

MODIFICĂRILE REGULILOR VALABILE DE LA 01 OCTOMBRIE 2018

Vă rugăm luați notă că prevederile de mai jos reflectă principiile modificărilor regulilor, dar ele nu vor apărea ca atare, “cuvânt cu cuvânt” în noile și actualizatele Reguli Oficiale a Jocului Baschet care vor fi disponibile în luna August 2018.

Terminologia de la Perioadă la Sfert (Quarter), de la Perioadă Suplimentară la Prelungire (Overtime).

Motivul modificării

Pentru a unifica terminologia la nivel mondial pentru a fi utilizată de toate părțile interesate.

Noua regulă

Pentru a schimba pe tot cuprinsul manualului regulilor :

- a) Perioadă cu Sfert
- b) Perioadă Suplimentară cu Prelungire

Art.4 Uniforme – accesorii

Motivul modificării

Pentru a minimiza limitările pentru accesorii uniformelor fără a periclita imaginea atribuită jocului.

Noua regulă

Orice accesorii* purtate de componenții unei echipe trebuie să fie de aceeași culoare**, compact unică.

- * = Mâneci (manșoane) elastice pentru braț, picior, articole de cap, manșetă pentru articulație/braț
- ** = Toate accesorii * componenților echipei din aceeași culoare, compact unică.

Art.17 Repunerea mingii în joc

Motivul modificării

Pentru a preveni abateri la repunerea mingii în joc și întârzierea acesteia în ultimele 2 minute ale jocului.

Noua regulă

17.2.8 Când, cronometrul de joc indică 2:00 minute sau mai puțin în a patra perioadă de joc și în fiecare perioadă de prelungiri, la o repunere a mingii în joc, jucătorul apărător nu-și va deplasa nici o parte a corpului său peste linia care delimitează terenul de joc, pentru a interfera cu repunerea în joc. Arbitrul va folosi o semnalizare preventivă (vezi în continuare), ca și avertisment, în timp ce administrează repunerea mingii în joc. O abatere comisă după avertizare, conduce la sancționarea unei greșeli tehnice.

TRECEREA ILEGALĂ A LINIEI CARE DELIMITEAZĂ TERENUL



Mișcarea brațului paralel cu linia care delimitează terenul

Art. 24 Driblingul

Motivul modificării

Pentru permiterea jocului mai spectaculos și pentru a corespunde realității jocului.

Noua regulă

Driblingul este deplasarea unei mingi vii pe terenul joc, efectuată de un jucător controlând această minge pe care o aruncă, lovește, rostogolește pe podea.

Eliminat din regulă : **“sau o aruncă în mod deliberat în panou”**.

Art. 29 24 secunde

Motivul modificării

Pentru a scurta timpul pe care echipa aflată în atac îl are la dispoziție pentru o aruncare la coș, odată ce echipa este deja în terenul din față terenului. Pentru a permite mai multe oportunități pentru a arunca la coș din acțiune pe parcursul jocului.

Regula modificată

29.2.3 Cronometrul de atac trebuie resetat, ori de câte ori jocul este oprit de către un arbitru, pentru o abatere sau o greșeală comisă de echipa care controlează mingea.

În aceste situații, posesia mingii va fi acordată echipei adverse celei care anterior a controlat mingea. Apoi :

- dacă repunerea mingii în joc, este administrată în terenul din spate, cronometrul de atac va fi resetat la 24 secunde.
- dacă repunerea mingii în joc, este administrată în terenul din față, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.

29.2.4 Când, cronometrul de joc indică 2:00 minute sau mai puțin în sfertul patru și prelungiri, urmare a unui minut de întrerupere acordat echipei îndreptățite la posesia mingii din terenul ei din spate, antrenorul acestei echipe are dreptul să decidă dacă repunerea mingii în joc care urmează, va fi administrată de la linia de repunere situată pe partea opusă mesei scorerului, în terenul ei din față sau din terenul ei din spate.

Dacă repunerea mingii în joc va fi administrată de la linia de repunere situată pe partea opusă mesei scorerului, în terenul ei din față, cronometrul de atac va fi resetat după cum urmează :

- dacă 14 sau mai multe secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul când cronometrul de joc a fost oprit, cronometrul de atac va fi resetat la 14 secunde.
- dacă 13 sau mai puține secunde sunt afișate pe cronometrul de atac la momentul când cronometrul de joc a fost oprit, cronometrul de atac nu va fi resetat, dar va continua de la momentul în care acesta a fost oprit.

Dacă repunerea mingii în joc va fi administrată în terenul din spate al echipei, cronometrul de atac va fi resetat la o nouă perioadă de 24 secunde sau va continua de la momentul în care acesta a fost oprit, așa cum este stabilit prin reguli.

Art. 35 Dublă Greșeală

Motivul modificării

Pentru a simplifica principiile de sancționare a dublei greșeli, în situația în care 2 adversari comit greșeli personale unul împotriva celuilalt, aproximativ în același timp.

Noua regulă

35. Dublă Greșeală

35.1 Definiție

35.1.1 O dublă greșeală, este o situație în care 2 adversari comit greșeli personale, unul împotriva celuilalt, aproximativ în același moment.

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

- Ambele greșeli sunt ale jucătorilor.
- Ambele greșeli implică contact fizic.
- Ambele greșeli sunt între 2 adversari faultându-se reciproc.
- Ambele greșeli au aceeași sancțiune.

Art. 36 Greșeala Tehnică

Motivul modificării

Pentru a evita o situație de penalizare dublă după ce o greșeală tehnică a fost sancționată și pentru a asigura un echilibru între echipa cu sau fără minge.

Noua regulă

Dacă o greșeală tehnică a fost sancționată, 1 aruncare liberă va fi acordată. După executarea aruncării libere, jocul va fi reluat cu o repunere a mingii de către echipa care avea controlul mingii sau avea dreptul la posesia ei, la momentul sancționării greșelii tehnice.

Art. 39 Încăierare

Motivul modificării

Pentru sancționarea membrilor autorizați să ocupe loc pe banca echipei, la părăsirea zonei băncii în timpul unei încăierări în mod diferit (dacă ei sunt implicați în mod activ în încăierare sau nu).

Noua regulă propusă

Orice persoană autorizată să ocupe loc pe banca echipei care, după ce a părăsit zona băncii echipei este implicată în mod activ în încăierare, va fi descalificată conform articolelor respective (greșeală – D).

Art. 46 Șeful brigăzii de arbitri: Atribuții și competențe/ Sistemul Reluării Instantanee

Motivul modificării

Pentru a adăuga încă 3 situații de joc, care pot fi analizate video prin Sistemul Reluării Instantanee.

Noul text propus în regulă

46.12 Ultimele 2:00 minute ale jocului

dacă o intervenție la minge sau interferență pe traiectoria mingii a fost apreciată în mod corect.

În orice moment al jocului

- după ce o greșeală a fost comisă asupra atacantului aflat în acțiune de aruncare la coș, nereușită, dacă 2 sau 3 aruncări libere ar trebui să-i fie acordate.
- dacă o greșeală personală, antisportivă sau descalificatoare a îndeplinit criteriile pentru o astfel de greșeală sau dacă aceasta va fi “up”-gradată sau “down”-gradată.

Art. 50 Operatorul cronometrului de atac : Atribuții

Motivul modificării

Mingea rămasă fixată între inel și panou va fi considerată ca o minge care a atins inelul. Pentru a ne alinia la prevederile altor articole similare.

Noua regulă

O minge vie rămasă fixată între inel și panou, exceptând între aruncările libere și cazul în care posesia mingii este parte a penalității pentru greșeala sancționată, este o situație de angajare între doi, rezultând dreptul de repunere a mingii în joc, conform regulii posesiei alternative. Deoarece mingea a atins inelul, cronometrul de atac va fi resetat la 14 sau la o nouă perioadă de 24 secunde.

Repunerea mingii în joc după o greșeală antisportivă sau descalificatoare

Motivul modificării

Pentru accelerarea jocului. Pentru a permite mai multe posesii, obținând astfel posibilități suplimentare pentru a marca. Pentru a elimina situațiile complexe ce pot să apară după repunerea în joc de la linia de centru.

Regula modificată

- Toate repunerile în joc, ca parte a sancțiunii pentru greșelile antisportive și descalificatoare, vor fi administrate de la linia de repunere, în terenul din față al echipei.
- Toate repunerile în joc, pentru reluarea jocului după ce situații de încăierare au avut loc, vor fi administrate de la linia de repunere, în terenul din față al echipei.
- În toate cazurile specificate mai sus, echipa va avea 14 secunde pe cronometrul de atac.

Repunerea mingii în joc pentru începerea oricărui sfert, altul decât primul, și a oricăror prelungiri, va rămâne să fie administrată de la linia de centru, deoarece aceasta nu este parte a unei infrațiuni.

B – Foaia oficială de joc

Motivul modificării

Pentru a lămurii, când o greșeală tehnică înregistrată la antrenor va fi penalizată cu 1 sau 2 aruncări libere.

Noua regulă

38.2.4 Numărul aruncărilor libere care vor fi acordate, este după cum urmează :

.....

- Dacă greșeala descalificatoare este sancționată împotriva antrenorului asistent, înlocuitor, jucător eliminat, membru însoțitor al delegației, inclusiv pentru părăsirea zonei băncii echipei

într-o situație de încăierare, iar această greșeală este înregistrată la antrenor ca greșeală tehnică : 2 aruncări libere.

D – Clasamentul Echipelor

Motivul modificării

Pentru adaptare la noul format competițional al calificărilor pentru Cupa Mondială.

Noua regulă

Capitolul D.3 conține exemple/cazuri detaliate, pentru situația în care o echipă pierde pentru a 2-a oară un joc prin forfait la o competiție desfășurată în grupe, pentru a avea toate echipele din toate grupele cu același număr de jocuri disputate.

Echipmentul tehnic al Jocului Baschet/ Cronometrul de atac

Motivul modificării

Pentru ca afișajul cu două unități al cronometrului de atac să aibă dublă suprafață pentru a fi vizibil de către toți participanții în timpul jocului.

Noua regulă

Pentru Nivelul 1, va avea 3 sau 4 suprafețe afișaj per unitate sau **două unități cu dublă suprafață de afișaj**, (recomandat pentru Nivelul 2 și 3) ca să fie în mod clar vizibile pentru toți cei implicați în joc, inclusiv pentru spectatori.

- Poate fi echipat cu un sistem de iluminare în jurul perimetrului său (opțional), care luminează în roșu numai atunci când semnalul ceasului jocului sună la sfârșitul unui sfert sau prelungiri.
- Poate fi echipat cu un sistem de iluminare pe lungimea laturii superioare (opțional), care luminează în galben numai atunci când semnalul cronometrului de atac sună și va fi montat direct sub sistemul de iluminare roșu al cronometrului de joc.

