



**REGULILE JOCULUI BASCHET FIBA 2014**  
**Reguli & Echipamentul Tehnic al Jocului Baschet**



**Valabile din Octombrie, 01, 2014**  
**Reguli adoptate de Federația Internațională de Baschet FIBA**





# **Regulile Oficiale ale Jocului Baschet FIBA 2014**

## **Echipamentul Tehnic pentru Jocul Baschet**

Aprobat de,

**FIBA Central Board**

Valabile de la 01, octombrie 2014



## CUPRINS

1	Instalația coșului .....	8
2	Panoul .....	8
3	Inelul coșului .....	10
4	Plasele coșurilor .....	12
5	Structura de susținere a panoului .....	12
6	Capitonajul .....	13
7	Mingile de baschet .....	13
8	Cronometrul de joc .....	14
9	Tabela de scor .....	15
10	Cronometrul de atac .....	16
11	Semnale sonore .....	17
12	Indicatoarele pentru greșelile de jucător .....	18
13	Indicatoarele pentru greșeli de echipă .....	18
14	Săgeata pentru posesie alternativă .....	18
15	Pardoseala terenului de joc .....	19
16	Terenul de joc .....	20
17	Iluminatul .....	21
18	Panourile publicitare .....	23
19	Zonele serviciilor ajutătoare .....	24
20	Zonele spectatorilor .....	24
21	Referințe .....	25

## TABELUL DIAGRAMELOR

Diagrama 1	Instalația coșului de baschet .....	8
Diagrama 2	Marcajul panoului .....	9
Diagrama 3	Testarea rigidității panoului din securit .....	10
Diagrama 4	Inelul coșului .....	10
Diagrama 5	Placa de montaj a inelului .....	11
Diagrama 6	Placa de montaj pentru inele existente .....	11
Diagrama 7	Capitonajul panoului .....	13
Diagrama 8	Tabela de marcaj pentru Nivelul 1(exemplul aspectului desfășurat) .....	16
Diagrama 9	Unitatea de afișaj a cronometrului de atac, dublură conometrul de joc și lumina roșie pentru Nivelul 1 și 2 (exemplul aspectului desfășurat) .....	17
Diagrama 10	Săgeata pentru posesia alternativă (exemplul aspectului desfășurat) .....	19
Diagrama 11	Terenul de joc .....	21
Diagrama 12	Publicitatea pe suprafața terenului de joc .....	23
Diagrama 13	Vizibilitatea spectatorilor așezați pe rânduri .....	24



## Echipamentul Tehnic pentru Jocul Baschet

Pe tot cuprinsul acestei secțiuni intitulată Echipamentul Tehnic pentru Jocul Baschet, toate referirile făcute la un cronometror, scorer, operator cronometru de atac, etc. la genul masculin se aplică de asemenea și genului feminin. Trebuie înțeles că acestea au fost făcute doar din motive practice.

### Introducere

Echipamentul Tehnic pentru Jocul Baschet, secțiune a Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet, specifică tot echipamentul tehnic necesar desfășurării unui joc. Referințele pentru competițiile de nivel înalt indică faptul că tot echipamentul tehnic prezentat este esențial și imperativ pentru acest nivel și foarte recomandat pentru cele de nivel mediu și tuturor celorlalte competiții. Referințele pentru competițiile de nivel mediu indică faptul că tot echipamentul tehnic prezentat este esențial și imperativ pentru acest nivel și foarte recomandat tuturor celorlalte competiții.

Acest Apendix trebuie să fie utilizat de toate părțile implicate direct în joc precum și de producătorii de echipamente tehnice pentru jocul baschet, organizatorii locali și FIBA pentru programul său de aprobare a echipamentului și pentru stabilirea standardelor naționale și internaționale.

Competițiile baschetbalistice sunt împărțite pe (trei) 3 nivele :

- **Competiții de nivel înalt (Nivel 1) :**

Principalele competiții oficiale FIBA, așa cum sunt definite în Volumul 2 – Capitolul 1 al Regulamentelor Interne FIBA, care reglementează Competițiile FIBA.

Facilitățile și echipamentul tehnic necesar pentru următoarele principale competiții oficiale FIBA sunt supuse aprobării FIBA (Nivelul 1 și 2): Turneele Olimpice, Turneele Mondiale Olimpice de Calificare Masculin și Feminin, Campionatele Mondiale Masculin, Feminin, U-19 și U-17; Campionatele Zonelor FIBA Masculin și Feminin.

Tot echipamentul tehnic la aceste competiții trebuie să fie aprobat FIBA de Nivel 1 și trebuie să afișeze logo-ul FIBA, conform aspectului FIBA hotărât.

- **Competiții de nivel mediu (Nivel 2) :**

Toate celelalte așa cum sunt definite în Volumul 2 – Capitolul 1 al Regulamentelor Interne FIBA, care reglementează Competițiile FIBA și competițiile de nivel înalt al federațiilor naționale.

- **Alte competiții (Nivel 3) :**

Toate celelalte competițiile neincluse mai sus.

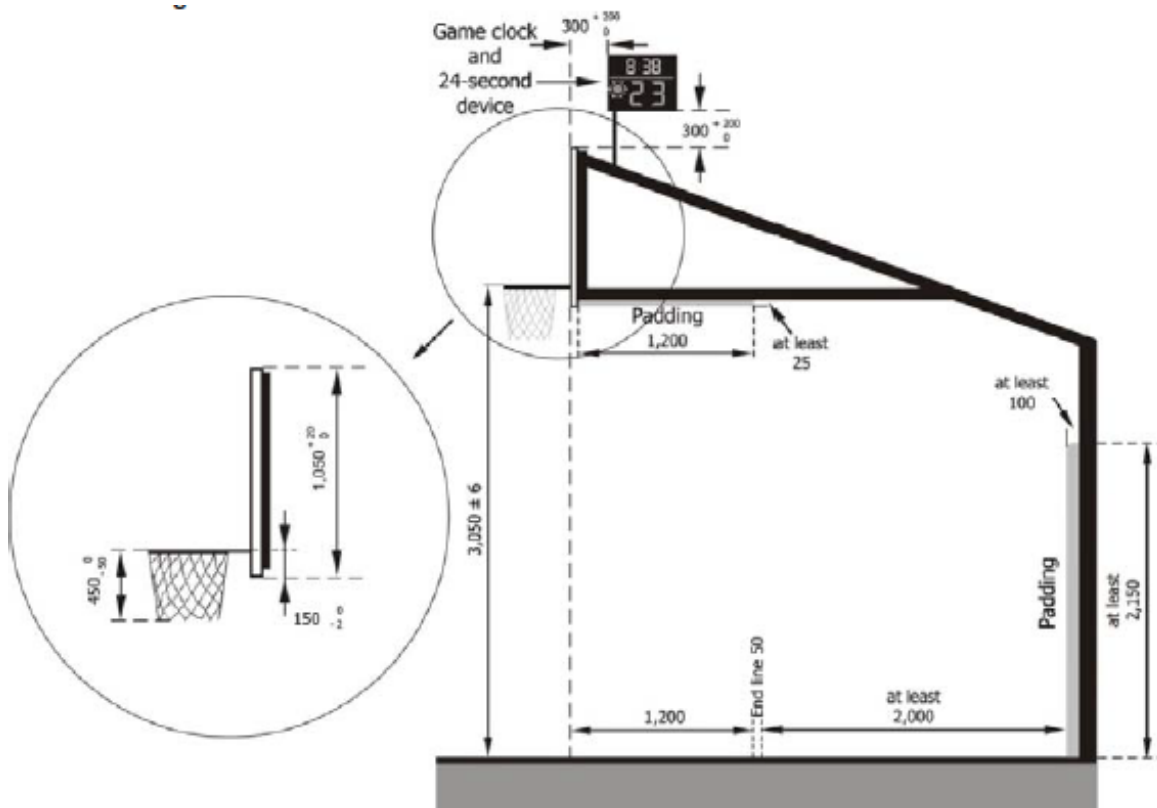
Note : 1. Toate toleranțele măsurătorilor sunt în conformitate cu Standard 286 DIN ISO (vezi Referințe [1]) exceptând când alte valori sunt explicit precizate.

2. Referințele sunt făcute la publicațiile FIBA “Ghidul Facilităților Jocului Baschet pentru Competiții de Înalt Nivel” și “Ghidul Minim al Facilităților Jocului Baschet”.

## 1. Instalația coșului

Trebuie să existe două (2) instalații pentru coșul de baschet (Diagrama 1), câte una (1) poziționată la fiecare linie de fund a terenului de joc și fiecare compusă din următoarele părți :

- Un (1) panou.
- Un (1) inel al coșului cu o placă pentru montaj.
- O (1) plasă pentru coș.
- O (1) structură metalică de susținere și fixare a coșului.
- Capitonaj.



**Diagrama 1 – Instalația coșului de baschet**

## 2. Panoul

2.1 Panourile trebuie să fie confecționate dintr-un material transparent adecvat, (pentru Nivelul 1 și 2, din securit temperat), fabricat dintr-o singură (1) bucată, nereflectorizantă, cu suprafețe frontale plate și trebuie să :

- Fie dotat cu un cadru de protecție a structurii de susținere a panoului, în jurul marginilor exterioare.
- Fie fabricat astfel încât dacă se sparge, bucățile de material să nu se fărâmițeze.

2.2 Pentru Nivelul 3, panourile pot fi confecționale din alt (alte) material(e) vopsite alb, dar trebuie să îndeplinească toate celelalte specificații menționate mai sus.

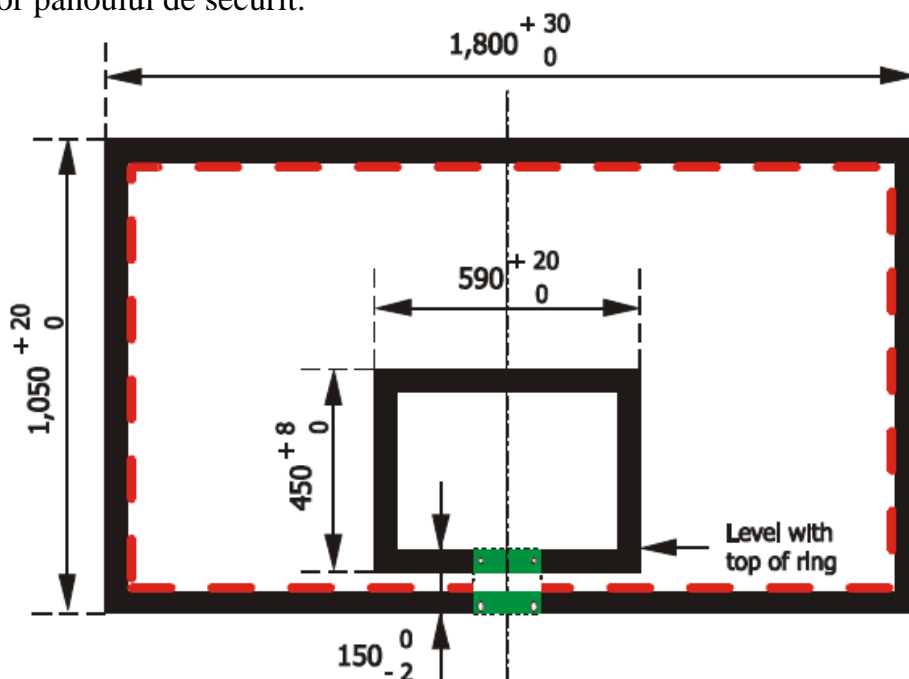
2.3 Panourile trebuie să măsoare 1.800 mm (+ maximum 30 mm) orizontal și 1050 mm (+ maximum 20 mm) vertical.

2.4 Toate liniile trasate pe panouri trebuie să fie :

- Albe dacă panourile sunt transparente.
- Negre dacă panourile, alb vopsite, nu sunt transparente.
- 50 mm în lățime.

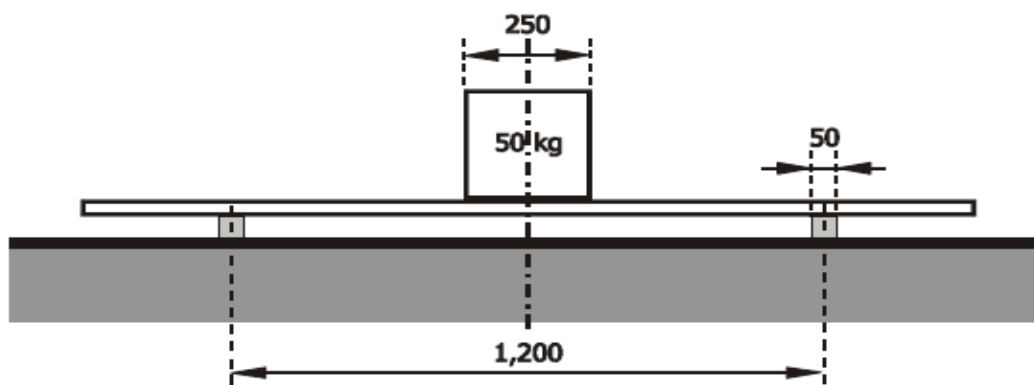


- 2.5 Marginile panoului trebuie să fie marcate cu o linie care-l delimitează (Diagrama 2) și încă un dreptunghi trebuie trasat în spatele inelului, după cum urmează :
- Dimensiunile exterioare : 590 mm (+ maxim 20 mm) orizontal și 450 mm (+ maxim 8 mm) vertical.
  - Marginea de sus a laturii de la baza dreptunghiului trebuie să fie la același nivel cu marginea superioară a inelului și la 150 mm (- 2mm) deasupra marginii inferioare a panoului.
- 2.6 Pentru Nivelul 1 și 2, panourile trebuie echipate cu un sistem luminos în jurul perimetrului lor, montat în interiorul marginilor sale și care luminează numai în roșu când semnalul sonor al cronometrului de joc se declanșează pentru sfârșitul unei perioade de joc. Sistemul luminos trebuie să fie de minim 10 mm lățime și să acopere minimum 90% din lungimea zonei marginilor panoului de securit.



**Diagrama 2 Marcajul panoului**

- 2.7 Panourile trebuie să fie bine fixate pe structurile suporturilor lor, la fiecare linie de fund a terenului de joc la un unghi drept față de podea, paralel la liniile de fund (Diagrama 1). Linia verticală centrală a suprafețelor lor frontale, prelungită până jos la podea, trebuie să coincidă cu punctul de pe podea care se află la 1200 mm de la punctul central al marginii interioare a fiecărei linii de fund, pe o linie imaginar trasată perpendicular pe aceste linii de fund.
- 2.8. Testarea rigidității la panourile confecționate din securit temperat :
- Când o greutate de formă paralelipipedică care cântărește 50 kg. (250 mm lățime și înălțime, respectiv 1100 mm lungime) este aplicată pe lungimea centrului panoului din securit (fără cadrul său protector), care este așezat orizontal pe două (2) reazeme din lemn paralele la o distanță de 1200 mm, unul față de celălalt (Diagrama 3), deformarea elastică maximă pe verticală trebuie să fie 3mm.



**Diagrama 3 Testarea rigidității panoului din securit**

- Când o minge de baschet este lăsată să cadă de la o înălțime oarecare pe panou, ea trebuie să revină din acesta la o înălțime minimă de revenire de 50% din înălțimea de la care a fost lăsată.

### 3. Inelul coșului

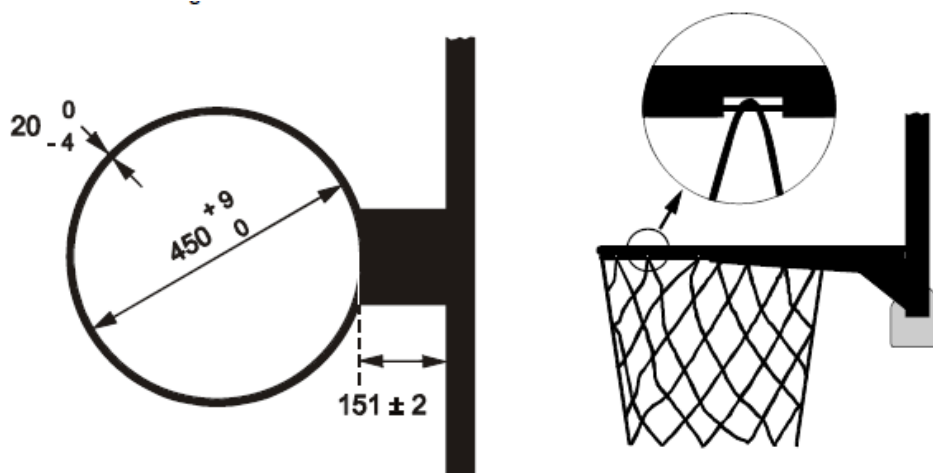
3.1 Inelele trebuie să fie confecționate din oțel plin profil rotund și vor :

- Avea un diametru interior de minim 450 mm și maxim 459 mm.
- Fi vopsite în portocaliu, în conformitate cu Sistemul Culorilor Naturale (NCS), spectrul aprobat FIBA (vezi Referințe [2]) :  
0080-Y70R      0090-Y70R      1080-Y70R

- Avea diametrul profilului său din oțel de minim 16 mm și maxim 20 mm.

3.2 Plasa trebuie să fie atașată fiecărui inel în 12 locuri. Locașurile pentru fixare trebuie să :

- Nu prezinte margini ascuțite (bavuri) sau orificii.
- Fie mai mici de 8 mm, pentru preîntâmpinarea introducerii degetelor în ele.
- Nu fie concepute sub forma unor cârlige pentru Nivelul 1 și 2.



Fixarea plasei de inel (exemplu)

**Diagrama 4 Inelul coșului**

- 3.3 Inelele trebuie să fie fixate de structura suportului panoului în așa fel încât orice forță aplicată asupra inelului să nu poată fi propagată spre panoul propriu zis. De aceea nu trebuie să fie un contact direct între placa de montaj a inelului și panou (Diagrama 5).
- 3.4 Marginea superioară a fiecărui inel trebuie să fie poziționată la 3,050m (± maxim 6mm.), deasupra suprafeței de joc, echidistant față de cele două (2) margini verticale ale panoului.
- 3.5 Punctul circumferinței interioare a inelului, cel mai apropiat de panou, trebuie să fie la 151 mm (± maxim 2 mm) de la fața frontală a panoului.



- Mecanismul pentru degajarea presiunii inelului trebuie să fie reglabil în intervalul indicat al sarcinii statice.
  - Când mecanismul pentru degajarea presiunii este decuplat partea din frontală sau laterală a inelului trebuie să se rotească nu mai mult de 30 grade și nu mai puțin de 10 grade sub poziția sa orizontală inițială.
  - După eliberarea de sarcina statică, aceasta nemai fiind aplicată, inelul trebuie să revină automat și instantaneu la poziția sa inițială. Nu trebuie să apară fisuri sau o deformare permanentă a inelului.
  - Caracteristicile de ricoșare a mingii din ambele inele trebuie să fie identice.
- 3.8 Reculul/elasticitatea inelului și a sistemului de sprijin trebuie să fie cuprins într-o gamă a energiei de absorbție între 35% și 50% din energia totală de impact și cu o diferență de 5% între ambele coșuri ale aceluiași teren de joc.

## 4. Plasele coșurilor

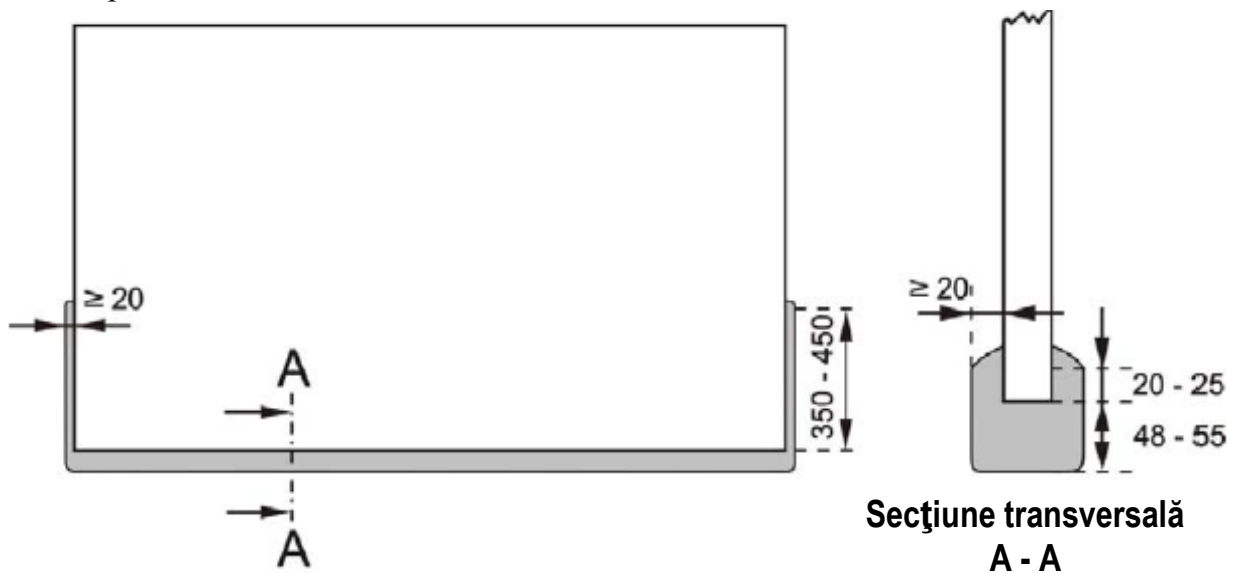
- 4.1 Plasele coșurilor vor fi confecționate din sfoară albă și trebuie să fie :
- Suspendate de inele
  - Confecționate astfel încât să frâneze, pentru moment, mingea atunci când ea trece prin coș.
  - Nu mai puțin de 400 mm și nu mai mult de 450 mm în lungime.
  - Prevăzute cu câte 12 bucle pentru atașarea lor de inele.
- 4.2 Partea superioară a plasei trebuie să fie semirigidă pentru a împiedeca :
- Întoarcerea în sus plasei, prin sau peste inel, făcând astfel posibilă încurcarea ei.
  - Prinderea și păstrarea mingii în plasă sau respingerea ei înapoi afară din plasă.

## 5. Structura de susținere a panoului

- 5.1 Pentru Nivelul 1 pot fi utilizate, numai structuri mobile sau fixe de susținere a panoului, cu montare și fixare. Aceasta este de asemenea recomandat și pentru Nivelul 2.
- Pentru Nivelul 2 și 3, structuri de susținere a panoului suspendat din tavan sau montate pe perete pot fi, de asemenea, utilizate. Panourile suspendate din tavan nu pot fi utilizate în sălile de sport care au o înălțime de suspendare ce depășește 10.000 mm, pentru evitarea vibrațiilor excesive în structura lor de susținere.
- 5.2 Structura de susținere a panoului trebuie să fie :
- Pentru Nivelul 1 și 2, la o distanță de cel puțin 2.000 mm inclusiv capitonajul măsurată de la marginea exterioară a liniei de fund (Diagrama 1).
  - Vopsite într-o culoare strălucitoare, contrastantă cu fundalul, astfel încât aceasta să fie clar vizibilă pentru jucători.
  - Fixată ferm și sigur pe podea, astfel încât orice deplasare să fie împiedecată. Dacă o ancorare de pardoseala terenului de joc nu este posibilă, o greutate suplimentară, la baza instalației coșului, trebuie să fie folosită pentru a împiedeca orice deplasare.
  - Reglat astfel încât odată ce marginea superioară a inelului este la o înălțime de 3.050 mm de la podeaua terenului de joc, această înălțime să nu mai poată fi schimbată.
- 5.3 Rigiditatea structurii de susținere a panoului cu inelul trebuie să îndeplinească toate cerințele normelor cuprinse în EN 1270.
- 5.4 Vibrația vizibilă a instalației de susținere a panoului trebuie să se sfârșească în maximum patru (4) secunde după o introducere în forță a mingii în coș de sus în jos (dunk).

## 6. Capitonajul

- 6.1 Panoul și structura de susținere a panoului trebuie să fie capitonate.
- 6.2 Capitonajul trebuie să fie într-o singură culoare uniformă și de aceeași culoare la ambele panouri și structurile lor de susținere.
- 6.3 Capitonajul trebuie să fie 20 la 27 mm gros de la suprafața frontală, posterioară și suprafețele laterale a panourilor. Capitonajul trebuie să fie 48 la 55 mm gros de la marginea inferioară a panourilor.  $\geq$
- 6.4 Capitonajul trebuie să acopere suprafața inferioară a fiecărui panou și suprafețele laterale pe o distanță de 350 până la 450 mm de la marginea sa de jos. Suprafața frontală și posterioară trebuie să fie acoperite la o distanță minimă de 20 până la 25 mm de la marginea inferioară a fiecărui panou.



**Diagrama 7 – Capitonajul panoului**

- 6.5 Capitonajul structurii de susținere a panoului trebuie să acopere :
- Marginile verticale a fiecărei părți laterale la o înălțime minimă de 2150 mm de la sol și o grosime minimă de 100 mm (Diagrama 1).
  - Suprafețele inferioare și laterale ale brațului de susținere a panoului de la suprafața posterioară a panoului peste o lungime minimă de 1200 mm în lungul brațului cu o grosime minimă de 25 mm (Diagrama 1).
- 6.6 Tot capitonajul trebuie :
- Să fie construit în așa fel încât să fie împiedecată prinderea membrelor.
  - Să aibă un factor maxim de deformare de 50%. Aceasta înseamnă că atunci când o forță este aplicată brusc asupra capitonajului, adâncitura în capitonaj nu depășește 50% din grosimea sa inițială.
  - Să treacă testările în conformitate cu EN 913 Anexa C (vezi Referințe [3]).

## 7. Mingile de baschet

- 7.1 Pentru Nivelul 1 și 2 suprafața exterioară a mingii trebuie confecționată din piele sau piele sintetică/artificială/-mixtă.  
 Pentru Nivelul 3 suprafața exterioară a mingii poate fi confecționată din cauciuc.

- 7.2 Suprafața mingii nu trebuie să conțină materiale toxice sau orice fel de materiale care pot provoca reacții alergice. Mingea nu trebuie să conțină materiale grele (EN 71) sau culori AZO.
- 7.3 Mingea trebuie să :
- Fie sferică, având cusături negre ce nu depășesc 6,35 mm în lățime și fie de o nuanță unică de portocaliu sau fie de o combinație de culori aprobate de către FIBA.
  - Fie umflată cu presiune de aer astfel încât atunci când este lăsată spre suprafața terenului de joc de la o înălțime de aproximativ 1.800 mm aceasta va reveni la o înălțime cuprinsă între 1200 mm și 1400 mm, măsurată de la partea de vârf a mingii.
  - Fie marcată cu numărul corespunzător mărimii sale.
- 7.4 Pentru toate competițiile masculine la toate categoriile, circumferința mingii trebuie să fie nu mai puțin de 749 mm și nu mai mult de 780 mm (mărimea 7) iar mingea trebuie să cântărească nu mai puțin de 567 g și nu mai mult de 650 g.
- 7.5 Pentru toate competițiile feminine la toate categoriile, circumferința mingii trebuie să fie nu mai puțin de 724 mm și nu mai mult de 737 mm (mărimea 6) iar mingea trebuie să cântărească nu mai puțin de 510 g și nu mai mult de 567 g.
- 7.6 Suplimentar la verificările specificațiilor menționate mai sus, următoarele testări trebuie să fie efectuate :
- Testul de rezistență la oboseală
  - Testul de dilatare
  - Testul scurgerilor la valve
  - Testul de utilizare (exploatare)
  - Pentru Nivelul 1 și 2, mingi de categoria 1 testul “negru”.
- 7.7 Pentru Nivelul 1 și 2 organizatorii trebuie să asigure cel puțin 12 mingi de același model și specificații pentru antrenamente și exercițiile de încălzire dinaintea începerii jocului.

## **8. Cronometrul de joc**

- 8.1 Pentru Nivelul 1 și 2 cronometrul de joc principal (Diagrama 8) trebuie :
- Să fie un cronometru digital având numărarea inversă (descrescătoare) cu un semnal sonor automat pentru sfârșitul perioadei de îndată ce afișajul său indică zero (00:00.0).
  - Să aibă capacitatea să indice timpul rămas în minute și secunde; după cum și în zecimi (1/10) de secundă numai pe parcursul ultimului minut al perioadei.
  - Să fie plasat astfel încât acesta este clar vizibil pentru toți participanții implicați în joc, inclusiv pentru spectatori.
- 8.2 Dacă cronometrul de joc principal este plasat deasupra la centrul terenului de joc, atunci trebuie să existe două (2) cronometre de joc identice, sincronizate cu cel principal, la fiecare capăt al terenului de joc, fiecare dintre ele trebuie să fie suficient de înalt astfel încât, acesta este clar vizibil pentru toți participanții implicați în joc, inclusiv pentru spectatori. Fiecare cronometru de joc duplicat trebuie să afișeze scorul și timpul de joc rămas, pe tot parcursul jocului.
- 8.3 Pentru Nivelul 1 și 2 un sistem pentru controlul timpului de joc prin fluier, adaptat și legat la cronometrul de joc echipat cu un conector, poate fi utilizat de arbitri pentru oprirea cronometrului de joc, în cazul în care acest sistem este utilizat în toate jocurile ale unei anumite competiții. Arbitri, de asemenea, vor porni cronometrul de joc, atât timp cât acest fapt este de asemenea făcut, în același moment, de către cronometrul timpului de joc. Toate tabelele de scor aprobate FIBA vor oferi posibilitatea interfeței cu sistemul pentru controlul timpului de joc prin fluier.

## 9. Tabela de scor

9.1 Pentru Nivelul 1 și 2, două (2) tabele de scor mari trebuie să fie :

- Plasate câte una (1) la fiecare capăt al terenului de joc și, dacă astfel se dorește, încă o tabelă de marcaj (tip cub) plasată deasupra centrului terenului de joc. Aceasta nu exclude necesitatea existenței celorlalte două (2) tabele de scor.
- Clar vizibile pentru toți participanții implicați în joc, inclusiv pentru spectatori.  
În cazul în care ecrane video sunt utilizate pentru completarea informațiilor necesare jocului, acestea trebuie să fie vizibile la orice moment pe parcursul jocului, inclusiv al intervalelor de joc.

9.2 Un tablou de comandă a cronometrului de joc trebuie să se afle la dispoziția cronometrului și un tablou de comandă separat al tablei de scor, pentru ajutorul scorerului, trebuie pus la dispoziția acestuia. Tastaturi de calculatoare pot fi utilizate pentru introducerea informațiilor pe tabela de scor, totuși, pentru operarea echipamentului numai tablourile de comandă destinate trebuie să fie utilizate. Fiecare tablou de comandă trebuie să permită corectarea rapidă a oricărei informații eronate și să fie dotat cu memorii de protecție pentru salvarea tuturor informațiilor jocului pentru o durată de minim treizeci (30) minute.

9.3 Tabela de scor trebuie să includă și/sau să afișeze :

- Cronometrul de joc digital cu numărare descrescătoare.
- Punctele marcate de fiecare echipă, iar pentru Nivelul 1 suma punctelor marcate de fiecare jucător, individual.
- Pentru Nivelul 1 și 2 numărul individual purtat de fiecare jucător, iar pentru Nivelul 1 de asemenea numele lor de familie corespondent. Trebuie să existe minim douăsprezece (12) spații pentru afișarea numelui de familie al fiecărui jucător.
- Numele echipelor. Trebuie să existe minim trei (3) spații pentru afișarea numelui fiecărei echipe.
- Numărul greșelilor comise de fiecare jucător al echipei de la 1 la 5. A cincea greșală trebuie indicată prin culoarea roșie sau portocaliu. Numărul greșelilor poate fi arătat prin cinci puncte indicatoare luminoase sau prin afișarea unei cifre corespunzătoare greșelii acumulate, având o înălțime minimă de 135 mm. În plus, a 5-a greșală poate fi indicată prin afișarea lent intermitentă (~1Hz) pentru cinci (5) secunde.
- Numărul greșelilor de echipă de la 1 la 5, oprindu-se la 5.
- Numărul perioadelor de joc de la 1 la 4 și E pentru o perioadă de prelungire.
- Numărul minutelor de întrerupere acordate per repriză de la 0 la 3.
- Un cronometru pentru cronometrarea minutelor de întrerupere (opțional). Cronometrul de joc nu trebuie utilizat pentru acest scop.

9.4 Pentru Nivelul 1 (obligatoriu) și Nivelul 2 (recomandat) :

- Afișajul de pe tabela de scor trebuie să fie în culori strălucitoare contrastante.
- Fundalul afișajului trebuie să fie antireflectant (neorbitor).
- Cifrele utilizate pentru afișarea numerelor pe cronometrul de joc și pentru scorul jocului trebuie să fie de o înălțime minimă de 300 mm (Nivelul 1) sau 250 mm (Nivelul 2) și de lățime minimă de 150 mm (Nivelul 1) sau 125 mm (Nivelul 2).
- Cifrele și caracterele utilizate pentru afișarea numerelor greșelilor de echipă și a perioadelor de joc trebuie să fie de o înălțime minimă de 250 mm și de lățime minimă de 125 mm.
- Cifrele și caracterele utilizate pentru afișarea numelor echipelor, numelui de familie al jucătorilor, numerelor și punctelor marcate trebuie să fie de o înălțime minimă de 150 mm.

- Cronometrul de joc de pe tabela de scor, scorul jocului și cronometrele de atac vor avea un unghi de vizibilitate de minim 130°.

9.5 Tabela de scor trebuie :

- Să nu aibe nici o margine ascuțită sau bavuri.
- Să fie fixată sigur.
- Să fie capabilă să reziste la orice impact sever cu mingea.
- Să aibe o protecție specifică, dacă este necesar, care ar trebui să nu afecteze lizibilitatea tablei de scor.
- Să aibe compatibilitatea electromagnetică necesară în conformitate cu cerințele statutare ale țării respective.

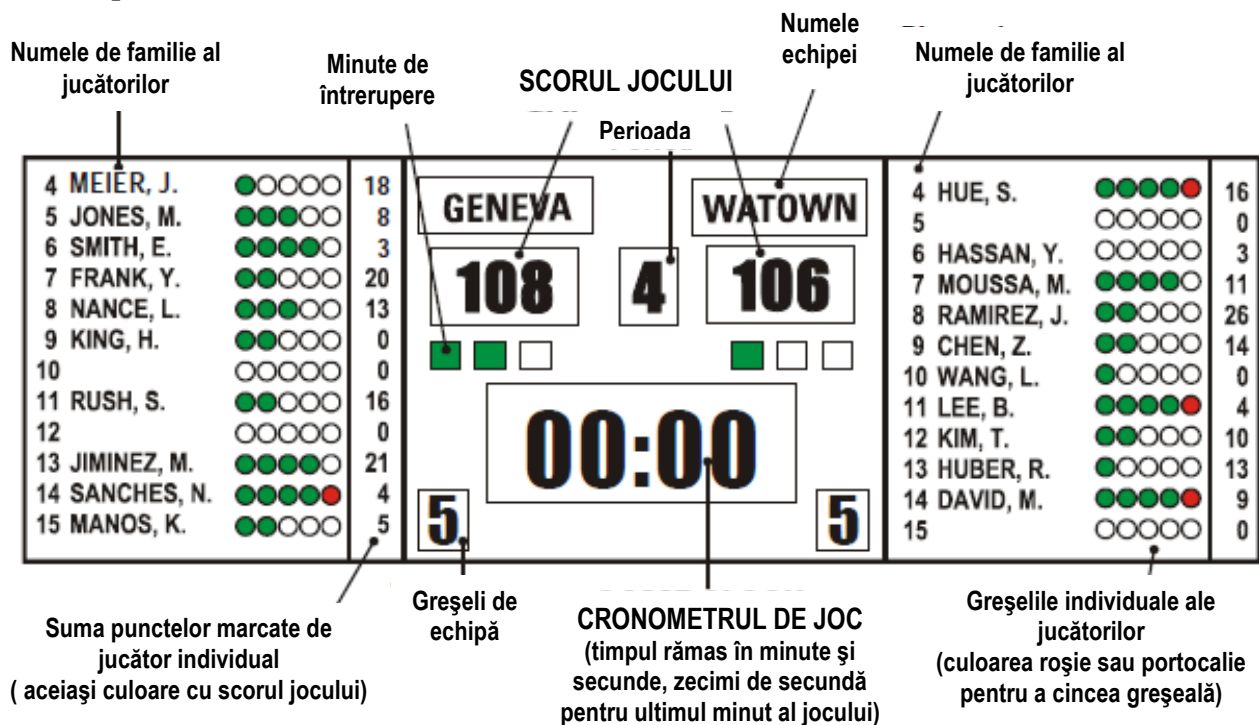


Diagrama 8 Tabela de scor pentru Nivelul 1 (exemplul aspectului desfășurat)

## 10. Cronometrul de atac

10.1 Cronometrul de atac trebuie să aibă :

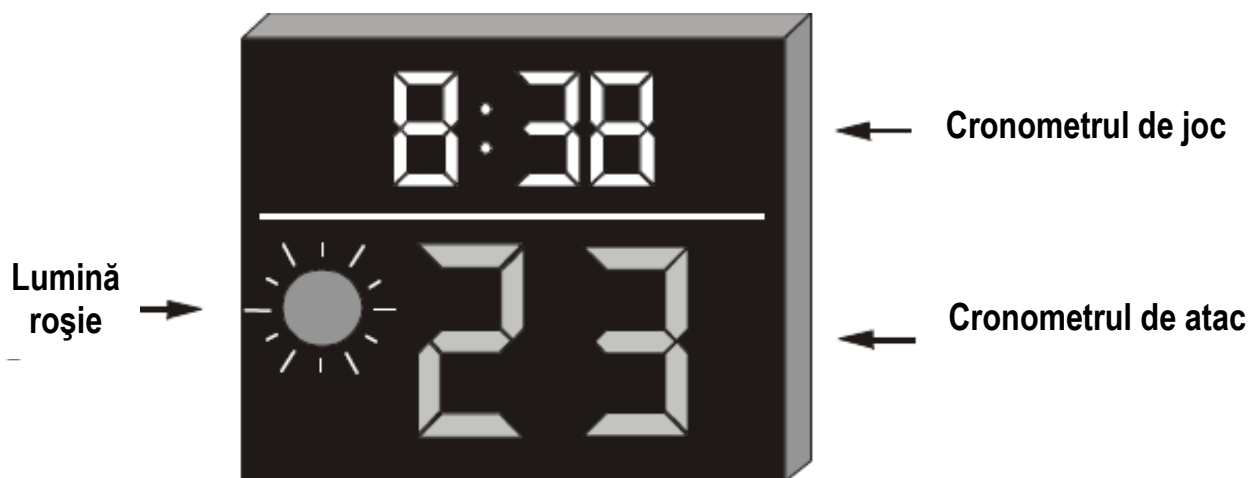
- O unitate separată de control pusă la dispoziția operatorului cronometrului de atac, cu un semnal sonor automat foarte zgomotos pentru a indica sfârșitul perioadei de atac când afișajul arată zero (0).
- O unitate de afișaj cu numărarea descrescătoare a cifrelor indicând timpul, numai în secunde.

10.2 Cronometrul de atac trebuie să ofere posibilitatea de a fi :

- Pornit de la douăzecișipatru (24) secunde.
- Pornit de la patrusprezece (14) secunde.
- Oprit cu afișajul arătând secundele rămase.
- Repornit de la timpul la care a fost oprit.
- Fără afișare, dacă este necesar.



- 10.3 Pentru Nivelul 1 și 2 cronometrul de atac trebuie să fie în legătură cu cronometrul de joc, astfel încât atunci când :
- Cronometrul de joc se oprește cronometrul de atac, de asemenea, se oprește.
  - Cronometrul de joc se pornește există posibilitatea pornirii manuale a cronometrului de atac.
  - Cronometrul de atac se oprește și se declanșează semnalul său sonor, numărarea descrescătoare a cronometrului de joc continuă și poate fi oprită manual, dacă este necesar.
- 10.4 Pentru Nivelul 1 și 2 unitatea de afișaj a cronometrului de atac (Diagrama 9), împreună cu dublura cronometrului de joc și o lumină electrică roșie, trebuie :
- Să fie montată pe fiecare structură de susținere a panoului la minim 300 mm deasupra și în spatele panoului (Diagrama 1) sau suspendată de la tavan.
  - Ca numerele afișajului cronometrului de atac să fie de culoare diferită față de cele ale dublurii cronometrului de joc.
  - Ca numerele afișajului cronometrului de atac să aibă înălțimea minimă 230 mm și să fie mai mari decât numerele afișate pe dublura cronometrului de joc.
  - Pentru Nivelul 1, să aibă trei (3) sau patru (4) suprafețe de afișaj pentru fiecare unitate (recomandat și pentru Nivelul 2 și 3), astfel încât să fie clar vizibile pentru toți participanții implicați în joc, inclusiv pentru spectatori.
  - Să aibă o greutate maximă de 60 kg. incluzând și structura sa de susținere.
  - Să treacă testul de protecție împotriva deteriorării sale de către mingi în conformitate cu DIN 18032-3 (vezi Referințe [9]).
  - Să aibe compatibilitatea electromagnetică necesară în conformitate cu cerințele statutare ale țării respective.
- 10.5 Lumina electrică de pe unitatea de afișaj a cronometrului de atac, trebuie să fie :
- De o culoare roșie strălucitoare
  - Sincronizată cu cronometrul de joc să lumineze când, semnalul sonor al acestuia se declanșează pentru sfârșitul unei perioade de joc sau a jocului.
  - Sincronizată cu cronometrul de atac să lumineze când, semnalul sonor al acestuia se declanșează pentru sfârșitul unei perioade de atac.



**Diagrama 9**

**Unitatea de afișaj a cronometrului de atac, dublura cronometrului de joc și lumina roșie pentru Nivelul 1 și 2 (exemplu aspect desfășurat)**

## 11. Semnale sonore

- 11.1 Trebuie să existe cel puțin două (2) semnale sonore separate, distinctiv diferite și cu sunet foarte puternic :
- Unul (1) pus la dispoziție pentru cronometrul și scorer, care trebuie să sune automat pentru a indica sfârșitul timpului de joc pentru o perioadă. Cronometrul și scorerul trebuie să poată declanșa semnalul sonor manual, atunci când este cazul, pentru a atrage atenția arbitrilor.
  - Unul (1) pus la dispoziție pentru operatorul cronometrului de atac, care trebuie să sune automat pentru a indica sfârșitul perioadei de atac.
- 11.2 Ambele semnale trebuie să fie suficient de puternice pentru a fi ușor de auzit, deasupra și împotriva celor mai adverse și zgomotoase condiții. Volumul sonor trebuie să aibă capacitatea de a fi adaptat în conformitate cu mărimea sălii de sport și zgomotul spectatorilor, până la un nivel maxim al presiunii acustice de 120 dBA, măsurată la o distanță de un (1) metru de la sursa sunetului. O conectare la sistemul stației de amplificare de informare a publicului spectator din sala de sport, este foarte recomandată.

## 12. Indicatoarele pentru greșelile jucătorului

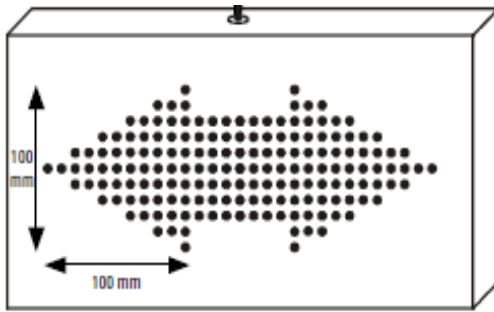
- 12.1 Cele cinci (5) indicatoare pentru greșelile jucătorului, puse la dispoziția scorerului, trebuie să fie :
- De culoare albă.
  - Cu numere și având dimensiuni minime 200 mm în lungime și 100 mm în lățime.
  - Numerotate de la 1 la 5 (1 la 4 în negru și numărul 5 în roșu).

## 13. Indicatoarele pentru greșelile de echipă

- 13.1 Cele două (2) seturi de indicatoare pentru greșelile de echipă, puse la dispoziția scorerului, trebuie să fie :
- De culoare roșie.
  - Având dimensiuni minime 350 mm în înălțime și 200 mm în lățime.
  - Clar vizibile pentru toți participanții implicați în joc, inclusiv pentru spectatori, când sunt poziționate pe fiecare parte laterală a mesei scorerului.
  - Utilizate pentru a indica numărul greșelilor acumulate de echipă crescător până la cinci (5) și pentru a arăta că echipa a ajuns în situația de a fi penalizată pentru greșeli de echipă.
- 13.2 Dispozitive electrice sau electronice pot fi utilizate dar ele trebuie să corespundă specificațiilor mai sus menționate.

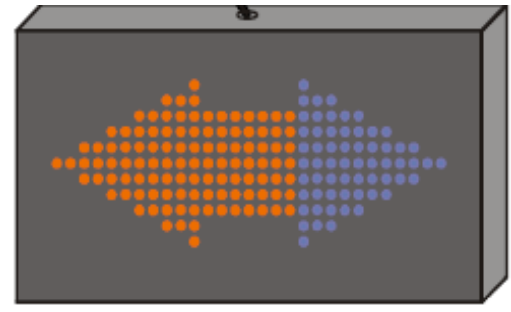
## 14. Săgeata pentru posesia alternativă

- 14.1 Dispozitivul săgeții pentru posesia alternativă (Diagrama 10), pus la dispoziția scorerului, trebuie :
- Să aibă un indicator de direcție sub forma unui vârf de săgeată, cu dimensiuni minime de 100 mm în lungime și 100 mm în înălțime.
  - Să afișeze pe partea frontală o săgeată, iluminată într-o culoare roșie strălucitoare când este pornit, arătând direcția posesiei alternative.
  - Să fie poziționat în centrul mesei scorerului și trebuie să fie clar vizibil pentru toți participanții implicați în joc, inclusiv pentru spectatori.



**Diagrama 10**

**Săgeata pentru posesia alternativă  
(Exemplul aspectului desfășurat)**



## 15. Pardoseala terenului de joc

15.1 Suprafața pardoselei terenului de joc trebuie făcută din :

- Podea din lemn fixă (Nivelul 1 și 2)
- Podea din lemn mobilă (Nivelul 1 și 2)
- Podea sintetică fixă (Nivelul 2 și 3)
- Podea sintetică mobilă (Nivelul 2 și 3)

15.2 Pardoseala terenului de joc trebuie :

- Să fie de minim 32.000 mm în lungime și minimum 19.000 mm în lățime.
- Să aibă toată suprafața antireflectantă (neorbitoare).

15.3 Pentru Nivelul 1, podea din lemn fixă, următoarele cerințe sunt strict valabile :

- Cerințe sportive funcționale
  - Diminuarea impactului (Absorbția șocului) conform EN 14808; min. 50%
  - Deformația verticală conform EN 14809; min. 2,3mm max. 5,0mm
  - Aspectul vertical al mingii (după impactul cu podeaua) conform EN 12235 (jocul baschet); min. 93%
  - Proprietățile de alunecare în conformitate cu prEN 14903; sau conform EN 13036 – 4 (condiția uscat) min. 0,4 max. 0,7  
min. 80 max. 110
- Cerințele pentru proprietățile specificate mai sus trebuie să fie complet îndeplinite la fiecare punct al sistemului de testare.
- Zona de deformare (încovoiere) conform DIN V 18032-2 (2001-04); media pe direcție:  
max. 20%;  
valori singulare, până la 30%;
- Cerințe referitoare la uniformitate
  - Diminuarea impactului ± 5% (absolut) de la valoarea medie
  - Deformația verticală ± 0,7 mm de la valoarea medie
  - Aspectul vertical al mingii ± 3% (absolut) de la valoarea medie

15.4 Pentru Nivelul 1, podea din lemn mobilă, următoarele cerințe sunt strict valabile :

- Cerințe sportive funcționale
  - Diminuarea impactului (Absorbția șocului) conform EN 14808; min. 40%
  - Deformația verticală conform EN 14809; min. 1,5 mm max. 5,0 mm

- Aspectul vertical al mingii (după impactul cu podeaua) conform EN 12235 (jocul baschet); min.93%
- Proprietățile de alunecare în conformitate cu prEN 14903; min. 0,4 max. 0,7  
sau conform EN 13036 – 4 (condiția uscat) min. 80 max. 110  
Cerințele pentru proprietățile specificate mai sus trebuie să fie complet îndeplinite la fiecare punct al sistemului de testare.
- Zona de deformare (încovoiere) conform DIN V 18032-2 (2001-04); media pe direcție:  
max. 20%;  
valori unice până la 30%;

- Cerințe referitoare la uniformitate
  - Diminuarea impactului ± 5% (absolut) de la valoarea medie
  - Deformația verticală ± 0,7 mm de la valoarea medie
  - Aspectul vertical al mingii ± 3% (absolut) de la valoarea medie

15.5 Pentru Nivelul 2 și 3, podea sintetică fixă, următoarele cerințe sunt strict valabile :

- Cerințe sportive funcționale
  - Diminuarea impactului (Absorbția șocului) conform EN 14808; min. 25%
  - Deformația verticală conform EN 14809; max. 3,5mm
  - Aspectul vertical al mingii (după impactul cu podeaua) conform EN 12235 (jocul baschet); min.90%
  - Proprietățile de alunecare în conformitate cu prEN 14903; min. 80 max. 110  
Cerințele pentru proprietățile specificate mai sus trebuie să fie complet îndeplinite la fiecare punct al sistemului de testare.

15.6 Producătorul, împreună cu reprezentanții companiei desemnate pentru montajul pardoselii, vor fi obligați să întocmească și să livreze, pentru fiecare client, documentația conținând următoarele : Rezultatele testului prototip, o descriere a procedurii de montaj, sfaturi pentru întreținere, rezultatele inspecției și aprobarea utilizării instalației existente efectuate de către inspecții autorizate.

15.7 Pardoseala terenului de joc trebuie să aibă capacitatea de a suporta structurile de susținere a panourilor, mobile sau fixate în pardoseală, fără a diminua caracteristicile necesare structurii de susținere a panoului. În mod reciproc, structurile mobile de susținere a panourilor trebuie construite în așa fel încât, greutatea lor să fie suportată de suprafață de contact mai mare, eliminând astfel riscul de a deteriora pardoseala terenului de joc, atât la poziționarea lor pentru joc cât și pe parcursul transportului lor pe pardoseala terenului de joc.

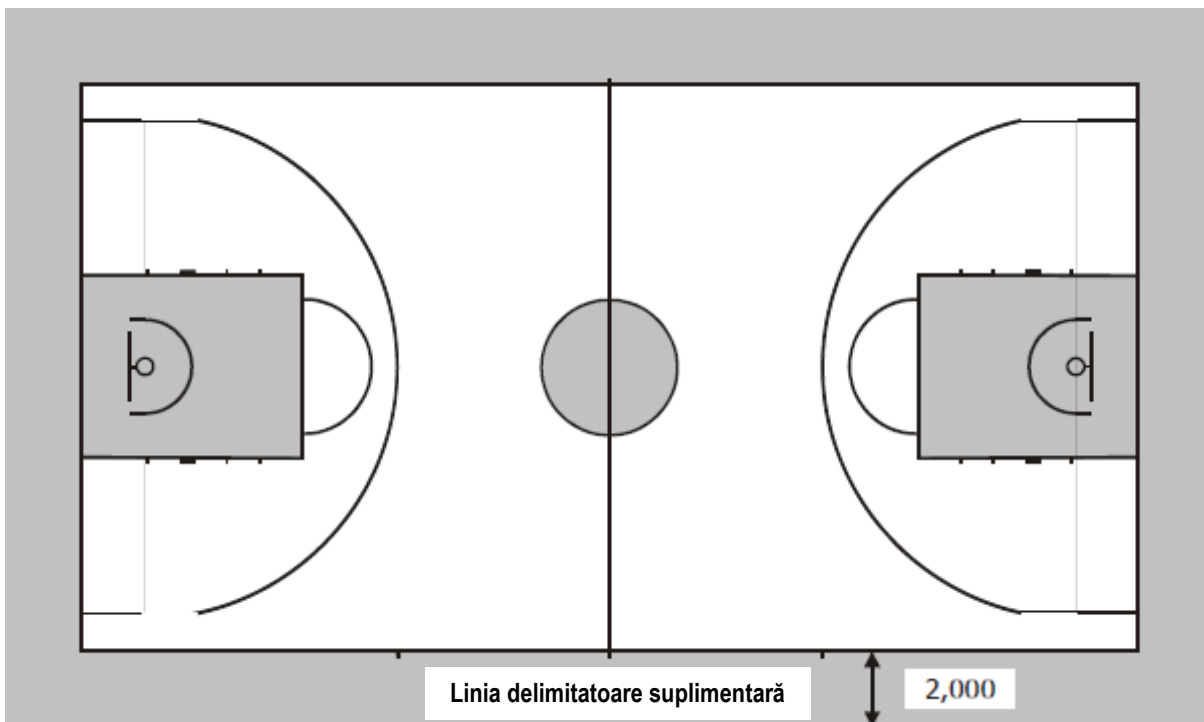
## 16. Terenul de joc

16.1 Terenul de joc trebuie să fie marcat de :

- Linii de 50 mm, conform Regulilor Oficiale ale Jocului Baschet.
- Încă o linie care le delimitează pe cele menționate (Diagrama 11), puternic contrastantă în raport cu acestea și având lățimea minimă de 2.000 mm.  
Culoarea acestor linii suplimentare, trebuie să fie identică cu cea a cercului central (dacă este vopsit) și cu cea a zonelor de restricție.

16.2 Masa scorerului, având o lungime de minim 6.000 mm și o înălțime de 800 mm, trebuie plasată pe o platformă având înălțimea minimă de 200 mm.

- 16.3 Toți spectatorii trebuie să fie așezați la o distanță de cel puțin 5.000 de mm de la marginea exterioară a liniilor care delimitează terenul de joc .
- 16.4 Înălțimea tavanului sau a celei mai joase obstrucții, deasupra terenului de joc, trebuie să fie de minim șapte (7) m.



**Diagrama 11 Terenul de joc**

## 17. Iluminatul

- 17.1 Terenul de joc trebuie să fie corespunzător și uniform iluminat. Instalațiile de iluminare trebuie astfel poziționate încât să nu deranjeze vizibilitatea jucătorilor și arbitrilor.
- 17.2 Tabelul de mai jos definește nivelurile de iluminare pentru evenimente competiționale FIBA televizate.

Competiții	Descriere	Iluminarea				Sursa luminii	
		Medie lux	Ug % / 2m	Uniformitate		Temperatura Culoii (K°)	Reproducerea Culoii (Ra)
				U1 Emin / Emax	U2 Emin / Emed		
Nivel 1	E Cam	>2000	< 10	> 0,6	> 0,7	5500 la 6000	>= 90
	E h	0,75 la 1,5 * Ecam	< 10	> 0,7	> 0,8		
Nivel 2	E Cam	>1400	< 10	> 0,6	> 0,7	5500 la 6000	>= 90
	E h	0,75 la 1,5 * Ecam	< 10	> 0,7	> 0,8		
Nivel 3	E Cam	>1000	< 20	> 0,6	> 0,6	4000 la 6000	>= 80
	E h	0,5 la 2 * Ecam	< 20	> 0,7	> 0,7		

**Glosar**

E Cam	Iluminare camera de luat vederi; cantitatea de lumină în direcția camerei de luat vederi măsurată la rețeaua de puncte situate la 1,5 m deasupra FOP.
E h	Iluminarea pe orizontală; cantitatea de lumină măsurată la rețeaua de puncte pe FOP.
E med	Iluminarea medie la o rețea de puncte.
E min	Iluminarea minimă la o rețea de puncte.
E max	Iluminarea maximă la o rețea de puncte.
FOP	Suprafața de joc.
Rețea	Schema de bază a măsurării și calcului punctelor peste FOP (9 * 15 puncte din rețea, corespunzător spațiului de 2m * 2m, între ele)
U1	Uniformitatea iluminării; calculată ca raportul E min / E max
U2	Uniformitatea generală a iluminării; calculată ca raportul E min / E med
Ug	Gradul de uniformitate; diferența procentuală a iluminării dintre punctele învecinate ale rețelei.

Nivelul valorilor medii, mai sus specificate, sunt necesar a fi respectate pe tot parcursul evenimentului competițional. Un coeficient de întreținere este de obicei specificat pentru a preveni și compensa, murdărirea și uzura surselor de lumină, a reflectoarelor și sticlei frontale de protecție a corpurilor de iluminat. În absența unor informații relevante, este recomandabil utilizarea unui coeficient de întreținere de 0,8.

Iluminarea medie spre camera principală de luat vederi pentru primele 12 rânduri de locuri trebuie să fie între 10 și 25% din iluminarea medie a suprafeței de joc spre camera principală de luat vederi. Deasupra primelor 12 rânduri, nivelul luminii trebuie să fie uniform redus.

Pentru pozițiile camerei, vă sugerăm să consultați Manualul Televizării FIBA, vezi Referințe[6].

### 17.3 Toate instalațiile de iluminare trebuie :

- Să reducă la maxim posibil efectele de orbire și de umbrire prin poziționarea corectă a echipamentului de iluminat.  
Unghiul de proiecție al farurilor (de la verticală în jos) trebuie să fie de 65° iar intensitatea sursei de iluminat trebuie să fie adaptată raportat la înălțimea instalației de iluminat.
- Să fie conforme cerințelor naționale de securitate pentru echipamente electrice în țara respectivă.
- Să fie prevăzute cu asigurarea condițiilor de funcționare ale Nivelului 3, pentru o distribuție continuă în cazul unei căderi de tensiune.

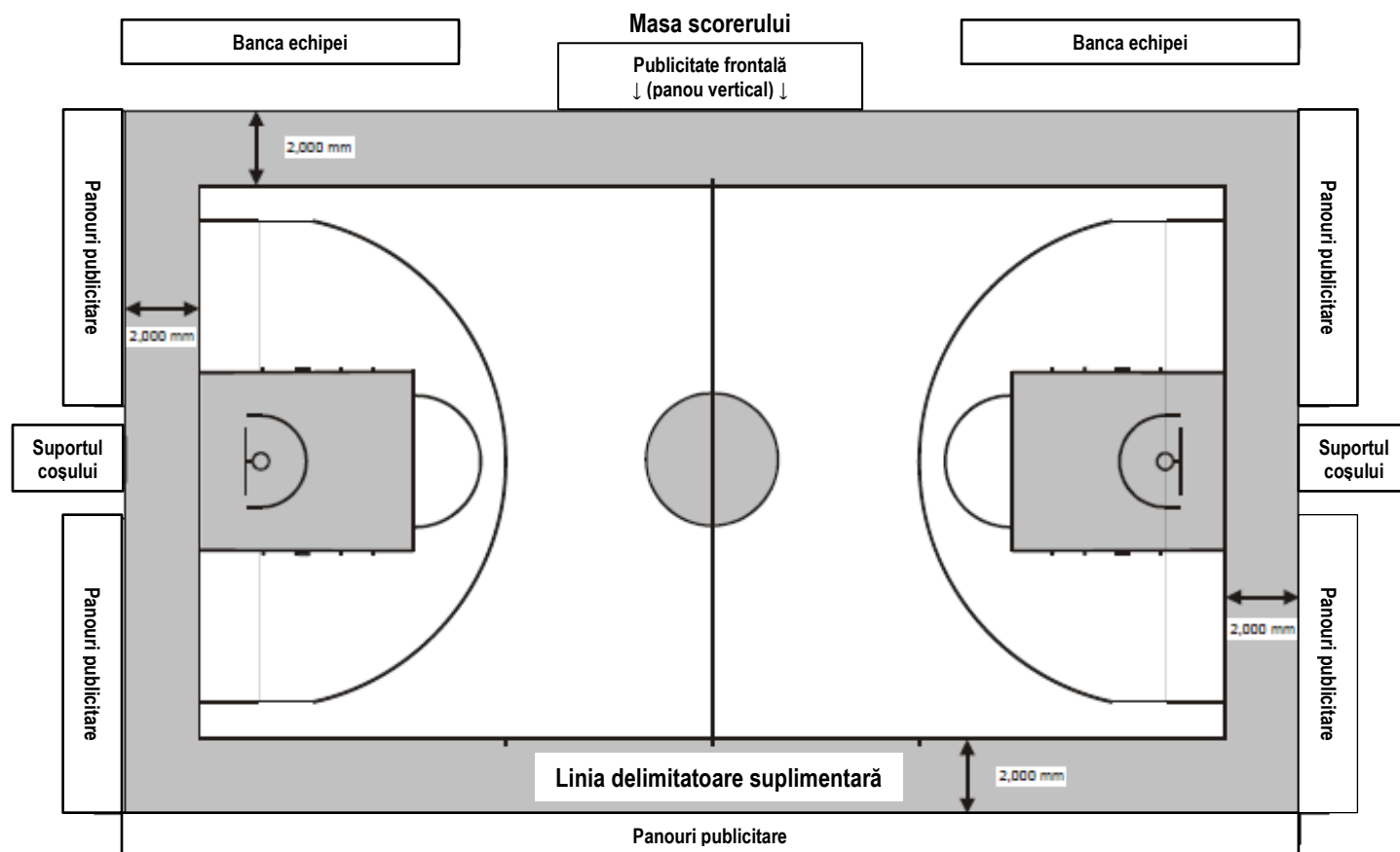
### 17.4 Pentru Nivelul 1, sistemul de proiecție a luminii care se aprinde și stinge, trebuie să aibă :

- Un cablaj de fire pentru instalarea a patru (4) linii, una (1) în fiecare colț al terenului de joc.
- Fiecare linie, capacitatea de a alimenta un set de patru (4) lumini care se aprind și sting.
- Fiecare set, cablaj sincron și accesibilitate pentru fotografi printr-un comutator de schimb localizat în apropierea structurii de susținere a coșului.
- Fiecare set, localizat la o distanță minimă de 5.000 mm de la linia care delimitează terenul de joc și la o înălțime recomandată de 15.000 mm.
- Patru (4) prize pentru luminile care se aprind și sting, localizate la 2.000 mm de scânteierea farului proiector. Fiecare priză trebuie să fie separată și protejată împotriva interferențelor dintre lămpi (magnet diferențial cu identificare termică).
- Cablajele de fire instalate în siguranță fără să ajungă la îndemâna spectatorilor.
- Farurile de proiecție instalate în siguranță pentru prevenirea căderii lor.

### 17.5 Fotografierea cu bliț individual nu este permisă.

## 18. Panourile publicitare

- 18.1 Panouri publicitare pot fi amplasate în jurul terenului de joc și :
- Trebuie să fie amplasate la o distanță minimă de 2.000 mm față de liniile de fund și față de cele laterale (Diagrama 12).
  - Cele aflate pe lungimea liniilor de fund trebuie să permită existența unui spațiu gol de minim 900 mm., pe fiecare parte laterală a instalațiilor mobile a coșului, astfel încât persoanele responsabile de ștergerea pardoselii sau cameramanii dotați cu camere TV portabile să poată trece, dacă este necesar.
- 18.2 Panouri publicitare sunt permise în fața mesei scorerului, respectând condiția ca acestea să fie plasate direct în fața și la nivelul mesei.
- 18.3 Panourile publicitare trebuie :
- Să nu depășească înălțimea de 1.000 mm de la suprafața terenului de joc.
  - Să fie capitonate în jurul părții lor superioare, având grosimea căptușelii de minim 20 mm.
  - Să nu prezinte bavuri și toate muchiile trebuie să fie rotunjite.
  - Să fie conforme cerințelor naționale de securitate pentru echipamente electrice în țara respectivă.
  - Să fie dotate cu protecție mecanică pentru toate subsamblele acționate cu motoare.
  - Să fie neinflamabile.
- 18.4 Pentru Nivelul 1, sunt permise numai panourile informativ publicitare, electronice.



**Diagrama 12 Publicitatea pe suprafața terenului de joc**

## 19. Zonele serviciilor ajutătoare

19.1 Zonele serviciilor ajutătoare care trebuie să fie pe deplin accesibile persoanelor cu dizabilități, sunt zonele în care se desfășoară acțiuni esențiale pentru competiție.

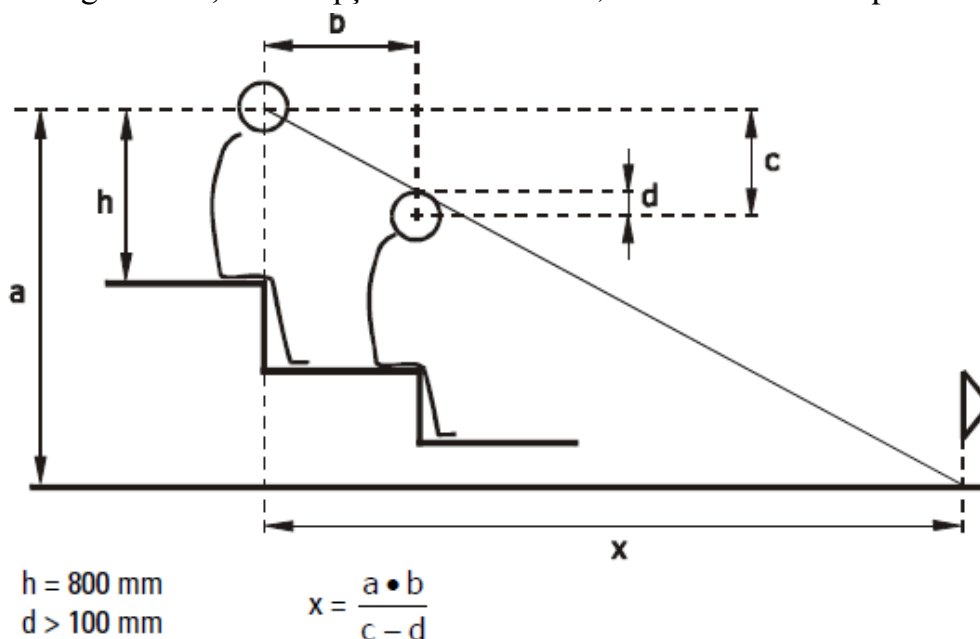
19.2 Zonele necesare sunt :

- a) Vestiarele echipelor.
- b) Vestiarele pentru arbitri și oficialii de la masa scorerului.
- c) Camere pentru comisari și reprezentanți FIBA.
- d) Cabinetul pentru controlul doping.
- e) Cabinetul medical de prim ajutor pentru jucători.
- f) Vestiar pentru staff-ul echipei.
- g) Încăpere pentru păstrare - depozitare și toaletă.
- h) Birouri administrative.
- i) Zona media.
- j) Zona VIP.

## 20. Zonele spectatorilor

20.1 Zonele spectatorilor trebuie :

- Să permită libera deplasare a publicului, inclusiv a persoanelor cu dezabilități.
- Să ofere posibilitatea spectatorilor să vizioneze confortabil a evenimentului.
- Să aibe rânduri care permit vizibilitatea neobstrucționată de la toate locurile, așa cum se arată în Diagrama 13, cu excepția cazului în care, standardele locale permit abateri.



**Diagrama 13 Vizibilitatea spectatorilor așezați pe rânduri**

20.2 Capacitatea numărului de locuri, este definită după cum urmează, cu excepția cazului în care standardele locale permit abateri :

- Capacitatea totală a sălii de sport este numărul total al ambelor poziții, așezat și în picioare.
- Numărul de locuri în poziția șezând este numărul total al scaunelor sau lungimea totală a nivelelor de rânduri sau bănci, în metri, împărțit la 480 mm.
- Numărul de locuri în poziția în picioare este suprafața desemnată de pe sol cu 35 spectatori atribuiți pentru fiecare suprafață de 10 m<sup>2</sup>.

Specificațiile de mai sus sunt doar recomandări.



## 21. Referințe

- [1] DIN ISO 286, 1990: Sistemul ISO al limitelor și ajustajelor; bazele toleranțelor, abaterilor și al ajustajelor
- [2] Sistemul Național al Culorii al Comisiei de Standardizare Suedeze (SIS) Doc. Nr. SS019102
- [3] EN 913, Anexa C, 1996: Determinarea amortizării capitonajului
- [4] EN 71 – 3, 1995: Securitatea jucărilor. Specificații pentru deteriorarea anumitor elemente
- [5] EN 1270, 1998: Echipamentul terenului de joc – Echipamentul tehnic al Jocului Baschet – Cerințe funcționale și de securitate, metode de testare
- [6] Manualul Televizării FIBA, Ediția Aprilie 2007
- [7] EN 14904, 2006: Suprafețe zonelor destinate sporturilor – Suprafețe interioare pentru sporturi multiple – Specificații
- [8] DIN 18032-2, 2001: Suprafețele Sălilor de Sport, cerințe, testări, întreținere
- [9] DIN 18032-3, 1997: Săli de sport: Săli pentru sporturi individuale și jocuri sportive: testarea siguranței împotriva impactului cu mingea aruncată
- [10] ISO 9002, 1994: Managementul de asigurare al calității
- [11] Pardoseala pentru Sporturi de Interior, Proiectul Notei Îndrumătoare, Sport Englezesc, Septembrie 2007, Revizia 002

Standardele ISO sunt comercializate de Secretariatul General ISO din Geneva, Elveția:

ISO Vânzări  
Căsuța Poștală 56  
1211 Geneva 20  
ELVEȚIA  
E-mail: [sales@isocs.iso.ch](mailto:sales@isocs.iso.ch)

Standardele de la Comisia Europeană pentru Standardizare (CEN) și standardele naționale sunt disponibile direct de la organisme de standardizare naționale.

Lucrare redactată la inițiativa și sub autoritatea  
**Comisiei Comisarilor de Baschet din România (CCB)**  
Traducere și adaptare – Doru Vinași, Comisar național FRB