

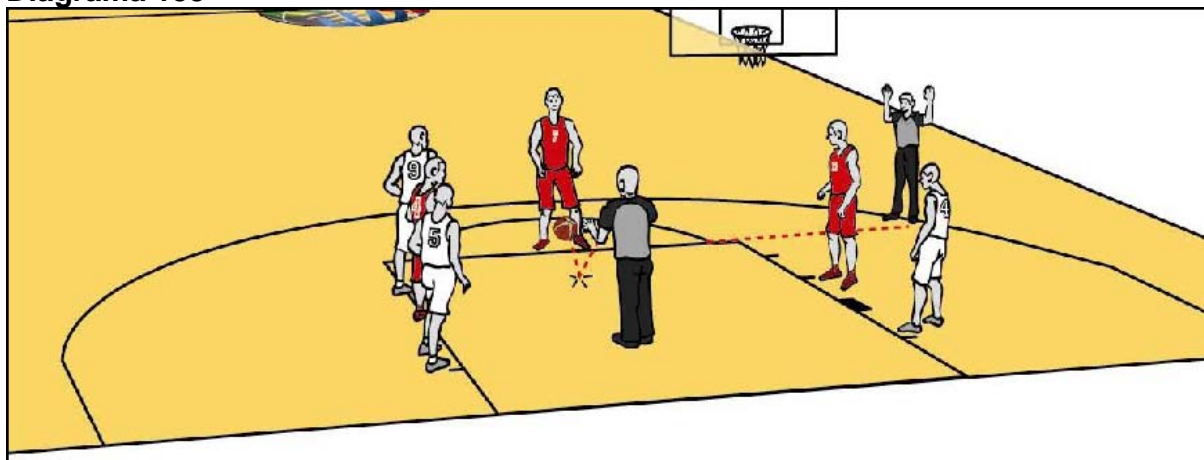


Diagrama 154

8.2 Arbitrul de cap

Arbitrul de cap, ia o poziție, sub coș cu mingea în mâini și administrează toate aruncările libere din acea poziție.

Când jucătorii aflați la urmărire sunt aliniați corect, el va intra în zona de restricție și va semnaliza jucătorilor numărul aruncărilor libere care vor fi încercate (Diagrama 153). El se va uita apoi la masa scorerului, după care va pasa mingea, cu pământul, jucătorului care va executa aruncările libere (Diagrama 154). El este responsabil pentru recuperarea mingii după fiecare aruncare liberă.

După fiecare aruncare liberă, el trebuie să ia o poziție ușor depărtată de coș, cu câte un picior de fiecare parte a prelungirii imaginare a liniei care delimitează zona de restricție și în spatele liniei de fund, cu brațele coborâte.

După ce mingea părăsește mâna aruncătorului, pentru ultima sau singura aruncare liberă, el va face un pas **în dreapta sa**, cu scopul de a obține o vizibilitate mai bună asupra acțiunilor de recuperare.

El este responsabil pentru:

1. Urmărirea jucătorilor aflați pe partea opusă a zonei de restricție.
2. Supravegherea situațiilor de contact sau a posibilelor abateri de la prevederile regulii de aruncări libere, de către jucătorii intrați în zona de restricție înainte ca mingea să părăsească mâna jucătorului care executa aruncările libere.

Notă : Odată ce mingea este la dispoziția jucătorului pentru prima sau singura aruncare liberă, înlocuirile sau minutele de întrerupere nu se vor acorda decât dacă ultima sau singura aruncare liberă este reușită sau este urmată de posesia mingii pentru o repunere în joc din prelungirea liniei de centru de pe partea opusă mesei scorerului.


Diagrama 155

Diagrama 156

Diagrama 157

8.3 Aruncări libere fără urmărire

Pentru toate greșelile tehnice (Diagrama 155), antisportive sau descalificatoare, sancțiunea este de două aruncări libere urmate de posesia mingii pentru o repunere în joc din prelungirea liniei de centru de pe partea opusă mesei scorerului.

Deoarece nu există posibilitatea unei recuperări în urma executării aruncărilor libere, jucătorii nu se vor alinia de-a lungul zonei de restricție (Diagrama 156).

Arbitrului care nu a fluierat o asemenea greșeală este responsabil pentru administrarea aruncărilor libere.

Arbitrul care a fluierat greșeala se va poziționa în apropierea prelungirii liniei de centru, pe partea opusă mesei scorerului, pregătit să administreze repunerea în joc, imediat după terminarea aruncărilor libere. Jucătorul care va efectua repunerea în joc va fi poziționat cu un picior de fiecare parte a prelungirii liniei de centru și va fi îndreptățit să paseze mingea unui coechipier în orice zonă a terenului de joc (Diagrama 157).

9. MINUT DE ÎNTRERUPERE ȘI ÎNLOCUIRI

Oricând o echipă solicită un minut de întrerupere, **scorerul va indica acest lucru arbitrilor prin semnalul său sonor, de îndată ce mingea devine moartă, cronometrul de joc este oprit și, în cazul în care unul dintre arbitri raportează o greșeală, după ce acesta și-a terminat comunicarea cu masa scorerului.**

Arbitrul cel mai apropiat de masa scorerului, va fluiera și va face semnalizarea convențională pentru minut de întrerupere.

Arbitrii se vor deplasa, apoi în pozițiile lor pe partea opusă mesei scorerului (Diagrama 159) pentru a supraveghea jucătorii, înlocuitorii și antrenorii echipelor, și pentru a avea contact vizual cu masa scorerului. După trecerea a 50 de secunde din minutul de întrerupere, cronometrul trebuie să sune semnalul său și arbitrul principal va fluiera, pentru ca echipele să revină în teren imediat pentru reluarea jocului. Jucătorilor nu li se va permite întoarcerea pe terenul de joc înainte de aceste semnale.

Dacă, minutul de întrerupere solicitat este ultimul permis în timpul unei reprize, arbitrul principal va informa antrenorul, la sfârșitul minutului de întrerupere, că acesta a fost ultimul minut de întrerupere la care avea dreptul.

Ionut Moraru

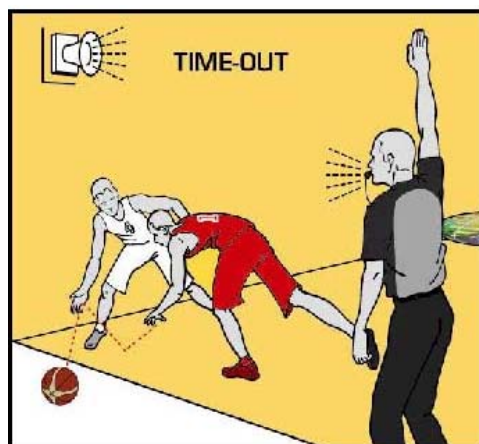
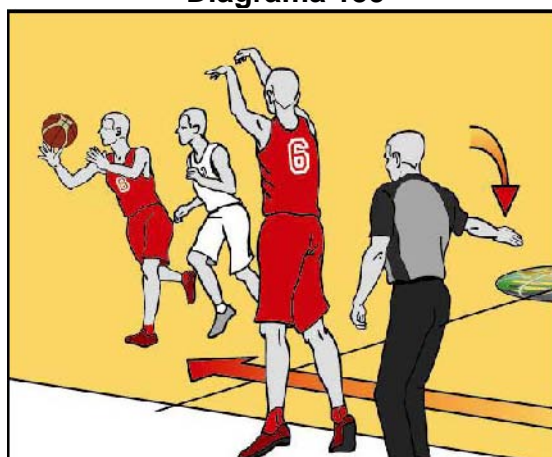

Diagrama 158

Diagrama 159

Diagrama 160

9.1 Administrarea unui minut de întrerupere

Mingea iese afară din joc pe linia de tușă opusă mesei scorerului și abaterea este fluierată de arbitrul de coadă (Diagrama 158).

Arbitrul de cap este mai aproape de masa scorerului și de aceea, el este cel care administrează minutul de întrerupere.

Amândoi arbitrii vor adopta poziții similare cu cele dinainte de joc, pe partea opusă mesei scorerului pentru a supraveghea masa oficială și echipele (Diagrama 159).

De îndată ce minutul de întrerupere s-a terminat, arbitrii se vor întoarce la pozițiile avute inițial.

Din nou, o strânsă colaborare între arbitri, este necesară.

Când toată lumea este pregătită de joc, mingea este înmănată jucătorului care efectuează repunerea în joc. Arbitrul care administrează repunerea, dă semnalul de pornire a cronometrului de joc, când mingea atinge sau este atinsă de jucător pe terenul de joc (Diagrama 160).

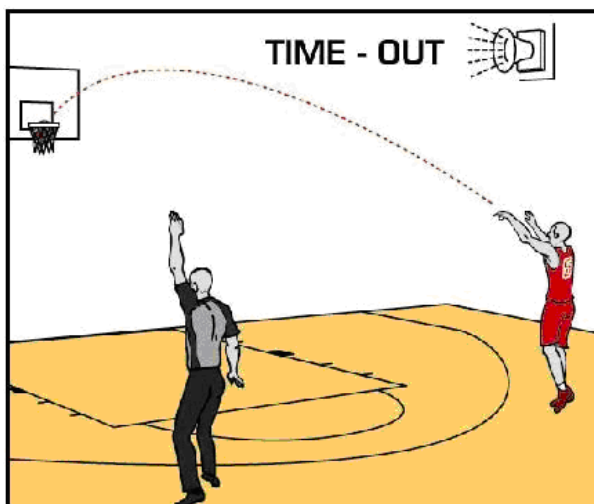


Diagrama 161

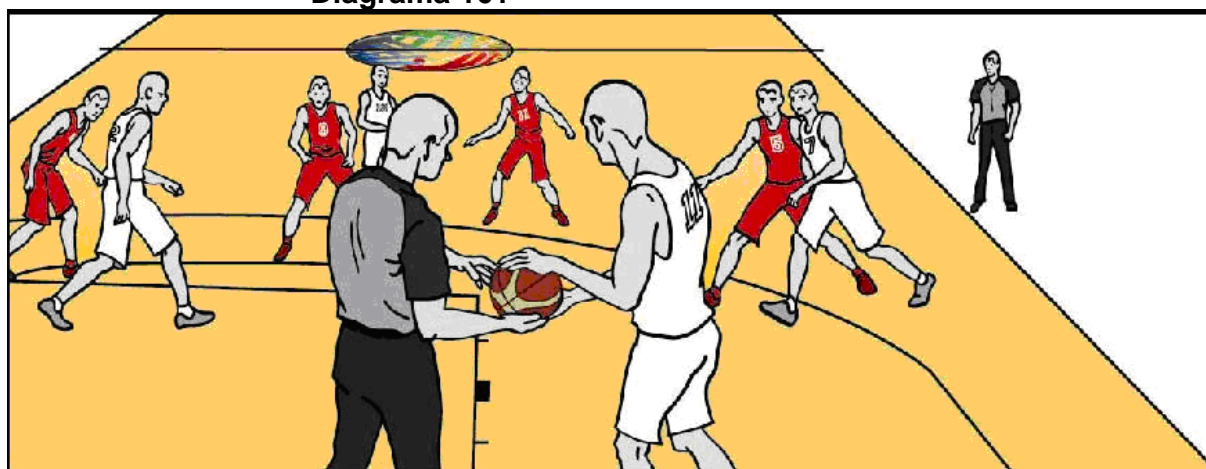


Diagrama 162

9.2 Minut de întrerupere după coș marcat sau după ultima sau singura aruncare liberă

Un minut de întrerupere poate fi acordat unui antrenor dacă, după solicitarea sa, echipa adversă înscrie un coș din acțiune sau o ultimă sau singură aruncare liberă și cererea a fost făcută înainte ca mingea să fie la dispoziția unui jucător pentru repunere în joc (Diagrama 161).

Cronometrul oprește cronometrul de joc sau îl menține oprit iar scorerul le indică arbitrilor faptul că a fost cerut un minut de întrerupere,.

Arbitrul de coadă fluieră și face semnul convențional pentru minut de întrerupere.

Amândoi arbitrii vor adopta poziții similare cu cele de dinainte de joc, pe partea opusă mesei scorerului pentru a supraveghea masa oficială și echipele din fața lor (Diagrama 159).

Când toți jucătorii ambelor echipe s-au reîntors pe teren, și după ce arbitrii au stabilit un contact vizual, noul arbitru de coadă va înmâna mingea jucătorului care va efectua repunerea în joc, de la linia de fund a terenului (Diagrama 162).

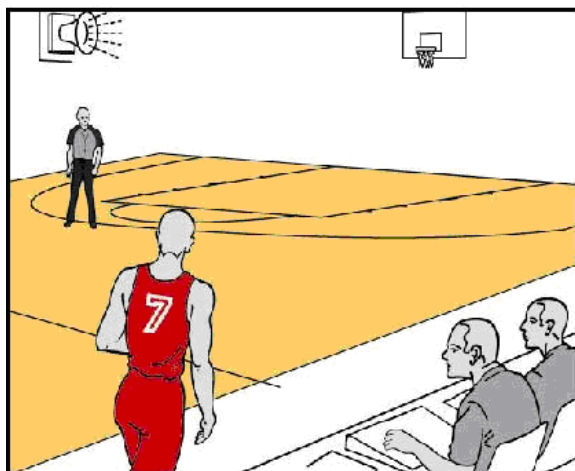
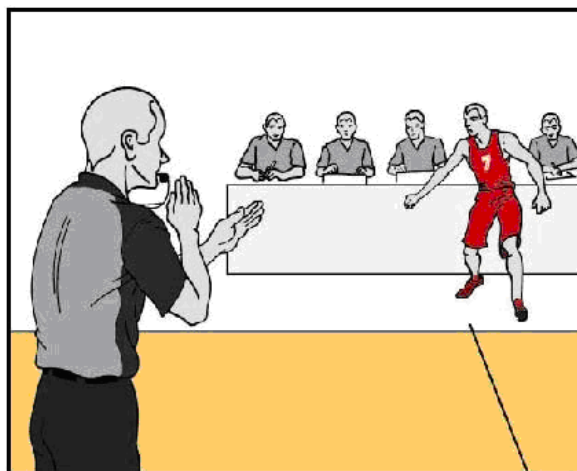
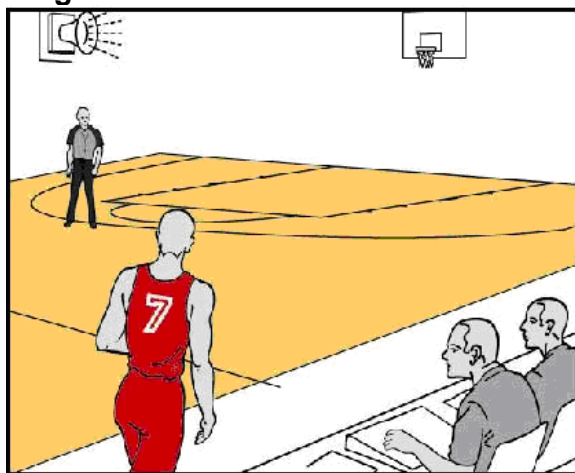

Diagrama 163

Diagrama 164

Diagrama 165

Diagrama 166

9.3 Administrarea înlocuirilor

Când începe o oportunitate pentru înlocuire, scorerul va semnaliza arbitrilor faptul că a fost solicitată o înlocuire. Arbitrul cel mai apropiat de masa scorerului va confirma cererea de înlocuire fluierând și arătând semnalizarea pentru înlocuire de jucător (Diagrama 164), acțiuni urmate de un semn de invitație adresat înlocuitorului (înlocuitorilor) de a intra pe terenul de joc. Un simplu gest cu mâna din partea arbitrilor este suficient (Diagrama 165) deoarece este important ca reluarea jocului să nu fie întârziată.

Responsabilitatea principală de a avea 5 (cinci) jucători pe teren, după înlocuire, este a antrenorului principal, **nu** a arbitrilor.

Jucătorii care au părăsit terenul, nu trebuie să raporteze acest fapt scorerului și le este permis să meargă direct la banca echipei lor (Diagrama 166).

Arbitrii nu trebuie să uite, niciodată, că jocul trebuie reluat cât mai repede posibil.

Jocul trebuie să-și mențină ritmul și de aceea :

- Sub nici o formă nu trebuie să fie întârzieri ale reluării jocului ca urmare a unor mișcări nepotrivite ale arbitrilor pe terenul de joc, în special după ce cronometrul de joc a fost oprit iar mingea este moartă.
- Sub nici o formă nu trebuie să existe o situație în care jucătorii sunt pregătiți să reia jocul (repunere în joc, aruncări libere), iar arbitrii să nu fie, încă, în pozițiile necesare pentru începerea jocului.
- În toate situațiile în care cronometrul de joc a fost oprit și mingea este moartă, dacă arbitrii trebuie să se deplaseze spre poziția de reluare a jocului, ei trebuie să o facă foarte repede.

10. SFÂRȘITUL JOCULUI

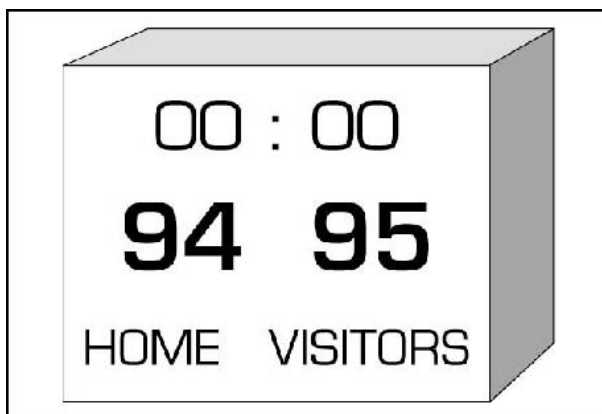


Diagrama 167

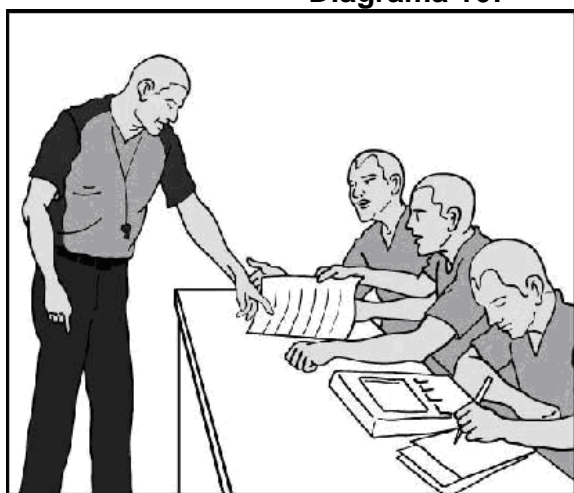


Diagrama 168



Diagrama 169

10.1 Verificarea foii oficiale de joc

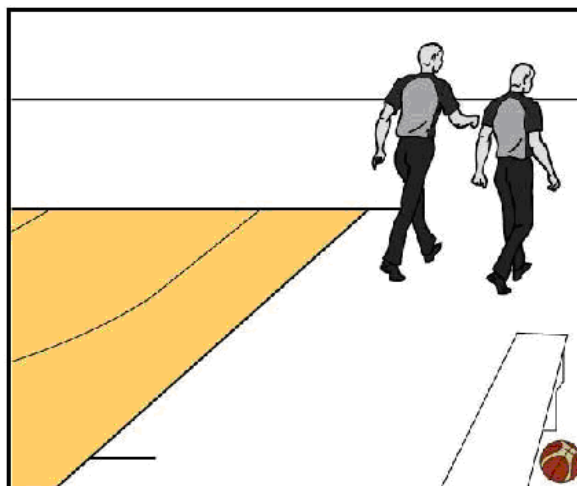
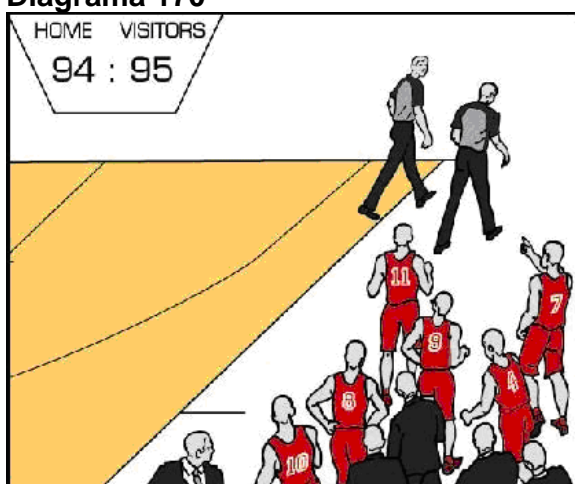
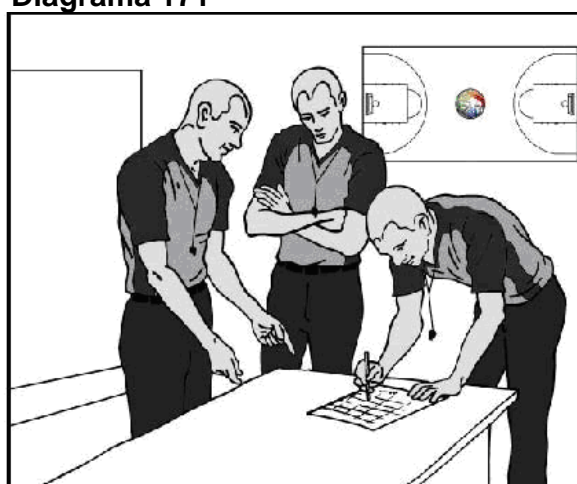
Atunci când se aude semnalul de sfârșit al întâlnirii, în afară de cazurile în care împrejurările impun altfel, cei 2 (doi) arbitrii se vor deplasa spre masa scorerului.

După ce scorerul a completat foaia oficială de joc, acesta se asigură că asistentul scorerului, cronometrul și operatorul de 24 secunde sunt trecuți pe foaia de joc cu numele scrise cu litere mari.

După ce scorerul și-a trecut și el numele pe foaia de joc, aceasta va fi prezentată arbitrului principal pentru verificare.

De îndată ce arbitrul principal se declară satisfăcut de acuratețea acesteia, foaia de joc va fi semnată mai întâi de arbitrul secund iar apoi de arbitrul principal.

Aprobarea foii oficiale de arbitraj și semnarea acesteia, încheie administrarea și legătura arbitrilor cu jocul.


Diagrama 170

Diagrama 171

Diagrama 172

Diagrama 173

Se obișnuiește să se mulțumească oficialilor și comisarului, dacă acesta este prezent, pentru efortul lor, deoarece și aceștia fac parte din echipă. O strângere de mână este o practică normală.

Amândoi arbitrii trebuie să părăsească terenul de joc împreună.

Dacă la sfârșitul jocului, scorul este strâns, vor putea exista situații, când este mult mai prudent ca verificarea și să semnarea foii oficiale de joc, să se facă în intimitatea vestiarului arbitrilor.

În asemenea situații, este obligatoriu ca cei doi arbitrii să aibă grijă unul de celălalt, la sfârșitul întâlnirii, și să încerce, acolo unde este posibil, să părăsească terenul împreună, îndreptându-se direct spre vestiar.

Dacă o astfel de acțiune se dovedește a fi necesară, arbitrii vor evita orice discuție ulterioară cu antrenorii, jucătorii sau spectatorii. În toate împrejurările arbitrii trebuie să fie amabili și politicoși.

Arbitrii au muncit din greu. Au făcut ceea ce a fost mai bine, împreună :

“Eu nu am fost arbitrul principal;
 Tu nu ai fost arbitrul secund;
 Am fost o echipă.”

11. COMENTARIILE RECAPITULATIVE

O discuție înainte de meci este absolut necesară.

1. Cunoașteți-vă zonele de responsabilitate de pe teren și evitați situațiile în care ambii arbitri urmăresc mingea și jucătorii din jurul mingii.
2. Arbitrați jocul departe de minge atunci când aceasta vă este responsabilitatea principală.
3. La fluierul simultan, stabiliți un contact vizual cu partenerul dumneavoastră înainte de a continua semnalizarea.

Nu uitați: Arbitrul care se află mai aproape de acțiune sau cel înspre care se îndreaptă acțiunea, va avea responsabilitatea principală pentru luarea deciziei.

4. Ajutați, dacă este necesar, la ieșirea mingii în afara terenului de joc, dar nu o faceți decât dacă vă este solicitat ajutorul de către partenerul dumneavoastră. Obișnuiți-vă să stabiliți contact vizual între voi.
5. Încercați să știți în orice moment nu numai unde se află mingea și toți jucătorii, ci și partenerul dumneavoastră.
6. În caz de contra-atac rapid, mai ales când atacanții sunt mai mulți decât apărătorii, lăsați arbitrul cel mai aproape pentru a decide dacă trebuie sau nu să fluiera o greșeală. Rezistați tentației de a fluiera când vă găsiți la 10 m sau mai departe de acțiune.
7. **Fluierați o greșeală numai dacă ea are un efect direct asupra acțiunii.** Contactele accidentale trebuie ignorate. Căutați să vedeți acțiunile care trebuie fluierate.
8. Folosirea abuzivă a mâinilor **nu trebuie** tolerată. Un simplu contact nu este o greșeală în sine, dar orice obstrucționare ilegală a mișcărilor unui jucător care caută să-și obțină o nouă poziție este o greșeală.
9. **Stabiliți criteriile de la începutul întâlnirii.** Întâlnirea devine mai ușor de controlat. Acțiunile brutale și foarte agresive trebuie să fie penalizate de fiecare dată. Jucătorii se vor conforma felului în care le permiteți să joace.
10. Fiți vigilenți în situațiile de recuperare a mingii. Dacă un jucător aflat în poziție nefavorabilă obține un avantaj incorect, acesta este o greșeală. **Contactul, când nu este intenționat și nu afectează acțiunea, trebuie ignorat.**
11. Fiți în permanentă mișcare atunci când acțiunea se îndreaptă spre dumneavoastră și încercați să mențineți cea mai bună poziție și un unghi cât mai larg de observare între jucătorul apărător și jucătorul atacant. Fiți pe fază când luați decizia.
12. Asigurați-vă ca știți unde se găsește mingea când fluierați 3 (trei) secunde și **asigurați-vă că ați numărat cele trei secunde după ce ați observat jucătorul atacant** aflat în zona de restricție.
13. **Nu opriți jocul pentru a da un avertisment unui jucător sau unui antrenor** pentru comportamentul său. Dacă avertismentul este necesar, avertizați când mingea devine moartă și cronometrul de joc este oprit. **Dacă este necesar să întrerupeți jocul, o greșeală tehnică** trebuie fluierată.
14. Antrenorilor nu trebuie să li se permită să devină centrul atenției prin gesturi teatrale sau plângeri continue. Acest comportament nu va fi tolerat. Arbitrii trebuie să oprească din timp un atare comportament. Nu vă temeți să sancționați ca greșeală tehnică situația în care un antrenor încearcă să vă intimideze sau să vă agreseze.

15. Atunci când semnalizați o greșeală la masa scorerului, iar indicatorul pentru greșelile de echipă este activ, consultați scorerul pentru a ști dacă este a 4-a (patra) sau a 5-a (cincia) greșeală personală de echipă, înainte de a indica sancțiunea.
16. Incetiniți viteza semnalizării la masa scorerului, mai ales când arătați numărul jucătorului.
17. Munciți în echipă cu partenerul vostru. Faceți tot posibilul să cooperați. **Stabiliți un contact vizual înainte de a înmâna mingea unui jucător pentru a o repune în joc.**
18. Pe teren veniți împreună. De aceea încercați, de câte ori este posibil, să și părăsiți împreună terenul de joc.
19. **Nu vă opriți niciodată din mișcare. Ajustați-vă poziția atunci când mingea se află în mișcare. Și dumneavoastră sunteți un atlet.**

12. CONCLUZIE

Arbitrii sunt însărcinați să asigure că întâlnirea se desfășoară în limitele și principiile stabilite de Regulamentul Oficial al Jocului de Baschet. Ei trebuie să ia decizii prompte.

În mod inevitabil, orice decizie luată rapid va fi, uneori, lipsită de logică și chiar, ocazional, eronată.

“Nici un arbitru nu este perfect”. Nu există nici o întâlnire la sfârșitul căreia arbitrul să poată privi înapoi și să zică “Am fost fără de greșeală”. Activitatea umană cere o judecată umană.

Baschetul este un sport extrem de competitiv. Este un joc încărcat de emoții, în care spiritele pot fi încinse, mai ales când scorul este strâns. Arbitrul trebuie întotdeauna să păstreze controlul jocului. El trebuie deci să fie ferm, decis și de neclintit.

Arbitrii trebuie să înțeleagă psihicul jucătorilor și al antrenorilor și să-și dea seama ce îi motivează pe aceștia și îi face să exceleze. Nici un arbitru nu poate arbitra excelent fără o colaborare rezonabilă din partea jucătorilor și a antrenorilor.

Arbitrii au nevoie de o înțelegere bună a jocului, de un “simț” al jocului, o înțelegere a scopului fiecărei manevre tactice a jucătorilor sau antrenorilor, o înțelegere a presiunilor și încercărilor la care aceștia sunt supuși. Arbitrii trebuie să înțeleagă frustrările care provin din a juca sau a antrena. Jucătorii, antrenorii și arbitrii sunt dependenți unii de ceilalți și aparțin aceluiași tot; ei nu sunt membrii ai unor facțiuni rivale.

Concentrarea este esențială pentru arbitri. Acest lucru se învață de obicei pe căi dificile. În timp ce un jucător are ocazia de a se deconcentra atunci când nu este implicat direct în jocul mingii, arbitrul nu se poate relaxa decât pentru scurt timp, atunci când se solicită minute de întrerupere și înlocuiri. Concentrarea se micșorează pe măsură ce finalul meciului se apropie, odată cu apariția oboselii.

Pregătirea fizică și psihică devin foarte importante. Practic nu anticipați ceea ce urmează să se întâmple; mai degrabă vă pregătiți pentru cele mai probabile evenimente. Mai simplu spus, este vorba despre o conștientizare a celor mai bune poziții din care să vedeți acțiunile și de încercarea de a obține aceste poziții.

Arbitrajul înseamnă a fi în locul potrivit , la momentul potrivit pentru a lua decizia potrivită. Poziționarea este factorul cheie.

Există un mare grad de corelare între poziția în care se găsește un arbitru și acuratețea deciziilor sale.

Arbitrajul nu este o sarcină ușoară. Jucătorii sunt înalți și rapizi și viteza de joc este ridicată. Este greu să controlezi sau chiar să vezi tot ce se întâmplă. Arbitrii buni încearcă să urmărească acțiunile departe de minge, dar, bineînțeles, cum se întâmplă în cazul oricui, există mereu o tendință de a se concentra asupra acțiunilor spectaculoase.

Cea mai mare calitate a arbitrului este uniformitatea. Este important să încerce să judece toate acțiunile în aceeași manieră, independent de momentul în care se află jocul sau de alte presiuni.

Arbitrii buni au o autoritate recunoscută, o relație bună cu jucătorii și antrenorii, capacitatea de păstrare a unei prezențe calme și ferme în situațiile cele mai dificile, o cunoaștere profundă a jocului și o putere ascuțită de observare. Ei sunt persoane inteligente și au o excelentă pregătire fizică.

Baschetul este un joc al pasiunii, al implicării și al angajamentului și are nevoie de arbitri cu simț pentru joc.

Odată ce ați devenit arbitru nu veți mai vedea niciodată jocul ca și un simplu spectator.

Cu toate acestea, baschetul este totuși un joc sportiv, de care trebuie să se bucure toată lumea.

Chiar și arbitrii pot să zâmbească.