



International
Handball
Federation

Regulamentul jocului Handbal pe plaja



Cuprins	Pagina
Cuvant inainte	3
Regula 1 - Terenul de joc	3
Regula 2 - Inceputul jocului, timpul de joc, semnalul de sfarsit al jocului, time-out si time-out-ul de echipa	7
Regula 3 – Mingea	12
Regula 4 - Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul	12
Regula 5 – Portarul	16
Regula 6 - Spatiul de poarta	17
Regula 7 - Jucarea mingii, Jocul pasiv	18
Regula 8 - Faulturile si comportarea nesportiva	20
Regula 9 -Marcarea unui gol si rezultatul final al jocului	22
Regula 10 - Mingea de arbitru (Aruncarea executata de catre arbitru)	25
Regula 11 - Aruncarea de la margine	25
Regula 12 - Aruncarea de la poarta	26
Regula 13 - Aruncarea libera	26
Regula 14 - Aruncarea de la 6-metri	29
Regula 15 - Instructiuni generale pentru executarea aruncarilor (aruncarea de la margine, aruncarea de la poarta, aruncarea libera, aruncarea de la 6 metri)	30
Regula 16 – Sanctiunile	31
Regula 17 – Arbitrii	35
Rule 18 - Cronometrul si scorerul	37
Anexe	39
Semnalizarile Arbitrilor - Codul Semnalizarilor	40
Explicatii la Regulile de joc	47
Reguli privind spatiul de schimb	55
Reguli privind echipamentul sportivilor	57
Reguli privind nisipul si iluminarul	61
Glosar	62

Cuvant inainte

Acest Regulament al Jocului de Handbal pe Plaja intra in vigoare de la data de 01 Martie 2010.

Pentru simplificare, prezentul Regulament foloseste forma masculina a cuvintelor atunci cand face referire la jucatori, oficiali, arbitri si alte persoane. Totusi, regulile se aplica in mod egal, atat barbatilor cat si femeilor care participa la jocul de handbal pe plaja, exceptie facand Regula 3 (marimea mingii de joc).

Filozofia Handbalului pe Plaja se bazeaza pe principiile “Fair Play-ului”. Orice decizie trebuie sa fie bazata pe aceste principii.

Fair Play inseamna:

Respectarea sanatatii, integritatii si corpului jucatorilor.

Respectarea spiritului si filozofiei jocului.

Respectarea cursului jocului, netolerand niciodata un avantaj obtinut prin incalcarea regulilor jocului.

In conformitate cu Filozofia Jocului de Handbal pe Plaja (atractivitatea jocului – doua echipe jucand pe cat posibil in formatie completa / deplinatea fortelor), orice sanctiune va trebui sa fie indreptata impotriva jucatorului si nu impotriva echipei.

Regula 1 - Terenul de joc

1:1 Terenul de joc (vezi Figura 1) este un dreptunghi cu lungimea de 27 metri si latimea de 12 metri, si se compune dintr-o zona de joc si doua spatii de poarta.

Suprafata de joc trebuie sa fie compusa din nisip nivelat, cat se poate de plat si uniform, fara pietre, scoici sau alte obiecte, care ar putea prezenta riscul de taieturi sau ar rani jucatorii.

Nisipul trebuie sa fie adanc de cel putin 40 centimetri si cat mai fin posibil (din granule cat mai fine si compactate).

Caracteristicile terenului de joc nu trebuie modificate in timpul jocului astfel incat una dintre echipe sa fie avantajata.

In jurul terenului de joc trebuie sa existe o zona de siguranta, cu o latime de cel putin 3 metri.

Vremea nu trebuie sa prezinte niciun fel de pericol de accidentare a jucatorilor.

În cazul competițiilor desfășurate în timpul nopții, iluminatul terenului de joc trebuie să fie de 1,000 până la 1,500 lumeni, măsurat la o înălțime de 1 metru deasupra suprafeței de joc.

1:2 Spațiul de joc este lung de 15 metri și lat de 12 metri. Liniile laturilor trebuie să fie marcate de un elastic, bandă colorată sau sfoară, cu o lățime de până la 8 centimetri.

1:3 Toate liniile terenului de joc fac parte integrantă din spațiile pe care le delimitează.

Liniile laturilor lungi sunt numite linii de margine, iar liniile laturilor scurte sunt numite linii exterioare ale porții (de ambele părți ale porții).

Poarta

1:4 În centrul fiecărei linii exterioare a porții se găsește o poartă. Porțile au la interior o lățime de 3 metri și o înălțime de 2 metri (vezi Figura 2a și 2b). Porțile trebuie să fie ferm ancorate în nisip. Ancorele trebuie să nu creeze un pericol pentru jucători.

Barele verticale ale porții sunt unite de o bară orizontală transversală. Partea posterioară a barelor porții trebuie să fie aliniată cu muchia posterioară a liniei de poartă. Barele verticale și bară transversală trebuie să fie patrata în secțiune, cu laturile de 8 centimetri. Pe cele trei laturi care sunt vizibile dinspre terenul de joc, barele trebuie vopsite în 2 culori contrastante, care trebuie să fie diferite și de culorile din jurul porții.

Porțile trebuie să aibă o plasă, atașată în așa fel încât, o minge odată intrată în poartă, să rămână acolo.

Spațiul de poartă

1:5 În fața fiecărei porți este un spațiu de poartă (vezi Regula 6).

Spațiul de poartă este delimitat de o linie a spațiului de poartă, care este trasată astfel: o bandă elastică sau o sfoară atașată paralel față de linia exterioară a porții și la 6 metri distanță de aceasta.

Masa pentru cronometror și scorer

1:6 Masa pentru cronometror și scorer trebuie să permită șederea a 3-4 persoane și este amplasată la mijlocul liniei de margine și la cel puțin 3 metri în afara ei.

Masa pentru cronometror și scorer trebuie să fie amplasată în așa fel încât cronometrul/scorerul să poată vedea spațiile de schimb.

Spațiile de schimb

1:7 Spațiile de schimb au o lungime de 15 metri și o lățime de 3 metri. Spațiile de schimb sunt situate pe fiecare parte a terenului de joc, în afara liniilor de margine. Jucătorii trebuie să intre pe terenul de joc doar din această zonă.

- 1:8**
- a) Este permis portarului si jucatorilor de camp sa paraseasca terenul de joc pe drumul cel mai scurt, pe partea spatiului de schimb al propriei echipe. Acest lucru inseamna ca jucatorii pot parasi terenul de joc trecand de intreaga linie de margine a terenului de joc si a spatiilor de poarta, pe partea spatiului de schimb al propriei echipe.
 - b) Portarii trebuie sa intre pe terenul de joc peste linia de margine a propriului spatiu de poarta, pe partea spatiului de schimb al propriei echipe (Regulile 4:13, 5:12).
 - c) Portarului de rezerva (specialist) ii este permis sa astepte sa intre pe terenul de joc, asezat (sau in genunchi), la linia de margine, intre linia de poarta a echipei sale si linia spatiului de poarta, pe partea spatiului de schimb al propriei echipe.

Figura 1: Terenul de joc

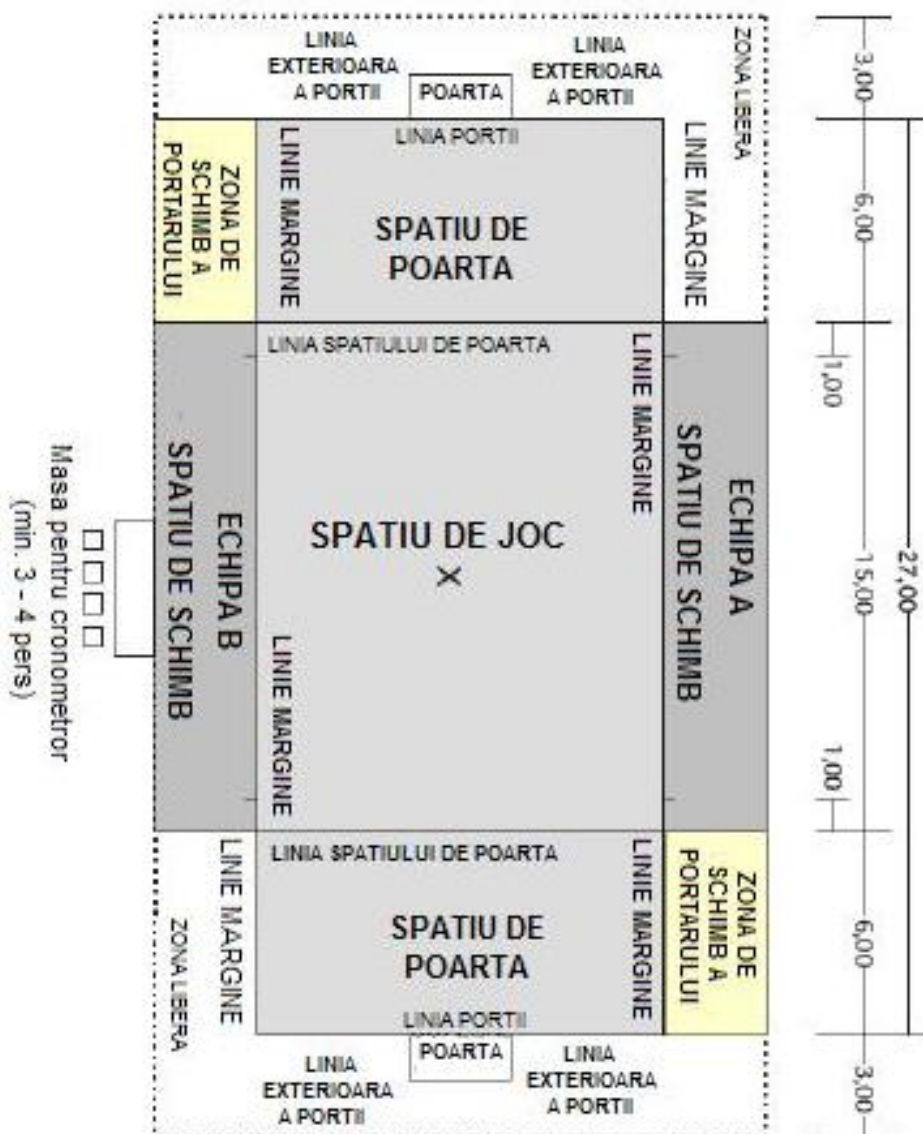


Figura 2a: Poarta

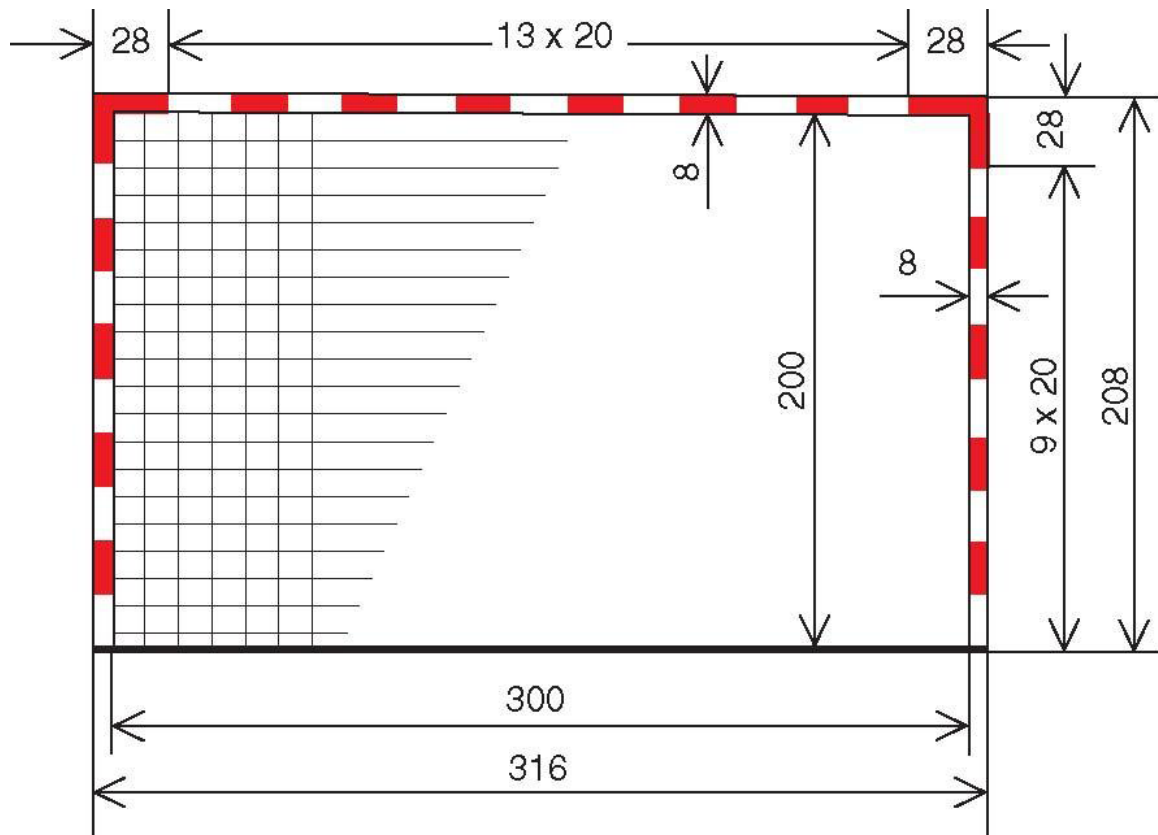


Figura 2a: Poarta

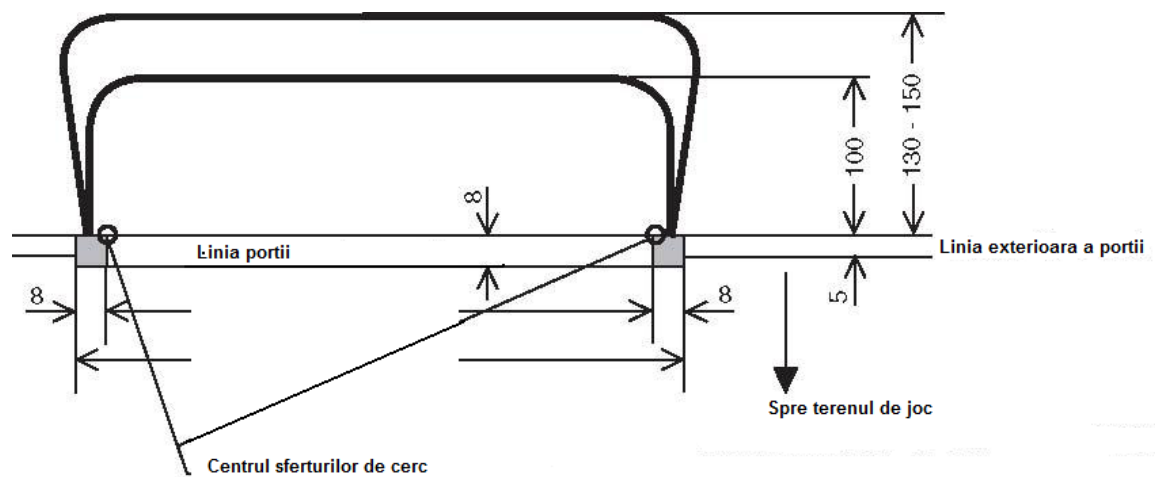
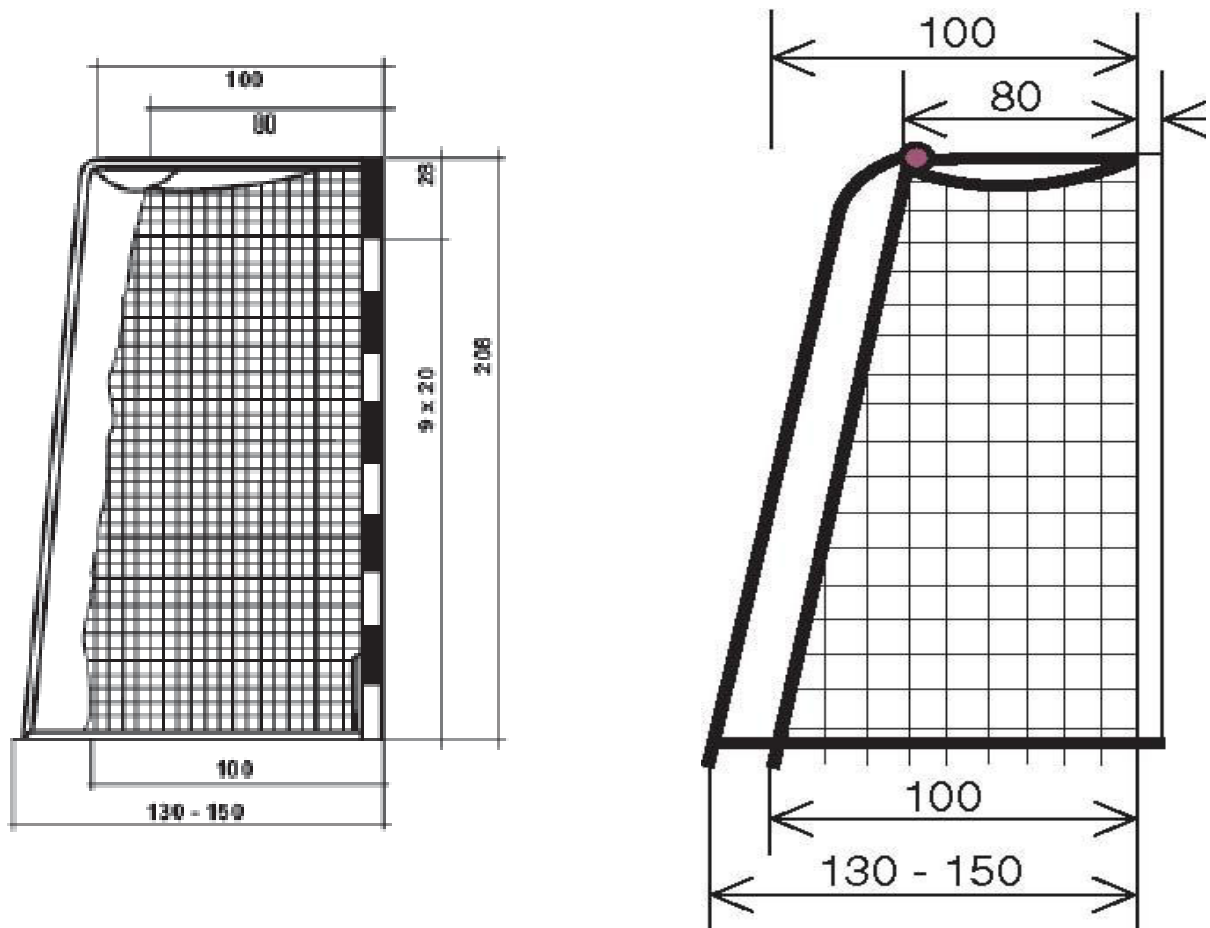


Figura 2 b: Poarta – vedere laterală



Regula 2 - Inceputul jocului, timpul de joc, semnalul de sfarsit al jocului, time-out si time-out-ul de echipa

Inceputul jocului

2:1 Inaintea inceperii jocului, arbitrii fac alegerile (cu moneda) in vederea stabilirii jumatatilor de teren si a spatiilor de schimb.

Echipa castigatoare va alege, fie una dintre jumatatile terenului de joc, fie spatiul de schimb. Cealalta echipa va alege in functie de decizia luata de echipa adversa.

Dupa terminarea pauzei, echipele schimba jumatatile de teren. Nu vor schimba si spatiile de schimb.

2:2 Fiecare repriza si respectiv "Golul de Aur", incep cu o minge de arbitru (Regula 10:1-2), dupa fluierul arbitrilor (Regula 2:5).

2:3 Jucatorii de camp se pot pozitiona oriunde pe terenul de joc.

Timpul de joc

2:4 Jocul se desfasoara pe durata a doua reprize, in fiecare repriza, scorul tinandu-se separat. Fiecare repriza dureaza 10 minute (dar vezi Regula 2:6, 2:8 si 4:2). Pauza dintre reprize dureaza 5 minute.

2:5 Timpul de joc (executarea mingii de arbitru si pornirea cronometrului) incepe cu fluierul arbitrului (Regula 2:2).

2:6 Daca scorul este egal la finalul unei reprize, se foloseste regula "Golului de Aur" (Regula 9:7). Jocul reincepe cu o minge de arbitru (Regula 10). Castigatoarea fiecărei reprize primeste un punct.

2:7 Daca ambele reprize sunt castigate de aceeasi echipa, aceasta este desemnata castigatoare, cu scorul de 2:0.

2:8 Daca fiecare echipa castiga cate o repriza, rezultatul va fi egal. Deoarece, intotdeauna, trebuie sa existe un castigator, se aplica "Shootout" ("un jucator impotriva portarului") (Regula 9).

Semnalul de sfarsit al jocului

2:9 Timpul de joc se termina cu semnalul sonor automat de la cronometrul public sau de la cronometrul. Daca nu se aude acest semnal, arbitrii fluiera pentru a indica sfarsitul timpului de joc (Regulile 17:10, 18:1, 18:2).

Comentariu:

Daca nu este disponibil un cronometru public cu semnal automat, cronometrul va folosi un ceas sau un cronometru si va indica prin fluier sfarsitul jocului (Regula 18:2).

Daca se foloseste un cronometru public, ar trebui, daca este posibil, sa mearga de la 10 la 0, pentru a ajuta spectatorii.

2:10 Abaterile de la Regulament sau comportarile nesportive petrecute inainte sau simultan cu semnalul de sfarsit (al primei reprize sau al jocului), trebuie sanctionate chiar daca acest lucru nu se poate face pana la semnalul de sfarsit al jocului. Arbitrii vor semnaliza sfarsitul jocului, numai dupa ce aruncarea libera sau de la 6 metri necesara a fost executata si rezultatul imediat a fost stabilit (Explicatia 3).

2:11 Daca semnalul de sfarsit (al primei reprize sau al jocului) se aude exact in momentul cand o aruncare libera sau de la 6 metri este executata sau cand mingea sa afla deja in aer, aruncarea trebuie reexecutata. Rezultatul imediat al aruncarii reexecutate se stabileste inainte ca arbitrii sa indice sfarsitul jocului.

2:12 Jucatorii si oficialii echipelor trebuie sanctionati personal/disciplinar pentru abaterile sau comportarile nesportive comise in timpul executarii unei aruncari libere sau de la 6 metri, in circumstantele descrise la

Regulile 2:10-11. O abatere comisa in timpul unei astfel de executari nu poate determina, totusi, o aruncare libera in directia opusa.

2:13 Daca arbitrii constata ca, semnalizarea de sfarsit al jocului a fost data prea devreme de catre cronometror, ei trebuie sa retina jucatorii pe teren pentru a se juca timpul de joc ramas.

Echipa care a fost in posesia mingii cand s-a auzit semnalul prematur de sfarsit al jocului, va ramane in posesia mingii, atunci cand jocul va fi reluat. Daca mingea nu a fost in joc, jocul se va relua cu o aruncare corespunzatoare acelei situatii. Daca mingea a fost in joc, jocul se reia cu o aruncare libera, conform Regulii 13:4 a-b.

Time-out

2:14 Arbitrii decid cand si pentru cat timp timpul de joc va fi intrerupt ("time-out").

Se acorda time-out obligatoriu atunci cand:

- a) se dicteaza o eliminare, o descalificare
- b) se acorda aruncare de la 6 metri;
- c) se acorda 1 time-out de echipa;
- d) se aude fluierul cronometrorului sau al Delegatului Tehnic;
- e) arbitrii se consulta asupra unei decizii comune, in concordanta cu Regula 17:9;
- f) se dicteaza o eliminare unui oficial de echipa.

Exceptand situatiile descrise anterior, in care acordarea unui time-out este obligatorie, este de asteptat ca arbitrii sa-si foloseasca capacitatea de decizie referitoare la necesitatea dictarii time-out-ului si in alte situatii.

Totusi, in cazul time-out-urilor obligatorii, cand timpul de joc a fost intrerupt de fluierul cronometrorului sau al delegatului tehnic, cronometrorul este obligat sa opreasca imediat cronometrul, fara a astepta confirmarea arbitrilor.

Cateva situatii tipice la care nu este obligatorie acordarea unui time-out, dar la care, in situatii normale, se acorda, sunt:

- a) un jucator pare a fi accidentat;
- b) o echipa trage de timp intentionat, de exemplu, cand echipa intarzie executarea unei aruncari, cand un jucator indeparteaza mingea sau nu o elibereaza la timp;
- c) o schimbare gresita de jucatori sau intrarea neintentionata a unui jucator "suplimentar" pe terenul de joc (Regula 4:13-14);
- d) influente exterioare, de exemplu benzile sau sforile trebuie reatasate.

Comentariu:

Un semnal sonor dat de cronometror/delegat tehnic opreste efectiv jocul.

Chiar daca arbitrii (si jucatorii) nu realizeaza imediat ca jocul este intrerupt, orice actiune desfasurata dupa semnalul de intrerupere dat de la masa oficiala, este anulata.

Aceasta inseamna ca marcarea unui gol, dupa semnalul de la masa va fi anulat.

La fel, daca se acorda o aruncare (orice aruncare) uneia dintre echipe, aceasta va fi anulata. Jocul va fi reluat de la situatia existenta la momentul intreruperii lui, de catre decizia cronometrorului/ delegatului tehnic.

Totusi, orice sanctiune disciplinara data de catre arbitrii, in timpul scurs **dintre** fluierul de la masa si momentul opririi jocului de catre arbitrii, va fi validata. Aceasta se aplica indiferent de modul de incalcare al Regulamentului si de severitatea sanctiunii.

2:15 Abaterile comise in timpul unui time-out au aceleasi consecinte ca abaterile comise pe durata timpului de joc (Regula 16:16, Explicatia 1).

2:16 Arbitrii semnalizeaza cronometrorului atunci cand timpul de joc trebuie intrerupt datorita unui time-out.

Intreruperea timpului de joc trebuie indicata cronometrorului prin trei sunete scurte ale fluierului si prin Semnalizarea nr. 16.

Dupa un time-out, jocul trebuie reluat intotdeauna cu fluierul arbitrului (Regula 15:3b). In acest caz, cronometrorul porneste cronometrul.

Time-out-ul de echipa

2:17 Fiecare echipa beneficiaza de un time-out de echipa de 1 minut, in fiecare repriza a timpului normal de joc.

Oficialul echipei care doreste sa solicite un time-out de echipa, trebuie sa arate, in mod evident, cartonul verde. Astfel, el trebuie sa mearga pana la mijlocul liniei de margine si sa tina ridicat cartonul verde, intr-o maniera cat mai vizibila, astfel incat cronometrorul sa il vada imediat.

(Cartonul verde trebuie sa masoare cca. 30x20 cm si trebuie sa aiba desenat pe fiecare parte un "T").

O echipa poate sa ceara time-out de echipa numai cand este in posesia mingii (cand mingea este in joc sau in timpul unei intreruperi a jocului). Presupunand ca echipa nu pierde posesia mingii inainte sa se auda fluierul cronometrorului (in acest caz time-out-ul de echipa nu se acorda), time-out-ul de echipa va fi acordat imediat echipei care l-a solicitat.

Cronometrul intrerupe jocul prin fluier, folosind semnalizarea nr. 16 pentru time-out si arata cu bratul intins catre echipa care a solicitat acest time-out de echipa. Cartonul verde se pune in nisip la mijlocul liniei de margine si la o distanta de 1 metru in afara ei, de catre oficialul de echipa. Acesta ramane acolo pe timpul de joc ramas din repriza respectiva.

Arbitrii acorda time-out-ul de echipa, iar cronometrul opreste cronometrul. Dupa acordarea time-out-ului de echipa, cronometrul porneste un cronometru separat in vederea cronometrarii time-out-ului acordat. Scorerul inscrie in raportul de joc minutul si repriza in care a fost acordat time-out-ul de echipa in dreptul echipei care l-a solicitat.

In timpul time-out-ului de echipa, jucatorii si oficialii vor sta, fie in dreptul spatiului de schimb, fie in suprafata de joc. Arbitrii raman la centrul terenului, dar unul dintre ei poate sa mearga pentru o scurta perioada de timp pana la masa cronometrului/ scorerului pentru consultari.

Abaterile de la Regulament comise in timpul time-out-ului de echipa au aceleasi consecinte ca si abaterile de la Regulament comise pe durata timpului de joc. Nu are importanta daca jucatorii in cauza se afla pe suprafata de joc sau in afara ei. Pentru o comportare nesportiva, jucatorul poate fi eliminat conform Regulilor 8:4, 16:1d si 16:2c.

Dupa 50 de secunde cronometrul indica, printr-un semnal acustic, ca jocul va fi reluat peste 10 secunde.

Echipele sunt obligate sa reia jocul la expirarea time-out-ului de echipa. Jocul va fi reluat fie cu o aruncare corespunzatoare situatiei existente cand time-out-ul de echipa a fost acordat, fie – daca mingea era in joc – cu o aruncare libera in favoarea echipei care a solicitat time-out-ul de echipa, din locul in care se afla mingea la momentul intreruperii.

Cronometrul porneste cronometrul in momentul in care arbitrul fluiera reluarea jocului.

Comentariu:

“Posesia mingii” include de asemenea situatiile cand jocul trebuie reluat cu o aruncare de la poarta, aruncare de la margine, aruncare libera sau aruncare de la 6 metri.

“Minge este in joc” atunci cand jucatorul are contact cu mingea (tine mingea in maini, arunca la poarta, prinde sau paseaza mingea unui coechipier) sau ca echipa se afla in posesia mingii.

Regula 3 - Mingea

3:1 Jocul se joaca cu o minge de cauciuc, rotunda si nealunecoasa. Dimensiunile (circumferinta si greutatea) mingiilor folosite la diferitele categorii de echipe sunt:

- 54-56 cm si 350 – 370 g pentru echipele masculine;
- 50-52 cm si 280 – 300 g pentru echipele feminine.

O minge mai mica poate fi folosita pentru echipele de copii.

3:2 La inceputul fiecarui joc trebuie sa fie disponibile cel putin 4 mingii regulamentare. Cele 2 mingii de rezerva ar trebui pastrate in spatele fiecarei porti, la mijloc, intr-o zona special indicata, iar a treia minge de rezerva ar trebui pastrata la masa oficiala.

3:3 In vederea minimizarii intreruperilor timpului de joc si evitarii time-out-urilor, portarul desemnat de catre arbitri trebuie sa aduca mingea de rezerva in joc, cat mai repede posibil, cand mingea a parasit terenul de joc.

Regula 4 - Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul

Echipa

4:1 Jocurile si turneele de handbal pe plaja pot fi organizate pentru barbati, femei si echipe mixte.

4:2 In principiu, o echipa este formata de pana la 8 jucatori. Cel putin 6 jucatori trebuie sa fie prezenti la teren la inceperea jocului. Daca numarul de jucatori cu drept de joc scade sub 4, jocul este intrerupt si echipa adversa este declarata invingatoare.

4:3 Maximum 4 jucatori pentru fiecare echipa (3 jucatori si un portar) pot sa se gaseasca pe terenul de joc. Ceilalti jucatori (jucatorii ramasi) sunt jucatori de rezerva si raman in spatiul de schimb al propriei echipe.

4:4 Un jucator sau un oficial de echipa are drept de participare la joc daca este prezent la inceputul jocului si este inscris in raportul de joc.

Jucatorii si oficialii de echipa care ajung la teren dupa inceperea jocului trebuie sa obtina dreptul de participare la joc de la cronometror/scorer si trebuie inscrisi in raportul de joc.

Un jucator cu drept de participare la joc poate, in principiu, sa intre pe teren, peste propria linie de schimb, in orice moment (vezi, totusi, Regula 4:13).

“Responsabilul oficial de echipa”, trebuie sa se asigure ca doar jucatorii cu drept de participare la joc intra in teren. Nerespectarea acestei reguli trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva a “Responsabilului oficial de echipa”.

4:5 Pe toata durata jocului, fiecare echipa trebuie sa aiba cate un jucator de pe teren desemnat ca portar. Un jucator desemnat ca portar poate deveni jucator de camp (specialist) in orice moment. In mod similar, un jucator de camp (specialist) poate deveni portar in orice moment (vezi, totusi, Regula 4:8).

4:6 In timpul jocului o echipa poate avea maximum 4 oficiali de echipa, dar, doar 2 pot sta in zona spatiului de schimb al propriei echipe. Ceilalti 2 oficiali pot ramane in spatele spatiului de schimb al echipei, dincolo de zona de siguranta, dar in cazul accidentarii unui jucator, dupa permisiunea arbitrilor, acestia pot intra pentru a acorda asistenta in concordanta cu Regula 4:7.

Acesti oficiali de echipa nu pot fi schimbati, pe toata durata timpului de joc. Unul dintre oficiali trebuie desemnat ca "responsabil oficial de echipa". Numai acest oficial are permisiunea sa se adreseze cronometrorului/scorerului si posibil arbitrilor (vezi Regula 2:17).

In general, unui oficial de echipa nu i se permite sa intre pe teren in timpul jocului. Incalcarea acestei regulii trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (Regulile 8:4,16:1d, 16:2d si 16:6b). Jocul este reluat cu aruncare libera pentru echipa adversa (Regula 13:1a-b, Explicatia 8).

4:7 In cazul accidentarii unui jucator, arbitrii pot acorda permisiunea (prin intermediul Semnalizarii 16), pentru doua persoane cu "drept de participare la joc" (vezi Regula 4:4), sa intre pe terenul de joc in timpul unui time-out (Semnalizarea 16), cu scopul strict de a oferi asistenta medicala jucatorului accidentat (Regula 16:2d).

In cazul in care, suplimentar fata de cele 2 persoane, alte persoane vor intra pe terenul de joc, acestea vor fi sanctionate pentru patrundere neregulamentara, in cazul unui jucator, conform Regulii 4:14 si 16:2a si, in cazul unui oficial de echipa, conform Regulii 4, 16:2h si 16:6a. Persoana careia i s-a acordat dreptul de a intra pe teren pentru a ajuta jucatorul accidentat, va fi sanctionata pentru comportare nesportiva, daca, in loc sa faca asta, ofera indicatii proprii echipei, se adreseaza jucatorilor echipei adverse sau arbitrilor.

Echipamentul

4:8 Toti jucatorii de camp ai unei echipe trebuie sa poarte echipamente identice. Combinatiile de culori si designul echipamentului celor 2 echipe trebuie sa fie clar diferit.

Echipamentul jocului masculin de handbal pe plaja este format din maieu, sort si eventuale accesorii. Echipamentul jocului feminin de handbal pe plaja este format din top, bikini si eventuale accesorii.

Topurile vor fi in culori deschise si stralucitoare (ex.: rosu, albastru, galben, verde, portocaliu si alb) in incercarea de a contrasta cu culorile care, de obicei, sunt folosite si purtate pe plaja.

Un jucator care intra pe teren ca portar (specialist) trebuie sa poarte echipament identic (ca design si forma/marimea numarului) cu cel al coechipierilor sai, dar in culori diferite fata de jucatorii de camp ai ambelor echipe si ai portarilor echipei adverse (Regula 17:3).

Comentariu:

Oficialii echipelor trebuie sa poarte tricouri identice, in culori diferite fata de echipamentul propriei echipe.

4:9 Numerele de pe tricou (aprox. 12 x 10 cm pentru topurile barbatesti si 8 x 6 cm pentru topurile femeiesti) trebuie plasate si pe fata si pe spatele acestora.

Culoarea numerelor trebuie sa contrasteze clar cu culoarea topurilor (ex.: culoare deschisa pe top de culoare inchisa sau culoare inchisa pe top de culoare deschisa).

4:10 Toti jucatorii joaca desculti.

Este permisa folosirea sosetelor obisnuite (facute din material textil) sau a bandajelor. Folosirea oricarui alt tip de incaltari este interzisa.

4:11 Nu se permite purtarea obiectelor care pot fi periculoase pentru restul jucatorilor. Acestea includ, de exemplu, protectie pentru cap, masti pentru fata, bratari, ceasuri, inele, coliere sau lantisoare, cercei, ochelari fara benzi de sustinere sau cu rame solide sau orice alte obiecte care pot fi periculoase (Regula 17:3).

Jucatorilor li se permite folosirea urmatoarelor accesorii:

Sapca sau palarie (cu cozoroc moale sau cozoroc tare intors pe spate in vederea evitarii accidentelor), banda pentru cap (bentita) sau bandana;

Ochelari de soare (din plastic cu benzi de sustinere);

Bandaje terapeutice pentru genunchi / cot / glezna.

Sportivii sunt responsabili pentru propriile accesorii. Sportivii care nu respecta cerintele de mai sus nu vor putea lua parte la joc pana nu isi corecteaza neregularitatile.

Comentariu:

Protectia pentru nas: Regulamentul precizeaza ca nu este permisa folosirea protectiei pentru cap sau a mastii pentru fata. Aceasta regula trebuie interpretata astfel: O masca protejeaza cea mai mare parte a

fetei. Protectia pentru nas este mult mai mica si protejeaza doar zona nasului. Prin urmare, este permisa folosirea protectiei nazale.

4:12 Daca un jucator sangereaza sau are sange pe corp sau echipament, acesta trebuie sa paraseasca voluntar si imediat terenul (printr-o inlocuire normala de jucator), pentru a i se opri sangerarea, a i se acoperi rana si a i se curata corpul si echipamentul. Jucatorul nu trebuie sa revina pe terenul de joc pana nu isi rezolva problemele de mai sus.

Un jucator care nu urmeaza instructiunile arbitrilor in legatura cu acest aspect este considerat vinovat de comportare nesportiva (Regulile 8:4, 16:1d si 16:2c).

Schimbarile (inlocuirile) jucatorilor

4:13 Jucatorii de rezerva pot intra in joc, in orice moment si repetat, fara a anunta cronometrorul/scorerul, imediat ce jucatorii pe care ii inlocuiesc au parasit terenul de joc (Regula 16:2a).

Jucatorii vor intra intotdeauna pe terenul de joc peste propria linie de schimb (Regula 16:2a). Aceste cerinte se aplica si la inlocuirea portarilor (Regula 5:12).

Regulile de schimbare ale jucatorilor se aplica si in timpul unui "time-out" (exceptie face "time-out-ul de echipa").

In cazul unei schimbari gresite jocul este reluat cu o aruncare libera (Regula 13) sau o aruncare de la 6 metri (Regula 14) pentru echipa adversa, daca jocul trebuie intrerupt. Altfel jocul este reluat cu o aruncare corespunzatoare situatiei.

Jucatorul vinovat de schimbare gresita trebuie sanctionat cu o eliminare (Regula 16). Daca pentru o schimbare gresita sunt vinovati mai multi jucatori ai aceleiasi echipe, in aceeasi situatie, numai primul jucator care a comis abaterea trebuie sanctionat.

4:14 Daca un jucator suplimentar intra pe teren, fara a face o schimbare sau daca un jucator de rezerva intervine neregulamentar in joc, din spatiul de schimb, acesta trebuie eliminat. Ca urmare efectivul echipei trebuie redus pe teren cu un jucator.

Daca un jucator eliminat intra pe teren, in timpul eliminarii trebuie sanctionat cu o noua eliminare care trebuie sa inceapa imediat, si care, de asemenea, duce la descalificarea jucatorului. Echipa isi reduce efectivul din teren corespunzator.

In ambele cazuri, jocul se reia cu aruncare libera pentru echipa adversa (Regula 13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia 8).

Regula 5 - Portarul

Portarul **are dreptul**:

- 5:1** sa atinga mingea cu orice parte a corpului, in timpul actiunii de aparare, in interiorul spatiului de poarta;
- 5:2** sa se deplaseze cu mingea, in spatiul de poarta, fara a se supune restrictiilor aplicate jucatorilor de camp (Regulile 7:2-4, 7:7). Portarul nu are totusi dreptul sa intarzie executarea aruncarii de la poarta (Regulile 6:5, 12:2 si 15:3b);
- 5:3** sa paraseasca spatiul de poarta, fara minge si sa participe la joc in campul de joc. Cand procedeaza astfel, portarul trebuie sa respecte regulile care se aplica jucatorilor de camp, in campul de joc;
Se considera ca portarul a parasit spatiul de poarta, imediat ce orice parte a corpului sau atinge nisipul, in afara spatiului de poarta.
- 5:4** sa parasesca spatiul de poarta cu mingea si sa o joace in continuare in campul de joc, daca nu a avut mingea sub control.

Portarul **nu are dreptul**:

- 5:5** sa puna in pericol adversarul in timpul actiunii de aparare (Regulile 8:2, 8:5);
- 5:6** sa parasesca spatiul de poarta avand mingea sub control; aceasta conduce la aruncare libera (Regula 13:1a), daca arbitrii au fluierat executarea aruncarii de la poarta; in celelalte situatii se repeta executarea aruncarii de la poarta;
- 5:7** sa atinga mingea, in afara spatiului de poarta, in urma executarii unei aruncari de la poarta, daca aceasta nu a fost atinsa in prealabil de un alt jucator (Regula 13:1a);
- 5:8** sa atinga mingea care sta sau se rostogoleste pe nisip, in afara spatiului de poarta, atunci cand el se gaseste in spatiul de poarta (Regula 13:1a);
- 5:9** sa aduca mingea in spatiul de poarta, cand aceasta sta sau se rostogoleste pe nisip, in afara spatiului de poarta (Regula 13:1a);
- 5:10** sa revina in spatiul de poarta, din spatiul de joc, cu mingea sub control (Regula 13:1a);
- 5:11** sa atinga, cu laba piciorului sau orice parte a piciorului de la genunchi in jos, in spatiul de poarta, mingea care sta sau se rostogoleste pe nisip in directia campului de joc (Regula 13:1a);

Schimbarea (inlocuirea) portarului

- 5:12** Portarul are dreptul sa intre pe teren numai peste linia de margine a propriului spatiu de poarta si doar de pe partea spatiului de schimb al propriei echipe (Regulile 1:8, 4:13).

Portarul poate parasi terenul de joc peste linia de margine a spatiului de schimb sau a spatiului de poarta al propriei echipe, (Regulile 1:8, 4:13), dar doar pe partea spatiului de schimb al propriei echipe.

Regula 6 - Spatiul de poarta

- 6:1** In spatiul de poarta are dreptul sa intre numai portarul (vezi, totusi, Regula 6:3). Se considera ca un jucator a patruns in spatiul de poarta, atunci cand atinge spatiul de poarta, inclusiv linia spatiului de poarta, cu orice parte a corpului.
- 6:2** Cand un jucator de camp patrunde in spatiul de poarta, deciziile vor fi:
- a) aruncare de la poarta, cand un jucator al echipei aflate in atac, intra in spatiul de poarta cu mingea sub control (Regula 13:1a);
 - b) aruncare libera, cand un jucator al echipei aflate in aparare, intra in spatiul de poarta fara a avea mingea sub control, dar isi creeaza un avantaj prin aceasta (Regula 13:1a-b; vezi totusi, Regula 6:2c);
 - c) aruncare de la 6 metri, cand un jucator al echipei aflate in aparare intra in spatiul de poarta si astfel distruge o sansa clara de gol (Regula 14:1a).
- 6:3** Patrunderea in spatiul de poarta nu se sanctioneaza cand:
- a) un jucator intra in spatiul de poarta dupa ce a jucat mingea, atata timp cat prin aceasta nu creeaza un dezavantaj pentru adversari;
 - b) un jucator intra in spatiul de poarta fara mingea si nu isi creeaza un avantaj prin aceasta;
 - c) un jucator al echipei aflate in aparare, intra in spatiul de poarta in timpul sau dupa actiunea de aparare, fara a crea din aceasta un dezavantaj pentru adversari.
- 6:4** Mingea apartine portarului cand se afla in spatiul de poarta (vezi, totusi, Regula 6:5).
- 6:5** Mingea se considera "in joc" chiar daca sta pe loc sau se rostogoleste in spatiul de poarta.
- Totusi, se acorda aruncare libera daca jucatorii echipei adverse intra in spatiul de poarta pentru a juca mingea, si aruncare de la poarta daca un coechipier al portarului incalca aceasta regula.
- Este permisa jucarea mingii aflate in aer deasupra spatiului de poarta, exceptie facandu-se in situatia unei aruncarii de la poarta (Regula 12:2).
- 6:6** Mingea trebuie repusa in joc de catre portar, printr-o aruncare de la poarta (Regula 12), cand aceasta ajunge in spatiul de poarta.
- 6:7** Jocul continua (printr-o aruncare de la poarta, conform Regulii 6:6) daca un jucator al echipei aflate in aparare atinge mingea in timpul actiunii de

aparare si mingea este prinsa de portar sau se opreste in spatiul de poarta.

6:8 Daca un jucator joaca mingea spre propriul spatiu de poarta, deciziile vor fi dupa cum urmeaza:

- a) gol, daca mingea intra in poarta;
- b) aruncare libera, daca mingea se opreste in spatiul de poarta sau daca portarul atinge mingea si aceasta nu intra in poarta (Regula 13:1a-b);
- c) aruncare de la margine, daca mingea trece peste linia de poarta, in afara portii (Regula 12:1);
- d) jocul continua, daca mingea traverseaza spatiul de poarta si ajunge inapoi in campul de joc, fara a fi atinsa de portar.

6:9 O minge care revine din spatiul de poarta in campul de joc, ramane in joc.

Regula 7 - Jucarea mingii, Jocul pasiv

Jucarea mingii

Se permite:

7:1 aruncarea, prinderea, oprirea, impingerea sau lovirea mingii, prin folosirea palmelor (deschise sau inchise), bratelor, capului, toracelui, coapselor si genunchilor;

Plonjonul spre mingea care sta sau se rostogoleste pe nisip este, de asemenea, permis.

7:2 tinerea mingii pentru maximum 3 secunde, chiar cand jucatorul este intins pe sol (Regula 13:1a);

Mingea nu poate sa ramana pe sol mai mult de 3 secunde si apoi sa fie ridicata de catre jucatorul care a atins-o ultima oara (aruncare libera);

7:3 sa se faca maximum 3 pasi cu mingea (Regula 13:1a); un pas se considera facut cand:

- a) un jucator care sta cu ambele picioare pe sol, ridica un picior si-l pune inapoi pe sol, sau misca un picior dintr-un loc in altul;
- b) un jucator atinge solul numai cu un picior, prinde mingea si apoi atinge solul cu celalalt picior;
- c) un jucator, dupa o saritura, atinge solul numai cu un picior, apoi sare pe acelasi picior sau atinge solul cu celalalt picior;
- d) un jucator, dupa un salt, atinge solul simultan cu ambele picioare, si apoi ridica un picior si-l pune inapoi pe sol sau misca un picior dintr-un loc in altul.

Comentariu:

Se considera ca s-a facut un singur pas, daca un picior este mutat dintr-un loc in altul, iar celalat picior este tarat langa primul picior.

7:4 in timp ce se sta pe loc sau se alearga:

- a) sa bata mingea o data si sa o prinda din nou cu o mana sau cu amandoua;
- b) sa bata mingea repetat cu o mana (dribling), sau sa rostogoleasca mingea pe nisip, in mod repetat, cu o mana, si apoi sa o prinda sau sa o ridice cu o mana sau cu amandoua.

Imediat ce mingea este tinuta intr-o mana sau in amandoua, aceasta trebuie jucata in timp de maximum 3 secunde sau dupa nu mai mult de 3 pasi (Regula 13:1a).

Driblingul se considera inceput cand jucatorul atinge mingea cu orice parte a corpului si o dirijeaza spre sol.

Dupa ce mingea atinge un alt jucator sau poarta, jucatorul are voie s-o atinga sau s-o dribleze si s-o prinda din nou.

7:5 sa se treaca mingea dintr-o mana in cealalta.

7:6 sa se joace mingea in genunchi, sezand sau intins pe **nisip**.

Nu se permite sa:

7:7 se atinga mingea mai mult de o singura data, daca aceasta nu a atins, intre timp, nisipul, alt jucator sau poarta (Regula 13:1a). Greseala de prindere ("balbarea" mingii) nu se penalizeaza.

Comentariu:

A "balbai" o mingea (greseala de prindere) inseamna ca un jucator nu reuseste sa aduca mingea sub control atunci cand incearca **sa o prinda** sau **sa o opreasca**.

Daca mingea a fost deja adusa sub control, atunci jucatorul nu are voie sa o atinga mai mult de o singura data, dupa ce a atins-o sau a driblat-o.

7:8 se atinga mingea cu laba piciorului sau cu orice parte a piciorului de la genunchi in jos, cu exceptia cazului cand mingea a fost aruncata in jucator de catre un adversar (Regula 13:1a-b).

7:9 Jocul continua daca mingea atinge arbitrul pe terenul de joc.

Jocul pasiv

7:10 Nu este permis sa se tina mingea in posesia echipei fara a efectua o actiune evidenta de atac sau a arunca la poarta (vezi Explicatia 4). Acest lucru este privit ca joc pasiv si trebuie sanctionat cu aruncare libera impotriva echipei care se afla in posesia mingii (Regula 13:1a).

Aruncarea libera se executa din locul in care se afla mingea in momentul cand jocul a fost intrerupt.

- 7:11** Cand se recunoaste o tendinta de joc pasiv, trebuie aratat semnalul de avertizare (Semnalizarea 17) Tendinta de joc pasiv trebuie avertizata cu ajutorul Semnalizarii 17. Acest lucru da posibilitatea echipei aflata in posesia mingii sa schimbe modul de atac, pentru a evita pierderea posesiei mingii. Daca modul de atac nu se schimba dupa semnalul de avertizare sau nu se arunca la poarta, atunci se dicteaza aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii (vezi Explicatia 4).
In anumite situatii arbitrii pot acorda aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii fara nicio semnalizare de avertizare (de exemplu cand un jucator, intentionat, nu foloseste o sansa clara de gol).

Regula 8 - Faulturile si comportarea nesportiva

Se permite:

- 8:1**
- a) folosirea bratelor sau mainilor pentru a bloca sau a castiga posesia mingii;
 - b) folosirea mainii (palmei) deschise, din orice directie, pentru a indeparta mingea de adversar;
 - c) folosirea corpului pentru a bloca un adversar, chiar daca acesta nu este in posesia mingii;
 - d) contactul corporal cu un adversar, in momentul intampinarii cu bratele indoite si mentinerea acestui contact pentru a controla si a urmari adversarul.

Nu se permite:

- 8:2**
- a) smulgerea sau lovirea mingii care se gaseste in mainile unui adversar;
 - b) blocarea sau impingerea unui adversar cu bratele, mainile sau picioarele;
 - c) impiedicarea, tinerea (de corp sau de echipament), impingerea, fuga sau sariturile intr-un adversar;
 - d) intervenirea, impiedicarea sau punerea in pericol a unui adversar (cu sau fara mingea) in contraventie cu Regulamentul de joc.
- 8:3** Nerespectarea Regulii 8:2 trebuie sanctionata progresiv, atunci cand actiunea este in principal sau exclusiv indreptata impotriva adversarului si nu a mingii. Aceasta inseamna ca nu este suficienta sanctionarea unui fault doar cu o aruncare libera sau o aruncare de la 6 metri, deoarece faultul depaseste tipul de abatere comisa in mod normal in lupta pentru posesia mingii.

8:4 Manifestarile fizice sau verbale care sunt incompatibile cu spiritul sportiv sunt considerate ca fiind comportari nesportive (de exemplu, vezi Explicatia 5). Aceasta se aplica, atat jucatorilor cat si oficialilor de echipa, pe sau in afara terenului de joc. (Regulile 16:1d, 16:2, 16:6).

8:5 Un jucator care pune in pericol sanatatea unui adversar atunci cand il ataca, va fi descalificat (Regula 16:6c), in special daca:

- a) loveste sau trage inapoi, din lateral sau din spate, bratul de aruncare al jucatorului care este in curs de a arunca sau a pasa mingea;
- b) face orice actiune din care rezulta lovirea adversarului la cap sau la gat;
- c) intentionat loveste corpul unui adversar cu piciorul sau genunchiul sau in orice alt mod; aceasta include si piedica;
- d) impinge un adversar care alearga sau sare, sau il ataca in asa fel incat adversarul isi pierde controlul corporal; aceasta se aplica si cand portarul isi paraseste spatiul de poarta in timpul unui contraatac al adversarilor;
- e) loveste un aparator in cap in timpul executarii unei aruncari libere directe, daca aparatorul nu s-a miscat; sau similar, loveste portarul in cap la o aruncare de la 6 metri, daca portarul nu s-a miscat.

Comentariu:

Chiar si un fault cu un foarte mic impact fizic poate fi foarte periculos si poate avea consecinte foarte grave, daca in momentul faultului adversarul este lipsit de aparare si luat pe nepregatite. Riscul jucatorului atacat trebuie sa conduca in determinarea acordarii deciziei de descalificare si nu aprecierea contactului corporal ca fiind unul minor.

8:6 Comportarea nesportiva grosolana a unui jucator sau oficial de echipa, pe sau in afara terenului de joc, (vezi Explicatia 6), va fi sanctionata cu descalificare (Regula 16:6e).

8:7 Violenta in afara timpului de joc determina descalificarea persoanei in cauza (Regulile 16:6f; 16:16b,d). Un oficial vinovat de violenta va fi descalificat (Regula 16:6g).

Comentariu:

Violenta este, in spiritul acestei reguli, definita ca un atac in forta si deliberat impotriva corpului unei alte persoane (jucator, arbitru, cronometror/scorer, oficial de echipa, delegat, spectator, etc.). Cu alte cuvinte, nu este o simpla actiune reflexa sau un rezultat al unor pocedee neglijente si excesive. Scurparea unei alte persoane este in mod specific considerata ca violenta.

- 8:8** Incalcarea Regulilor 8:2-7 determina o aruncare de la 6 metri pentru adversari (Regula 14:1), daca abaterea directa sau indirecta, prin intreruperea cauzata, distruge o sansa clara de gol pentru adversari. In celelalte cazuri incalcarea determina o aruncare libera pentru adversari (Regulile 13:1a-b, dar vezi si Regulile 13:2 si 13:3).

Regula 9 -Marcarea unui gol si rezultatul final al jocului

Marcarea unui gol

- 9:1** Un gol este marcat cand intreaga circumferinta a mingii a depasit intreaga latime a liniei de poarta, intre barele portii (vezi Figura 4), in conditiile in care, inainte sau in timpul aruncarii, nici executantul, nici un coechipier al acestuia, nu au comis nicio abatere de la Regulament. Un gol trebuie validat, daca mingea intra in poarta, chiar daca un jucator al echipei aflate in aparare a comis o abatere de la Regulament. Un gol nu trebuie validat, daca arbitrul sau cronometrul intrerup jocul, inainte ca mingea sa depaseasca linia portii in intregime. Un gol trebuie acordat adversarilor, daca un jucator trimite mingea in proprie poarta, exceptie facand situatia in care portarul executa o aruncare de la poarta (Regulile 12:2, paragraful 2).

Comentariu:

Un gol trebuie validat, cand cineva sau ceva, care nu face parte din joc (spectator, etc.), impiedica mingea sa intre in poarta si arbitrii sunt convinsi ca fara interventia respectiva, mingea ar fi intrat in poarta.

- 9:2** Golurilor creative sau spectaculoase li se acorda 2 puncte (vezi Explicatia 1).
- 9:3** Unui gol marcat din aruncare de la 6 metri i se acorda 2 puncte.
- 9:4** Dupa marcarea unui gol, jocul este reluat cu o aruncare de la poarta, din spatiul de poarta (Regula 12:1).
- 9:5** Un gol nu mai poate fi anulat, atata timp cat arbitrul a validat golul si aruncarea de la poarta a fost executata. Arbitrii trebuie sa arate clar (fara aruncarea de la poarta dupa gol) ca au validat golul, daca semnalul sonor de sfarsit al primei reprize se aude imediat dupa marcarea golului si inainte de executarea aruncarii de la poarta.

Golul inscris de catre portar specialist

- 9:6** Golului inscris de catre portar ii sunt acordate 2 puncte.

Stabilirea rezultatului final al jocului

9:7 Dacă scorul este egal la sfarsitul unei reprize, se aplica Regula “Golului de Aur”, echipa care inscrie prima, este declarata castigatoarea reprizei respective (Regula 2:6).

9:8 Dacă ambele echipe au castigat cate o repriza, se aplica Regula “Shootout” (“un jucator impotriva portarului”).

Cinci jucatori cu drept de joc executa aruncari alternativ cu jucatorii echipei adverse. Dacă un portar participa la aruncari, este considerat jucator de camp in momentul aruncarii (Regula 4:8 Comentariu).

Echipa care a adunat cele mai multe puncte, in urma celor cinci aruncari alternative, va fi declarata invingatoare. Dacă, dupa prima serie de aruncari, nu s-a decis inca echipa castigatoare, se va continua cu a doua serie de “Shootout”. Astfel, se vor schimba jumatatile de teren (fara a se schimba zona spatiului de schimb – vezi Comentariu). La fel ca la prima serie de aruncari, cinci jucatori cu drept de joc, executa aruncari alternativ cu jucatorii echipei adverse. Echipa care in prima serie a aruncat a doua, va arunca acum, prima.

Incepand cu a doua serie de aruncari, si urmatoarele, jocul este castigat in momentul in care una dintre echipe preia conducerea dupa ce s-a executat acelasi numar de aruncari, de catre ambele echipe.

Comentariu:

Rezultatul final al jocului in urma “Shootout”:

Inaintea inceperii primei serii de “Shootout”, arbitrii fac alegerile in privinta stabilirii jumatatilor si echipei care are dreptul la prima aruncare (vezi Explicatia 2).

Dacă echipa care castiga alegerile, decide sa inceapa seria aruncarilor “Shootout”, atunci, echipa adversa isi va alege jumatatea. Altfel, dacă echipa care castiga alegerile, prefera sa-si aleaga jumatatea, echipa adversa are dreptul sa inceapa seria aruncarilor “Shootout”.

Ambii portari incep seria aruncarilor, cu un picior pe linia de poarta.

Jucatorul de camp trebuie sa se afle pe terenul de joc, cu un picior pe punctul din dreapta sau stanga, in care se intalnesc linia spatiului de poarta si linia de margine. Cand arbitrul fluiera executarea aruncarii, jucatorul de camp paseaza mingea portarului echipei sale, aflat pe linia de poarta. Pe toata durata aruncarii, mingea nu trebuie sa atinga nisipul. In momentul cand mingea a parasit mana jucatorului de camp, ambii portari pot inainta. Portarul care are mingea sub control trebuie sa ramana in propriul spatiu de poarta.

In maxim 3 secunde trebuie, ori sa arunce direct catre poarta adversa, ori sa ii paseze coechipierului sau, care alearga in directia portii adverse. De asemenea, in timpul acestei actiuni, mingea nu trebuie sa atinga nisipul.

Jucatorul de camp trebuie sa prinda mingea si sa incerce sa inscrie, fara sa comita vreo abatere de la Regulament.

Daca portarul echipei din atac sau jucatorul de camp comit vreo abatere de la Regulament, actiunea este oprita.

Daca portarul aflat in aparare paraseste spatiul de poarta, are voie apoi, sa revina oricand in propriul spatiu de poarta.

Daca numarul jucatorilor ajunge sa fie mai mic de 5 intr-o repriza, echipa respectiva va avea dreptul la mai putine aruncari, deoarece un jucator nu poate executa mai mult de o aruncare.

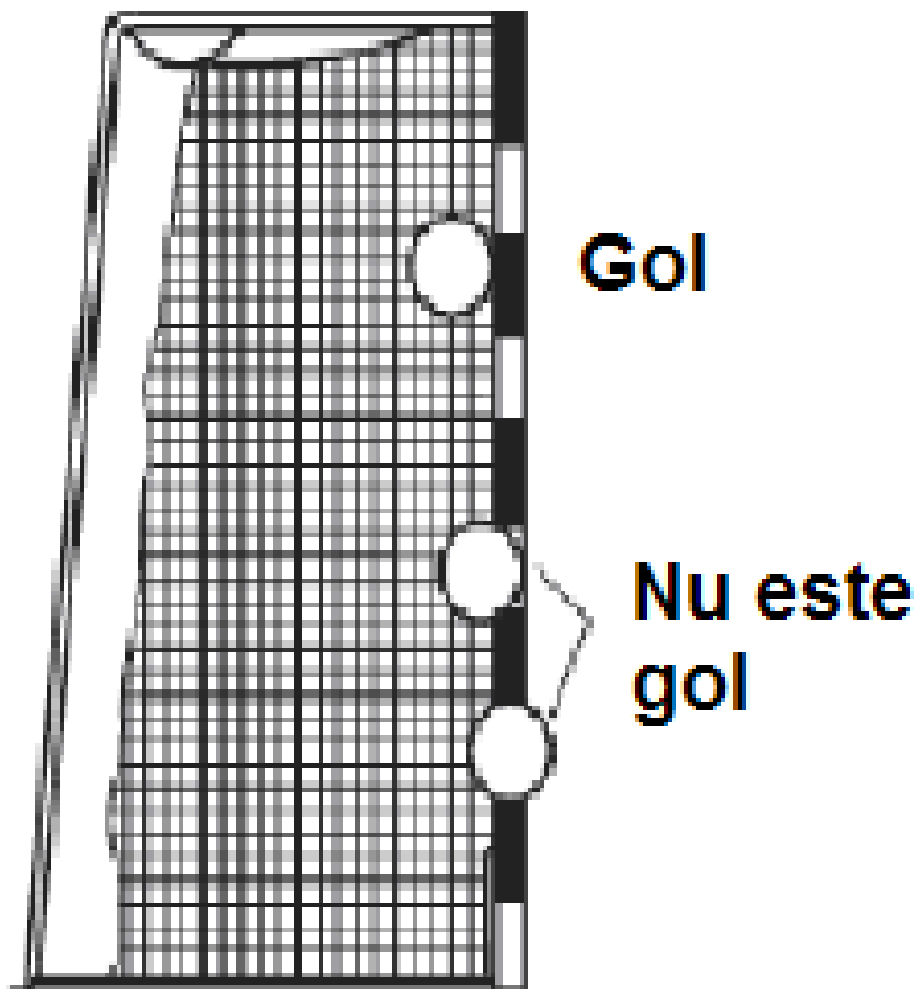
- 9:9** Daca portarul din aparare nu primeste gol in "Shootout", iar prin actiunea de aparare comite o abatere de la Regulament, se va acorda o aruncare de la 6 metri (vezi Explicatia 9).

Comentariu:

Orice jucator cu drept de joc are dreptul sa execute aceasta aruncare de la 6 metri.

- 9:10** In timpul aruncarilor "Shootout", toti jucatorii care participa la aruncari, trebuie sa ramana in propriul spatiu de schimb. Jucatorii care au executat aruncarea se vor intoarce in zona propriului spatiu de schimb.

Figura nr. 4: Marcarea unui gol



Regula 10 - Mingea de arbitru (Aruncarea executata de catre arbitru)

- 10:1** Fiecare repriza, precum si "Golul de Aur", incep cu o minge de arbitru (Regula 2:2).
- 10:2** Mingea de arbitru se executa de la centrul terenului. Un arbitru arunca mingea vertical, in sus, iar celalalt arbitru fluiera executarea aruncarii.
- 10:3** Celalalt arbitru se pozitioneaza in afara liniei de margine, pe partea opusa mesei cronometrorului.
- 10:4** Cu exceptia cate unui jucator din fiecare echipa, toti jucatorii trebuie sa pastreze o distanta de minimum 3 metri fata de arbitru in timp ce se executa mingea de arbitru, dar au dreptul sa se pozitioneze oriunde in alta parte pe terenul de joc.
Cei doi jucatori care sar dupa minge, vor sta langa arbitrul care executa aruncarea, fiecare in propria jumatate de teren.
- 10:5** Mingea poate fi jucata doar dupa ce a atins punctul cel mai inalt.

Regula 11 - Aruncarea de la margine

- 11:1** O aruncare de la margine se acorda cand mingea a depasit complet linia de margine sau cand un jucator de camp al echipei in aparare a fost ultimul care a atins mingea inainte ca aceasta sa iasa in afara terenului de joc, peste linia exterioara a propriei porti.
- 11:2** Aruncarea de la margine se executa fara fluierul arbitrilor (vezi, totusi, Regula 15:3b), de catre echipa adversa echipei al carei jucator a atins ultimul mingea, inainte ca aceasta sa treaca peste linie.
- 11:3** Aruncarea de la margine se executa din locul unde mingea a trecut peste linia de margine, dar la cel putin 1 metru de punctul in care se intersecteaza linia spatiului de poarta cu linia de margine, daca mingea a parasit terenul de joc peste linia exterioara a portii sau peste linia de margine, in interiorul spatiului de poarta.
- 11:4** Executantul aruncarii trebuie sa tina un picior pe linia de margine, pana cand mingea ii paraseste mana. Jucatorul nu are voie sa puna mingea pe nisip si apoi sa o ridice, sau sa o bata de nisip si apoi sa o reprinda (Regula 13:1a).
- 11:5** Jucatorii echipei adverse trebuie sa pastreze o distanta de minimum 1 metru fata de executant in timpul aruncarii de la margine.

Regula 12 - Aruncarea de la poarta

12:1 Aruncarea de la poarta se acorda cand:

- a) un jucator al echipei adverse patrunde in spatiul de poarta nerespectand
Regula 6:2a;
- b) echipa adversa a marcat un gol valabil;
- c) portarul are mingea sub control in propriul spatiu de poarta (Regula 6:6);
- d) mingea trece peste linia exterioara a portii, dupa ce a fost atinsa ultima oara de portarul sau un jucator al echipei adverse.

Acest lucru inseamna ca in toate aceste situatii mingea este considerata ca fiind in afara jocului, iar jocul se reia cu o aruncare de la poarta (Regula 13:3), daca s-a comis o abatere dupa ce aruncarea de la poarta a fost acordata si inaintea executarii ei.

Regula 13:3 se aplica daca se comite o abatere de la Regulament de catre echipa portarului dupa acordarea aruncarii de la poarta si inaintea executarii acesteia.

12:2 Aruncarea de la poarta este executata de catre portar, fara fluierul arbitrului (vezi, totusi, Regula 15:3b), din spatiul de poarta catre spatiul de joc, peste linia spatiului de poarta.

Aruncarea de la poarta este considerata ca fiind executata, cand mingea aruncata de catre portar depaseste complet linia spatiului de poarta.

Jucatorii echipei adverse au voie sa se pozitioneze imediat in afara liniei spatiului de poarta, dar nu au voie sa atinga mingea pana cand aceasta nu a depasit complet linia spatiului de poarta (Regula 15:7, paragraful 3).

Comentariu:

Aruncarea de la poarta in timpul schimbului de portari: aruncarea de la poarta trebuie mereu executata de catre portarul care paraseste spatiul de poarta.

Portarul are voie sa paraseasca terenul de joc numai dupa ce a executat aruncarea de la poarta.

12:3 Portarul nu are voie sa atinga mingea, din nou, dupa executarea aruncarii de la poarta, decat daca a fost atinsa de catre un alt jucator (Regulile 5:7, 13:1a).

Regula 13 - Aruncarea libera

Decizia acordarii aruncarii libere

13:1 In principiu, arbitrii intrerup meciul si il reiau cu o aruncare libera pentru echipa adversa cand:

- a) echipa aflata in posesia mingii comite o abatere de la Regulament care conduce la pierderea posesiei mingii (vezi Regulile 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 si 15:2-5).
- b) echipa aflata in aparare comite o abatere de la Regulament care determina ca echipa aflata in posesia mingii, sa piarda aceasta posesie (vezi Regulile 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7).

13:2 Arbitrii trebuie sa permita continuarea jocului, evitand intreruperea prematura a jocului prin acordarea unei aruncari libere.

Aceasta inseamna ca, in concordanta cu Regula 13:1a, arbitrii nu trebuie sa acorde o aruncare libera daca echipa aflata in aparare castiga posesia mingii imediat dupa ce echipa aflata in atac a comis o abatere de la Regulament.

Similar, in concordanta cu Regula 13:1b, arbitrii nu trebuie sa intervina pana cand si doar daca este clar ca echipa aflata in atac a pierdut posesia mingii sau nu mai poate continua atacul, din cauza unei abateri comise de catre echipa aflata in aparare.

Daca trebuie acordata o sanctiune disciplinara datorita unei abateri de la Regulament, atunci arbitrii pot decide intreruperea imediata a jocului, daca acest lucru nu dezavantajeaza echipa care nu a comis abaterea. Altfel, sanctiunea trebuie amanata pana cand se termina situatia actuala din joc.

Regula 13:2 nu se aplica in caz de abateri de la Regulile 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, cand jocul va fi intrerupt imediat, prin interventia cronometrului.

13:3 Daca o abatere, care in mod normal ar fi dus la o aruncare libera, conform Regulii 13:1, este comisa cand mingea nu este in joc, atunci jocul este reluat cu o aruncare corespunzatoare situatiei care a dus la intreruperea jocului.

13:4 Suplimentar fata de situatiile indicate in Regula 13:1a-b, aruncarea libera este folosita si pentru a relua jocul in anumite situatii cand jocul este intrerupt (de exemplu, cand mingea se afla in joc), chiar daca nu s-a comis nicio abatere de la Regulile de joc:

- a) daca o echipa are posesia mingii la momentul intreruperii, echipa respectiva va pastra posesia mingii;
- b) daca niciuna dintre echipe nu se afla in posesia mingii la momentul intreruperii, mingea va intra in posesia echipei care a fost ultima in posesia mingii inainte ca jocul sa fi fost intrerupt;

- c) cand jocul este intrerupt din cauza ca mingea a atins o instalatie aflata deasupra terenului, echipa care NU a atins ultima mingea, va castiga posesia mingii.

“Regula Avantajului” in concordanta cu Regula 13:2 nu se aplica in situatiile indicate la Regula 13:4.

- 13:5** Daca se acorda o aruncare libera, impotriva echipei care se afla in posesia mingii in momentul cand arbitrul fluiera, atunci jucatorul care are mingea in momentul respectiv, trebuie imediat sa lase mingea sa cada sau sa o puna jos pe nisip, in locul in care se afla (Regula 16:2d).

Executarea aruncarii libere

- 13:6** Cand se executa o aruncare libera, jucatorii echipei in atac nu au voie sa se pozitioneze mai aproape de 1 metru fata de spatiul de poarta al echipei adverse, inainte ca aruncarea sa fie executata (Regula 15:1).

- 13:7** In momentul executarii aruncarii libere, jucatorii echipei adverse trebuie sa pastreze o distanta minima de 1 metru fata de executantul aruncarii libere.

- 13:8** Aruncarea libera este executata, in mod normal, fara fluier (vezi, totusi, Regula 15:3b) si, in principiu, din locul in care s-a comis abaterea. Avem urmatoarele exceptii de la aceasta regula:

In situatiile descrise la Regula 13:4a-b, aruncarea libera se executa, dupa fluier, in principiu, din locul in care se afla mingea cand jocul a fost intrerupt. In situatia descrisa la Regula 13:4c, aruncarea libera se executa, de asemenea, dupa fluier, in principiu, din locul aflat sub locul in care mingea a atins instalatia fixa aflata deasupra terenului de joc.

Daca un arbitru sau Delegatul Tehnic (din partea IHF sau a unei federatii continentale / nationale) intrerupe jocul din cauza unei abateri comise de catre un jucator sau oficial al echipei aflate in aparare, rezultand o atentionare verbala sau o sanctiune disciplinara, atunci aruncarea libera se executa din locul in care se afla mingea la momentul intreruperii jocului, daca acest loc este mai favorabil decat locul in care s-a produs abaterea.

Se aplica aceeasi exceptie ca la paragraful anterior, daca jocul este intrerupt de catre cronometror, din cauza unei schimbari gresite de jucatori sau intrare neregulamentara, conform Regulilor 4:3-4, 4:6, 4:13-14.

Asa cum se precizeaza la Regula 7:10, aruncarile libere acordate in urma jocului pasiv, vor fi executate din locul in care se afla mingea in momentul in care a fost intrerupt jocul.

In contradictie cu principiile de baza si procedurile mentionate in paragrafele anterioare, o aruncare libera nu poate fi niciodata executata

din interiorul propriului spatiu de poarta. In orice situatie in care locul executarii se afla in interiorul spatiului de poarta, acesta trebuie mutat in cel mai apropiat loc, imediat in afara spatiului de poarta.

Daca locul corect al executarii aruncarii libere se afla la mai putin de 1 metru distanta fata de linia spatiului de poarta al echipei aflate in aparare, atunci executarea aruncarii trebuie sa se faca la cel putin 1 metru distanta fata de linia spatiului de poarta.

- 13:9** In momentul in care un jucator al echipei careia i-a fost acordata o aruncare libera, se afla in pozitia corecta pentru a executa aruncarea, cu mingea in mana, nu are voie sa o lase jos si apoi sa o ridice din nou, sau sa faca dribling si sa o reprinda (Regula 13:1a).

Regula 14 - Aruncarea de la 6-metri

Decizia de acordare a aruncarii de la 6-metri

- 14:1** O aruncare de la 6 metri se acorda cand:

- a) se intrerupe/distruge o sansa clara de gol, oriunde pe terenul de joc, de catre un jucator sau oficial al echipei adverse;
- b) se aude un fluier neautorizat in timpul unei sanse clare de gol;
- c) se intrerupe/distruge o sansa clara de gol de catre o persoana fara drept de participare la joc (exceptie cand se aplica Comentariul de la Regula 9:1).

Pentru definitia unei "sanse clare de gol" vezi Explicatia 7.

- 14:2** Daca un jucator al echipei aflate in atac ramane in deplin control al mingii si al corpului, chiar daca s-a produs o abatere conform Regulii 14:1a, nu exista niciun motiv pentru acordarea unei aruncari de la 6 metri, chiar daca, dupa aceea, jucatorul nu a fructificat sansa clara de gol.

Intotdeauna cand exista o potentiala decizie de acordare a unei aruncari de la 6 metri, arbitrii ar trebui sa se abtina in a interveni pana cand pot decide clar daca o aruncare de la 6 metri este, cu adevarat, justificata si necesara. Daca jucatorul echipei aflate in atac reuseste sa inscrie, chiar daca s-a comis o abatere de catre aparator, nu exista niciun motiv pentru care sa se acorde aruncare de la 6 metri. Daca insa devine evident ca din cauza abaterii comise de catre aparator, jucatorul pierde controlul mingii sau al corpului si sansa clara de gol nu mai exista, atunci trebuie acordata aruncare de la 6 metri.

- 14:3** In momentul acordarii unei aruncari de la 6 metri, arbitrii trebuie sa acorde Time-out (Regula 2:14b).

- 14:4** Golului inscris din aruncare de la 6 metri i se acorda 2 puncte (Regula 9:3).

Executarea aruncarii de la 6 metri

- 14:5** Aruncarea de la 6 metri se executa spre poarta, in maximum 3 secunde dupa fluierul arbitrului de centru (Regula 13:1a).
- 14:6** Jucatorul care executa aruncarea de la 6 metri nu trebuie sa atinga sau sa depaseasca linia de la 6 metri inainte ca mingea sa ii paraseasca mana (Regula 13:1a).
- 14:7** Mingea nu poate fi jucata de executantul aruncarii de la 6 metri sau de vreun coechipier al acestuia, pana cand aceasta nu atinge un adversar sau barele portii (Regula 13:1a).
- 14:8** In momentul executarii aruncarii de la 6 metri, portarul si jucatorii echipei adverse trebuie sa pastreze o distanta de minimum 1 metru fata de executant, pana cand mingea paraseste mana acestuia. In caz contrar, aruncarea de la 6 metri se va repeta daca nu s-a reusit inscrierea unui gol.
- 14:9** Nu este permisa schimbarea portarilor din momentul in care executantul aruncarii de la 6 metri se afla in pozitie corecta si are mingea in mana. Orice incercare de a face o inlocuire intr-o astfel de situatie, va fi sanctionata ca o comportare nesportiva (Regulile 8:4, 16:1d si 16:2c).

Regula 15 - Instructiuni generale pentru executarea aruncarilor (aruncarea de la margine, aruncarea de la poarta, aruncarea libera, aruncarea de la 6 metri)

- 15:1** Inaintea executarii unei aruncari, mingea trebuie sa se afle in mana executantului.
Toti jucatorii trebuie sa fie positionati corespunzator aruncarii in cauza. Jucatorii trebuie sa ramana in pozitie corecta pana in momentul in care mingea paraseste mana executantului.
O pozitie initiala incorecta se va corecta (vezi, totusi, Regula 15:7).
- 15:2** Exceptand situatia aruncarii de la poarta, executantul trebuie sa mentina, cu o parte a piciorului, contact permanent cu nisipul, in momentul executarii acesteia (Regula 13:1a). Celalalt picior poate fi ridicat si asezat pe nisip in mod repetat.
- 15:3** Arbitrii trebuie sa fluiere reluarea jocului:
- intotdeauna in situatia aruncarii de la 6 metri;
 - in situatia aruncarii de la margine, aruncarii de la poarta sau aruncarii libere:
 - pentru reluarea jocului dupa un time-out;
 - pentru reluarea jocului cu o aruncarea libera conform Regulii 13:4;

- cand s-a intarziat executarea aruncarii;
- dupa corectarea pozitiei jucatorilor;
- dupa o avertizare verbala.

Dupa fluier, executantul aruncarii trebuie sa joace mingea in maxim 3 secunde (Regula 13:1a).

15:4 O aruncare se considera executata cand mingea a parasit mana executantului (vezi, totusi, Regula 12:2).

Mingea nu poate fi inmanata sau atinsa de catre un coechipier in momentul executarii unei aruncarii (Regula 13:1a).

15:5 Dupa executarea aruncarii, executantul nu are voie sa atinga mingea din nou decat dupa ce aceasta a atins un alt jucator sau barele portii (Regula 13:1a).

15:6 Un gol poate fi inscris direct, din orice aruncare, cu exceptia aruncarii de la poarta, cand un "autogol" nu este posibil (Regula 12:2) si in cazul mingii de arbitru (deoarece aceasta este executata de catre arbitru).

15:6 Pozitiile incorecte ale jucatorilor din aparare din timpul executarii aruncarii de la margine sau a aruncarii libere, nu trebuie corectate de catre arbitrii, daca atacantii nu sunt dezavantajati prin executarea rapida a aruncarii. Daca exista un dezavantaj fata de atacanti, atunci pozitiile aparatorilor se vor corecta (Regula 15:3b).

Daca, in ciuda pozitiilor incorecte ale aparatorilor, arbitrul fluiera executarea unei aruncari, atunci aparatorii au dreptul sa intervina.

Un jucator va fi sanctionat cu eliminare daca intarzie sau intervine in executia unei aruncari a adversarilor, prin pozitionarea sa prea aproape sau a altor incalcari ale Regulamentului (Regula 16:2e).

Regula 16 - Sanctiunile

Eliminarea

16:1 O eliminare **poate** fi acordata pentru:

- a) faulturi sau abateri similare impotriva unui adversar (Regulile 5:5 si 8:2), care nu intra in categoria "sa conform Regulii 8:3;
- b) faulturi care se sanctioneaza progresiv (Regula 8:3);
- c) abateri comise in timpul executarii unei aruncari de catre adversari (Regula 15:7);
- d) comportare nesportiva a unui jucator sau oficial de echipa (Regula 8:4).

16:2 O eliminare **trebuie** acordata pentru:

- a) o schimbare gresita sau o patrundere neregulamentara pe terenul de joc (Regulile 4:13-14);

- b) faulturi repetate, din categoria celor care se sanctioneaza progresiv (Regula 8:3);
- c) comportari nesportive repetate ale unui jucator, pe teren sau in afara acestuia (Regula 8:4);
- d) nelasarea mingii in locul in care s-a produs abaterea, cand s-a acordat o aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii (Regula 13:5);
- e) abateri repetate cand echipa adversa executa o aruncare (Regula 15:7);
- f) descalificarea unui jucator sau oficial de echipa, pe durata timpului de joc (Regula 16:8, paragraful 2);
- g) "responsabilul oficial de echipa", daca un jucator fara drept de joc patrunde pe terenul de joc sau daca, dupa inceperea jocului, in zona spatiului de schimb se afla mai multi oficiali si jucatori decat cei trecuti in raportul de joc;
- h) patrunderea pe terenul de joc a unui oficial de echipa, ca persoana suplimentara, in cazul accidentarii unui jucator;
- i) un oficial, care in momentul patrunderii pe terenul de joc in scopul de a ajuta un jucator accidentat, da indicatii jucatorilor sau se apropie de adversari sau arbitrii.

16:3 Arbitrul trebuie sa indice clar sanctiunea acordata jucatorului vinovat si scorer/ cronometrorului (prin Semnalizarea nr. 12).

16:4 Jucatorul eliminat nu are voie sa participe la joc pe timpul eliminarii si echipa sa nu are voie sa il inlocuiasca pe terenul de joc.

Eliminarea incepe din momentul in care jocul este reluat cu fluier.

Jucatorul eliminat poate fi inlocuit sau are dreptul de a intra pe terenul de joc, imediat ce echipa adversa a pierdut posesia mingii (vezi Regula 16, Comentariul 2).

16:5 A doua eliminare acordata unui jucator conduce la descalificarea acestuia.

In principiu, o descalificare rezultata ca urmare a doua eliminari este acordata pentru timpul de joc ramas de jucat (Regula 16, Comentariul 3) si este o decizie a arbitrului bazata pe fapte (astfel de descalificari nu se mentioneaza in raportul de joc).

Descalificarea

16:6 O descalificare **trebuie** acordata pentru :

- a) comportare nesportiva;
- b) a doua (sau urmatoarea) comportare nesportiva a oricaruia dintre jucatorii sau oficialii de echipa (Regula 8:4);
- c) faulturi care pun in pericol sanatatea adversarului (Regula 8:5);

- d) faulturile comise de catre portarul care paraseste spatiul de poarta in timpul aruncarilor "Shootout" (un jucator contra portar) si care pun in pericol sanatatea adversarului (Regula 8:5 : Actiuni care sunt directionate clar catre corpul adversarului si nu tintesc jucarea mingii);
- e) comportari nesportive grave/serioase ale unui jucator sau oficial de echipa, pe sau in afara terenului de joc (Regula 8:6);
- f) violenta comisa de catre un jucator in afara timpului de joc, de exemplu, inaintea jocului sau in timpul unei intreruperi a timpului de joc (Regulile 8:7, 16:16b, d);
- g) violenta comisa de catre un oficial de echipa (Regula 8:7);
- h) a doua eliminare a aceluiasi jucator (Regula 16:5);
- i) pentru comportare nesportiva repetata a unui jucator sau oficial de echipa in timpul unei intreruperi a timpului de joc (Regula 16:16d).

16:7 Dupa acordarea time-out-ului, arbitrii vor indica clar descalificarea, jucatorului sau oficialului in cauza, precum si cronometrului/scorerului, prin ridicarea cartonului rosu (Semnalizarea nr. 13; cartonul rosu trebuie sa masoare cca. 9x12 cm.).

16:8 Descalificarea unui jucator sau oficial de echipa este intotdeauna valabila pana la sfarsitul timpului regulamentar de joc. Jucatorul sau oficialul de echipa trebuie sa paraseasca imediat terenul de joc si zona spatiului de schimb al propriei echipe. Dupa parasirea acestora, jucatorul sau oficialul de echipa nu are dreptul sa aiba niciun fel de contact cu echipa lui. Descalificarea unui jucator sau oficial de echipa reduce intotdeauna numarul jucatorilor sau oficialilor disponibili pentru echipa respectiva (exceptie: Regula 16.16b).

Totusi, echipa are dreptul sa mareasca numarul jucatorilor de camp imediat ce

s-a schimbat posesia mingii (vezi Regula 16, Comentariul 2).

16:9 Descalificarea (exceptand descalificarea acordata pentru a doua eliminare – Regula 16:6h) trebuie explicata in raportul de joc (sau raportul suplimentar) de catre arbitrii, autoritatilor interesate.

16:10 Daca un portar sau un jucator de camp este sanctionat pentru comportare nesportiva sau comportare nesportiva grava/serioasa, in timpul aruncarilor "Shootout", aceasta va duce la descalificarea jucatorului.

Mai multe abateri in aceeasi situatie de joc

16:15 Daca un jucator sau oficial de echipa, este vinovat de mai multe abateri simultan sau in secventa directa, inainte ca jocul sa fie reluat, iar aceste

abateri se sanctioneaza diferit, atunci, in principiu, se acorda doar cea mai grava dintre ele.

Acest lucru se aplica intotdeauna in cazul in care una dintre abateri este incadrata ca violenta.

Abaterile comise in afara timpului de joc

16:16 Comportarea nesportiva, comportarea nesportiva grava/serioasa sau violenta, comise de catre un jucator sau oficial de echipa, in afara timpului de joc, dar in arena unde se disputa jocul, se sanctioneaza dupa cum urmeaza:

Inaintea jocului :

- a) avertisment verbal in cazul comportarii nesportive (Regula 16:1d);
- b) descalificare in cazul comportarii nesportive grave/serioase sau violenta (Regula 16:6), dar echipa are dreptul sa inceapa jocul cu 8 jucatori si 4 oficiali.

In timpul unei intreruperi a timpului de joc:

- c) avertisment verbal in cazul comportarii nesportive (Regula 16:1d);
- d) descalificare in cazul comportarilor nesportive repetate sau a comportarilor nesportive grave/serioase si violenta (Regula 16:6). Regula 16:2c-d aplicabila pe durata timpului de joc, nu se aplica in cazul comportarilor nesportive repetate.

Dupa o descalificare acordata in timpul unei intreruperi a timpului de joc, echipa are dreptul sa continue cu acelasi numar de jucatori, ca inaintea intreruperii timpului de joc.

Dupa joc:

- e) raport scris.

Comentariul 1: Timpul de joc

Situatiile descrise la Regulile 16:1, 16:2, 16:6 si 16:11 includ, in general, abaterile comise pe durata timpului de joc.

Timpul de joc include si "Time-out-urile", "Golul de Aur" si "Shootout", dar nu si pauzele.

Comentariul 2: Turnover (Schimbarea posesiei mingii)

Termenul este folosit pentru a evidentia schimbarea posesiei mingii intre cele doua echipe.

Exceptii si clarificari:

- a) La inceputul reprizei a doua, la "Golul de Aur" si la "Shootout", jucatorii eliminati pot fi inlocuiti sau au dreptul de a reintra pe terenul de joc;
- b) Daca se impune o eliminare in cazul unei situatii incadrate in "legea avantajului":

- Eliminarea incepe din momentul in care a fost acordata, de exemplu, imediat ce situatia de “avantaj” s-a incheiat si decizia corespunzatoare a fost acordata.

Comentariul 3:

Expresia “efectiv pana la finalul jocului” (Regula 16:5) include si Regula “Golului de Aur” si aruncarile “Shootout”.

Comentariul 4: Comportamentul portarului in afara spatiului de poarta

Portarul este total responsabil pentru orice fel de contact cu un adversar in afara propriului spatiu de poarta. Acest lucru inseamna, practic, ca in urma oricarui contact in care jucatorul aflat in atac nu are nicio sansa sa vada (sau sa evite) portarul, se va acorda aruncare corespunzatoare situatiei (aruncare de la 6 metri daca se pierde o sansa clara de gol) si sanctiune progresiva portarului. Daca situatia apare in timpul aruncarilor “Shootout”, se va acorda aruncare de la 6 metri pentru echipa adversa si descalificare pentru portar.

In caz contrar (daca jucatorul in atac are destul timp si spatiu pentru a vedea portarul si a-l evita), se va acorda aruncare libera (fault in atac) in favoarea echipei portarului.

Comentariul 5: Comportamentul portarului in propriul spatiu de poarta

Daca portarul “sare” intr-un adversar care incerca sa inscrie (nu vertical), chiar daca doar sa il sperie, se va acorda aruncare de la 6 metri si eliminare pentru portar. Daca portarul are contact fizic cu un adversar, se va acorda aruncare de la 6 metri si descalificare pentru portar. Portarul echipei aflate in aparare este mereu responsabil pentru actiuni de genul acesta.

Regula 17 - Arbitrii

17:1 Fiecare joc este condus de catre doi arbitrii cu drepturi egale.

Cei doi arbitrii sunt asistati (ajutati) de catre un cronometror si un scorer.

17:2 Arbitrii urmaresc comportamentul jucatorilor din momentul in care intra in premisele jocului si pana pleaca.

17:3 Arbitrii sunt responsabili de verificarea starii terenului, a portilor, si a mingilor de joc inaintea inceperii jocului; ei hotarasc cu care minge se va juca (Regulile 1, 3:1).

De asemenea, arbitrii verifica prezenta celor 2 echipe in echipament corespunzator (culori, model etc.). Verifica raportul de joc si echipamentul jucatorilor. Se asigura ca numarul jucatorilor si oficialilor din zona spatiului de schimb se incadreaza in numarul maxim admis la teren si stabilesc prezenta si identitatea “responsabilului oficial de

echipa”, pentru fiecare echipa in parte. Orice neconcordanța trebuie corectată (Regulile 4:2-3, 4:8-10).

17:4 Alegerile sunt făcute de către unul dintre cei doi arbitrii, în prezența celui alt arbitru și al “responsabilului oficial de echipă” al fiecărei echipe sau al unui oficial de echipă sau jucător în numele “responsabilului oficial de echipă”.

17:5 La începutul jocului, unul dintre arbitrii se va poziționa în afara liniei de margine în partea opusă a mesei oficiale. Timpul oficial de joc începe cu fluierul arbitrului (Regula 2:5).

Celălalt arbitru se va poziționa în centrul terenului de joc. După fluier acesta va începe jocul cu o minge de arbitru (Regulile 2:2, 10:1-2).

Arbitrii trebuie să schimbe, între ei, jumătățile de teren, din când în când pe durata jocului.

17:6 Arbitrii trebuie să se poziționeze astfel încât să poată supraveghea zona spațiului de schimb al ambelor echipe (Regulile 17:11, 18:1).

17:7 În principiu, un joc este condus în întregime de aceeași doi arbitrii.

Este responsabilitatea arbitrilor să se asigure că jocul se joacă conform Regulilor Jocului și aceștia trebuie să sancționeze orice abatere de la aceste Regulile (vezi, totuși, Regulile 13:2, 14:2).

Dacă unul dintre arbitrii nu poate termina jocul, celălalt arbitru va continua singur. (Pentru evenimente IHF sau continentale, această situație se va trata în concordanță cu Regulile aplicabile competiției respective).

17:8 Dacă ambii arbitrii decid că s-a comis o abatere și sunt de acord în privința echipei care va fi sancționată, dar au păreri diferite în privința severității sancțiunii, atunci se va aplica sancțiunea cea mai gravă.

17:9 a) Dacă arbitrii au păreri diferite în privința acordării punctelor în urma înscrierii unui gol, se va lua o decizie comună, după consultări (vezi Comentariu).

b) Dacă ambii arbitrii fluiera o abatere sau dacă mingea a parasit terenul de joc și arbitrii au păreri diferite în ceea ce privește echipa care ar trebui să aibă posesia mingii, atunci se va lua o decizie comună, după consultări (vezi Comentariu).

Acordarea Time-out-ului este obligatorie în această situație. După consultări, arbitrii semnalizează clar și reîncep jocul cu fluier (Regulile 2:8f, 15:3b).

Comentariu:

Arbitrii ajung la o decizie comună în urma unor consultări scurte. Dacă nu ajung la o decizie comună, atunci va prevala decizia arbitrului de centru.

- 17:10** Ambii arbitrii sunt responsabili de scor, timp si rezultatul final al jocului. Controlarea timpului de joc este responsabilitatea acestora. Daca exista neconcordanțe in privinta timpului de joc, arbitrii ajung la o decizie comuna (vezi de asemenea Regula 17:9, Comentariu).
- 17:11** Arbitrii verifica, cu ajutorul cronometrorului/scorerului, intrarile si iesirile la schimbarile/inlocuirile de jucatori (Regulile 17:6, 18:1).
- 17:12** Arbitrii sunt obligati sa verifice ca la sfarsitul jocului, raportul de joc este completat corect.
Descalificarile de genul celor indicate la Regula 16:8, trebuie explicate in raportul de joc (sau in Raportul Suplimentar).
- 17:13** Deciziile luate de catre arbitrii, pe baza observarii si judecatii proprii, sunt finale.
Contestatii pot fi facute doar impotriva deciziilor care nu sunt in conformitate cu Regulile Jocului.
In timpul jocului, numai "responsabilii oficiali de echipa" au dreptul sa se adreseze arbitrilor.
- 17:14** Arbitrii au dreptul sa suspende temporar sau permanent un joc.
Trebuie facute toate eforturile pentru a continua jocul, inainte de a lua decizia suspendarii definitive a acestuia.

Rule 18 - Cronometrorul si scorerul

- 18:1** In principiu, cronometrorul controleaza timpul de joc si time-out-urile.
In general, doar cronometrorul (si, cand e cazul, un delegat la joc) poate intrerupe jocul cand este necesar.
Simultan, scorerul are principala responsabilitate sa tina scorul, listele echipelor, raportul de joc, intrarile jucatorilor care ajung la teren dupa inceperea jocului si intrarile jucatorilor fara drept de joc.
Alte sarcini, cum ar fi verificarea numarului de jucatori si oficiali de echipa din zona spatiului de schimb, sunt considerate ca responsabilitati comune.
Amandoi ii ajuta pe arbitrii in ceea ce priveste schimbul de jucatori (Regulile 17:6, 17:11).
Vezi de asemenea, Explicatia Nr. 8 privind procedura corecta de interventie a cronometrorului/scorerului in timpul indeplinirii unora dintre sarcinile aratate mai sus.

Comentariu:

In cazul competitiei IHF, continentale sau nationale, distribuirea sarcinilor poate fi decisa (organizata) in alt fel.

18:2 Daca nu exista tabela de marcaj care sa aiba cronometru, atunci cronometrul are obligatia sa informeze “responsabilul oficial de echipa” al fiecărei echipe, asupra timpului jucat sau asupra timpului ramas de jucat, in special dupa time-out-uri.

Daca tabela de marcaj nu are cronometru cu semnal automat, cronometrul isi asuma responsabilitatea acordarii semnalului de sfarsit al primei reprize si al jocului (vezi Regula 2:9, Comentariu).

Cand un jucator este eliminat, scorerul confirma eliminarea catre jucator si arbitrii prin ridicarea unui cartonas. Cartonasa prezinta cifra “1” pentru prima eliminare a jucatorului si cifra “2” pentru cea de-a doua eliminare a acestuia.



**International
Handball
Federation**

Anexe



Semnalizarile Arbitrilor - Codul Semnalizarilor

Cuprins	Pagina
Indicatii	40
Semnalizarile arbitrilor	41

Indicatii

1. Atunci cand se marcheaza un gol se acorda 1 punct sau 2 puncte (Regula 9, 14:4, Explicatia nr. 1), iar arbitrul de centru trebuie sa indice acest lucru aratand 1 sau 2 deget(e). Cand sunt acordate 2 puncte, arbitrul de poarta face, suplimentar, o rotatie cu bratul vertical.
2. Semnalizarea 12: Arbitrul indica abaterea de la Regulament si arata spre jucatorul vinovat.
Un brat indoit apucat (de incheietura) de catre cealalta mana, indica o eliminare.
3. Arbitrul foloseste un carton rosu pentru a indica o descalificare "imediata".
4. Descalificarile trebuie confirmate clar de catre scorer, prin ridicarea si mentinerea unui carton rosu.
5. Cand se acorda o aruncare libera sau o aruncare de la margine, arbitrii trebuie sa arate imediat directia aruncarii care se va executa (Semnalizarea 7 sau 9).
Apoi, daca este cazul, trebuie aratate Semnalizarea(-rile) obligatorie(-i) corespunzatoare, pentru a indica o sanctiune disciplinara (Semnalizarile 12 – 14).
Daca se considera necesara explicarea acordarii unei aruncari libere sau de la 6-metri, atunci se poate folosi, pentru informare, una dintre Semnalizarile 1 – 6, care este adecvata – asta cred a nu mai trebuie.
6. Semnalizarile 11, 15 si 16 sunt obligatorii, in situatiile in care se aplica.
7. Semnalizarile 8, 10 si 17 sunt folosite de catre arbitrii, daca se considera necesar.

Semnalizarile arbitrilor

1. Avantaj, joaca

Advantage, play on

Avantage, jeu

Vorteil, spielen



2. Dublu dribling

Double dribble

Double dribble

Fang-, Prell- oder Tippfehler



3. Pasi sau tinerea mingii mai mult de 3 secunde

Traveling or holding the ball more than three seconds

Marcher ou 3 secondes

Schritt- oder Zeitfehler



4. Imbratisare, tinere sau impingere (imbrancire) Restraining, holding or pushing Ceinturer, retenir ou pousser Umklammern, Festhalten oder Stoßen	
5. Lovire Hitting Frapper Schlagen	

6. Fault ofensiv / Fault al atacantului (fault in atac) Offensive foul Faute d'attaquant Stürmerfoul	
7. Aruncare de la margine - directia Throw-in direction Remise en jeu – direction Einwurf – Richtung	
8. Aruncare de la poarta Goalkeeper-throw Renvoi Abwurf	

9. Aruncari libera - directia

Free-throw direction

Jet franc – direction

Freiwurf – Richtung

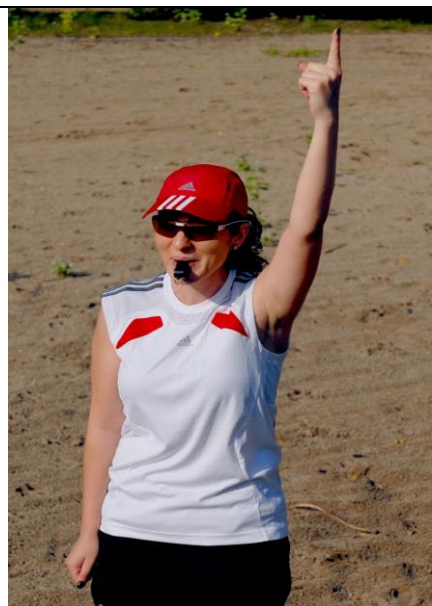


10. Gol – validare de 1 punct

Gaining 1 point

But – Validation d'1 point

Punktgewinn – 1 Punkt



11. Gol – validare de 2 puncte Gaining 2 points But – Validation de 2 points Punktgewinn – 2 Punkte	
12. Eliminare Suspension Exclusion Hinausstellung	

13. Descalificare (carton rosu) Disqualification (red card) Disqualification (carton rouge) Disqualifikation (rot Karte)	
14. Time - out Time-out Time-out Time-out	
15. Permisieunea pentru 2 persoane cu drept de participare la joc de a intra pe teren, in timpul unui time - out Permission for two persons who are entitled to participate to enter the court during time-out. Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out. Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der	

Spielfläche bei Time-out.	
15. Semnal de avertizare a jocului pasiv Forewarning signal for passive play Geste d'avertissement pour jeu passif Warnzeichen für passives Spiel	

Explicatii la Regulamentul de Joc

Cuprins	Pagina
1. Acordarea punctelor (Regula 9)	47
2. Conditii speciale	47
3. Executarea aruncarii libere, dupa semnalul de sfarsit al jocului (Regula 2:10-12)	47
4. Jocul pasiv (Regula 7:10-11)	48
5. Comportarea nesportiva (Regulile 8:4, 16:1-d, 16:6b)	51
6. Comportarea nesportiva grosolana (Regulile 8:6, 16:6-e)	51
7. Definitia unei “sanse clare de gol” (Regula 14:1)	52
8. Intreruperea jocului de catre cronometror (Regula 18:1)	52
9. “Shootout” si “fast break” (“Shootout” si alte modalitati de stabilire rapida a echipei castigatoare)	53

Explicatia Nr. 1 - Acordarea punctelor (Regula 9)

In urmatoarele situatii se acorda, de asemenea, 2 puncte pentru un gol inscris

Un gol inscris “in zbor/din aer/din aeriana” (Regula 9:2).

Un gol inscris cu “pirueta 360 de grade”

Comentariu:

Trebuie respectate atat spiritul jocului de handbal pe plaja, cat si filosofia specifica jocului.

Trebuie recompensate golurile “creative sau spectaculoase”, pentru care vor fi acordate 2 puncte.

Un gol se considera a fi spectaculos daca are un standard tehnic ridicat si, evident, nu este un gol de 1 punct, care se bazeaza pe tehnici fudamentale.

O actiune finala remarcabila si dramatica poate conduce catre un gol creativ.

Nota: daca astfel de goluri au ca scop clar “ridiculizarea” adversarilor, acest lucru se va considera comportare nesportiva si nu va fi punctat niciodata ca un “gol de 2 puncte” (Fair Play).

Explicatia Nr. 2 - Situatii speciale

Cand factorii externi (vant, pozitia soarelui, etc) influenteaza jocul, arbitrii pot hotara folosirea unei singure porti la aruncarile “Shootout”.

Explicatia Nr. 3 - Executarea aruncarii libere dupa fluierul de final al jocului (Regula 2:10-12)

În multe cazuri, echipa care are de executat o aruncare liberă, după expirarea timpului de joc, nu este interesată cu adevărat să încerce înscrierea unui gol, fie că rezultatul final este deja stabilit, fie că locul de executare al aruncării este prea departe de poarta echipei adverse. Chiar dacă Regulamentul cere executarea aruncării libere, arbitrii trebuie să dea dovadă de o judecată corectă și să considere aruncarea executată, dacă jucătorul aflat aproximativ în poziție corectă, pur și simplu lasă mingea pe nisip sau o înmanează acestora.

În acele cazuri în care este evidentă dorința echipei de a încerca înscrierea unui gol, arbitrii trebuie să încerce să găsească o balanță între permiterea executării aruncării libere (chiar dacă are șanse mici de reușită) și asigurarea ca această situație nu se transformă într-o pierdere de timp și “teatru” frustrant. Aceasta înseamnă că arbitrii trebuie să se asigure ferm și rapid că jucătorii ambelor echipe sunt poziționați corect, astfel încât aruncarea liberă să se execute fără a se pierde timp.

Jucătorii echipei care va executa aruncarea liberă trebuie îndrumați și supravegheați, astfel încât, doar un singur jucător să țină mingea în mână. Dacă jucătorii vor să parasească terenul de joc pentru a fi înlocuiți, vor face acest lucru pe propria răspundere. Arbitrii nu au obligația așteptării jucătorilor care au intrat pe teren să se așeze în poziție corectă pentru a fluiera executarea aruncării.

Arbitrii trebuie, de asemenea, să fie foarte atenți în a sancționa orice abatere comisă de către cele două echipe.

Încalcarile repetate de Regulament ale aparatorilor trebuie sancționate (Regulile 15:7, 16:1c, 16:2f). În plus și jucătorii echipei aflate în atac comit adesea abateri de la Regulament în timpul execuției. Este foarte important să nu se acorde goluri înscrise neregulamentar.

Explicatia Nr. 4 - Jocul pasiv (Regula 7:10-11)

Indrumari Generale

Aplicarea regulilor privind jocul pasiv are ca obiectiv prevenirea unor metode neatractive de joc și trageri de timp intentionate în timpul jocului.

Acest lucru obligă arbitrii, pe toată durata timpului de joc, să recunoască și să judece metodele de joc pasiv, într-o manieră consecventă/coerentă.

Metodele de joc pasiv pot apărea în orice fază de atac a unei echipe, de exemplu când mingea este pasată spre propria poartă în timpul fazei de construire a unui atac sau în timpul fazei finale a atacului.

Jocul pasiv poate fi întâlnit mai des în următoarele situații:

- o echipă conduce la scor strans spre sfârșitul jocului;
- o echipă are un jucător eliminat;

- superioritate numerica a unei echipe, mai ales in aparare.

Folosirea semnalului de avertizare

Semnalul de avertizare trebuie aratat, in special, in urmatoarele situatii:

1. Cand schimbul de jucatori se face prea incet sau cand mingea este pasata incet catre propria poarta.

Indiciile clare (semnele clare) ale jocului pasiv sunt:

- jucatorii stau in mijlocul terenului asteptand sa se realizeze schimbul de jucatori;
- jucatorul sta, dribland mingea pe loc;
- mingea este jucata in spate, catre propria jumatate de teren, chiar daca echipa din aparare nu face presiuni asupra echipei in atac;
- intarzieri la executarea aruncarii de la poarta sau a oricarei alte aruncari.

2. Cand schimbul de jucatori se efectueaza foarte lent, desi s-a inceput construirea actiunii de atac.

Indiciile clare (semnele clare) sunt:

- toti jucatorii si-au ocupat deja locurile in actiunea de atac;
- echipa incepe faza de construire a atacului printr-o serie de pase de pregatire;
- pana in acest moment, echipa nu intreprinde nicio actiune in vederea schimbului de jucatori.

Comentariu:

Unei echipe care a incercat un contraatac rapid, din propria jumatate de teren, dar care a ratat oportunitatea inscrierii rapide a unui gol dupa trecerea in jumatatea de teren adversa, trebuie sa i se permita, in acest stadiu, efectuarea unei schimbari rapide de jucatori.

3. In timpul unei faze de construire a atacului, mult prea lunga.

In principiu, echipei trebuie sa i se permita o faza de construire a atacului printr-o serie de pase pregatitoare, inainte ca aceasta sa inceapa o actiune tintita de atac, spre poarta adversa.

Indiciile clare (semnele clare) ale unei faze de construire a atacului mult prea lunga sunt:

- atacul echipei nu duce la nicio actiune tintita de atac, spre poarta adversa;

Comentariu:

“Actiunea tintita de atac” exista, in special, cand echipa aflata in atac foloseste metode tactice sa se miste, in asa fel incat sa castige avantaj in spatiu fata de

adversari sau cand se observa o crestere a ritmului in actiunea propriu-zisa de atac in comparatie cu faza de construire a atacului.

- jucatorii primesc mingea repetat in timp ce stau pe loc sau se indeparteaza de poarta adversa;
- driblarea (baterea) repetata a mingii de nisip, in timp ce jucatorii stau pe loc;
- cand, intampinat de catre un adversar, atacantul se intoarce prematur, asteptand ca arbitrii sa intrerupa jocul sau nu castiga niciun avantaj in spatiu fata de adversar;
- actiuni defensive active: metode defensive active de prevenire a cresterii ritmului atacului, deoarece aparatorii blocheaza pasele si culoarele de alergare;
- echipa aflata in atac nu reuseste sa creasca clar ritmul atacului de la faza de construire a atacului pana la faza de finalizare.

4. Dupa indicarea semnalului de avertizare

Dupa indicarea semnalului de avertizare, arbitrii trebuie sa permita echipei aflata in atac o faza de construire a atacului de cel putin 5 secunde (arbitrii trebuie sa inteleaga si sa accepte faptul ca jucatorilor mai tineri si echipelor incepatoare le este necesar un timp mai mare in faza de construire a atacului). Daca dupa aceasta faza de construire a atacului nu se observa nicio crestere a ritmului de atac, atunci arbitrii trebuie sa decida ca echipa aflata in posesia mingii este vinovata de joc pasiv.

Comentariu:

Arbitrii trebuie sa aiba grija sa nu sanctioneze echipa pentru jocul pasiv, chiar in momentul in care incearca sa arunce la poarta sau intreprinde o actiune catre poarta adversa.

Cum trebuie aratat semnalul de avertizare pentru jocul pasiv

Daca un arbitru (de centru sau de poarta) recunoaste jocul pasiv al unei echipe, acesta va ridica bratul (Semnalizarea 17) si il va tine asa pana la urmatoarea intrerupere a jocului, pentru a indica faptul ca echipa in posesia mingii nu incearca obtinerea unei sanse de gol.

Celalalt arbitru trebuie sa indice, de asemenea, semnalul de avertizare de joc pasiv (arbitrii trebuie sa semnalizeze jocul pasiv cu mana dinspre bancile de rezerva).

Daca echipa aflata in posesia mingii nu intreprinde nicio actiune vizibila in urma careia ar putea sa arunce la poarta, atunci unul dintre arbitrii fluiera joc pasiv si va acorda arucare libera pentru echipa aflata in aparare.

În timpul unui atac (care începe în momentul când echipa castiga posesia mingii și se încheie în momentul în care, fie înscrie, fie pierde posesia mingii) semnalul de avertizare al jocului pasiv se va arata doar o singura data.

Totusi, la prima intrerupere a timpului de joc, dupa ce s-a aratat semnalul de avertizare al jocului pasiv, arbitrii trebuie sa arate din nou semnalul de avertizare pentru reamintire, înainte ca jocul sa fie reluat.

Daca echipa aflata in atac a solicitat time-out de echipa dupa ce arbitrii au aratat semnalul de avertizare pentru joc pasiv, atunci semnalul de avertizare trebuie aratat din nou la reluarea jocului, pentru a sublinia faptul ca avertismentul este inca valabil.

Explicatia Nr. 5 - Comportarea nesportiva (Regulile 8:4, 16:1d, 16:6b)

Exemple de comportare nesportiva:

- a) strigate/tipete catre un jucator care executa o aruncare de la 6 metri;
- b) indepartarea mingii, in timpul unei intreruperi, astfel incat adversarii sa nu poata executa imediat, aruncarea libera acordata;
- c) abuzul verbal impotriva unui adversar sau coechipier;
- d) nereturnarea mingii care a parasit terenul de joc peste linia de margine, de catre un jucator sau oficial de echipa;
- e) intarzierea executarii unei aruncari;
- f) tragerea de echipament a unui adversar;
- g) retinerea mingii de catre portar, dupa ce s-a acordat o aruncare de la 6 metri pentru adversari;
- h) blocarea repetata a mingii cu laba piciorului sau cu partea inferioara a piciorului de catre un jucator de camp;
- i) patrunderea repetata in propriul spatiu de poarta, a jucatorilor aflati in actiunea de aparare;
- j) creerea unei false impresii asupra comiterii unei abateri de catre un jucator al echipei adverse (simulare).

Explicatia Nr. 6 - Comportarea nesportiva serioasa/grava (Regulile 8:6, 16:6e)

Exemple de comportare nesportiva serioasa/grava:

- a) comportament insultator (verbal, expresii ale fetei, gesturi sau contact fizic) adus unei alte persoane (arbitru, scorer/cronometror, delegat, oficial de echipa, jucator, spectator, etc.);
- b) aruncarea sau impingerea (indepartarea) mingii in urma unei decizii a arbitrilor, in situatia in care mingea ajunge atat de departe, incat actiunea nu poate fi incadrata doar ca si comportare nesportiva;

- c) afisarea unei atitudini pasive la executarea unei aruncari de la 6 metri a echipei adverse, astfel incat arbitrul poate presupune ca portarul nu va incerca sa opreasca aruncarea;
- d) reactia de razbunare, in urma unui fault comis de catre adversar (lovirea/riposta ca actiune reflexa la un fault);
- e) aruncarea intentionata a mingii catre un/intr-un adversar in timpul unei intreruperi a jocului, doar daca mingea nu este aruncata in asa fel incat sa fie considerata violenta.

Explicatia Nr. 7 - Definitia unei "sanse clare de gol" (Regula 14:1)

In intelesul Regulii 14:1, o "sansa clara de gol" exista cand:

- a) un jucator are control asupra propriului corp si al mingii la linia spatiului de poarta al echipei adverse si are sansa sa arunce la poarta, fara ca un aparator sa aiba posibilitatea de a impiedica aruncarea regulamentar;
- b) un jucator care are control asupra propriului corp si al mingii, alearga (sau face dribling) singur catre poarta adversa, in actiunea de contraatac, fara ca vreun adversar sa se poata pozitiona in fata lui si sa opreasca contraatacul;
- c) un jucator aflat in situatiile descrise la punctele a) si b) de mai sus, cu exceptia jucatorului care nu are inca mingea sub control, dar este pregatit pentru o receptie imediata a mingii; arbitrii trebuie sa fie convinsi ca niciun adversar nu va putea sa previna, regulamentar, prinderea mingii;
- d) un portar a parasit propriul spatiu de poarta si un adversar aflat in posesia mingii si in deplin control corporal, are o sansa clara si de neimpiedicat, de a arunca mingea in poarta goala; (acest lucru este valabil si daca aparatorii se afla intre atacantul care arunca si poarta, dar arbitrii trebuie sa ia in considerare posibilitatea acestor jucatori de a interveni regulamentar).

Explicatia Nr. 8 - Intreruperi ale timpului de joc de catre cronometror (Regula 18:1)

Daca un cronometror intrerupe timpul de joc pentru o schimbare gresita sau o patrundere neregulamentara pe terenul de joc, conform Regulilor 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa adversa, in mod normal, de la locul comiterii abaterii. Daca, totusi, la momentul intreruperii timpului de joc, mingea se afla intr-un loc mai favorabil pentru echipa adversa, atunci aruncarea libera trebuie executata din acel loc (vezi Regula 13:8, paragrafele 3 si 4).

În cazul unor asemenea abateri, cronometrul va întrerupe jocul imediat, fără să țină seama de regulile generale ale avantajului, explicate la Regulile 13:2 și 14:2. Dacă se distruge o șansă clară de gol din cauza unei asemenea întreruperi, iar întreruperea este cauzată de o abatere comisă de către echipa aflată în apărare, se va acorda aruncare de la 6 metri în concordanță cu Regula 14:1a.

În cazul altor tipuri de abateri care trebuie raportate arbitrilor, cronometrul trebuie, în general, să aștepte până la următoarea întrerupere a timpului de joc.

Dacă, totuși, cronometrul întrerupe jocul, asemenea intervenție nu poate duce la pierderea posesiei mingii. Jocul va fi reluat cu o aruncare liberă în favoarea echipei care avea posesia mingii în momentul întreruperii timpului de joc. Dacă, totuși, întreruperea jocului a fost cauzată de o abatere comisă de către echipa aflată în apărare și arbitrii consideră că întreruperea prematură a timpului de joc a condus la distrugerea unei șanse clare de gol a echipei aflate în atac, atunci se va acorda aruncare de la 6 metri în concordanță cu Regula 14:1b. Ca principiu, abaterile observate și raportate de către cronometru / scorer (excepție situațiile descrise la Regulile 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) nu conduc la acordarea de sancțiuni personale.

Posibilitatea acordării unei aruncări de la 6 metri în concordanță cu Regula 14:1a, așa cum este precizată în paragraful al 2-lea de mai sus, se aplică și dacă un arbitru sau un Delegat Tehnic (din partea IHF sau a unei federații continentale/nationale) întrerupe jocul pentru o încălcare a Regulamentului care conduce la un avertisment verbal sau o sancțiune împotriva unui jucător sau oficial al echipei aflate în apărare, la momentul în care echipa aflată în posesia mingii avea o șansă clară de gol.

Explicatia Nr. 9 - Aruncările Shootout și fast break (contraatac)

Dacă, în timpul aruncărilor Shootout sau fast break (contraatac), portarul sau jucătorul aflat în apărare intervine în traseul de alergare al atacantului generând un contact fizic, se va acorda atât aruncare de la 6 metri cât și eliminare sau descalificare portarului.

Pentru asemenea acțiuni va fi mereu responsabil portarul sau jucătorul echipei aflate în apărare.

Reguli privind spatiul de schimb

1. Fiecare echipa are o zona dedicata spatiului de schimb, cu dimensiuni de 15 metri in lungime si 3 metri in latime. Aceste zone sunt positionate de ambele parti ale terenului de joc, in afara liniei de margine (Regula 1:7).
2. Nu este permisa amplasarea niciunui obiect in zonele spatiului de schimb.
3. Doar jucatorii si oficialii echipei trecuti in raportul de joc au voie sa se afle in zona spatiului de schimb (Regulile 4:2, 4:6).
4. Ambele echipe se vor positiona in zonele spatiului de schimb, de o parte si de cealalta a terenului de joc (Regulile 1:7, 2:1).
5. In zona spatiului de schimb oficialii echipelor trebuie sa fie imbracati in echipament sportiv.
6. Daca este nevoie de un traducator, acesta se va aseza in spatele zonei spatiului de schimb.
7. Cronometrul si scorerul vor ajuta arbitrii, inaintea si in timpul jocului, in privinta persoanelor aflate in zona spatiului de schimb.
Daca inaintea inceperii jocului se observa incalcari ale Regulamentului in privinta zonei spatiului de schimb, jocul nu va incepe pana cand nu se vor remedia abaterile respective. Daca aceste incalcari ale Regulamentului se petrec pe durata timpului de joc, jocul nu va mai continua, dupa urmatoarea intrerupere a timpului de joc, pana cand nu se rezolva aceste incalcari de Regulament.
8. a) Oficialii de echipa au dreptul si datoria de a-si indruma echipa, intr-un spirit corect si sportiv, in concordanta cu regulile jocului. In principiu, oficialii trebuie sa stea pe scaun sau in genunchi in zona propriului spatiu de schimb.
Totusi, unuia dintre oficiali ii **este permis** sa se miste in zona spatiului de schimb, mai ales pentru:
 - a controla schimbul de jucatori;
 - a da indicatii tactice jucatorilor de pe teren si celor de pe banca de rezerve;
 - a acorda asistenta medicala;
 - a solicita un time-out de echipa;
 - a comunica cu cronometrul/scorerul; acest lucru este valabil doar pentru "oficialul responsabil de echipa" si doar in situatii speciale (Regula 4:6).

În orice moment al jocului, permisiunea de a se mișca în zona spațiului de schimb se aplică doar pentru un singur oficial al fiecărei echipe. În plus, oficialul de echipă care se mișcă în zona spațiului de schimb trebuie să respecte dimensiunile acesteia, cum apar explicate la punctul 1 mai sus.

Similar, oficialul de echipă trebuie să respecte și necesitatea unei bune și nerestricționate vizualizări a jocului de către cronometror/scorer.

- b) În principiu, jucătorii aflați în zona spațiului de schimb trebuie să fie așezați sau să stea în genunchi. Jucătorilor de rezervă, le este permis, totuși, să se miște în zona spațiului de schimb, când se pregătesc să intre pe teren, atâta timp cât nu o fac într-o manieră deranjantă.
- c) Jucătorilor sau oficialilor **nu le este permis:**
 - să interfereze sau să insulte arbitrii, delegații, cronometrorul/scorerul, jucătorii, oficialii de echipă sau spectatorii, comportându-se într-o manieră provocatoare, protestând sau prin altfel de maniere nesportive (vorbe, expresii ale feței sau gesturi);
 - să parasească zona spațiului de schimb în vederea influențării jocului;
 - să stea sau să se miște de-a lungul liniei de margine în timpul încălzirii.

9. Dacă Regulile spațiului de schimb sunt încălcate, arbitrii sunt obligați să acționeze în concordanță cu Regulile 16:1d, 16:2c-d sau 16:6b,e,h (avertisment verbal, eliminare, descalificare).

10. Dacă arbitrii nu observă nicio încălcare a Regulamentului spațiului de schimb, ei trebuie informați asupra acestui fapt de către cronometror/scorer, în timpul următoarei întreruperi a timpului de joc.

11. Delegații Tehnici IHF (sau din partea federațiilor continentale sau naționale) au permisiunea de a atrage atenția arbitrilor (la următoarea întrerupere a jocului) asupra unei posibile abateri de la Regulament sau a nerespectării Regulilor zonei spațiului de schimb (excepție făcând situațiile în care arbitrii iau decizii pe baza propriilor observații).

În aceste cazuri jocul trebuie reluat cu o aruncare liberă corespunzătoare situației care a dus la întreruperea sa.

Totuși, dacă Delegatul Tehnic consideră necesară întreruperea imediată a timpului de joc, din cauza unei abateri comise de către una dintre echipe, atunci jocul este reluat cu posesie pentru echipa adversă (aruncare liberă sau, în cazul unei șanse clare de gol, aruncare de la 6 metri).

Jucatorul sau oficialul care comite o abatere va fi sanctionat de catre arbitrii. Detaliile despre sanctiune vor fi inscrise in raportul de joc.

Daca arbitrii nu iau nicio masura in privinta unei abateri comisa in zona spatiului de schimb, chiar daca au fost instiintati asupra ei, atunci Delegatul Tehnic din partea IHF (sau a federatiei continentale sau nationale), trebuie sa inainteze un raport suplimentar catre autoritatea competenta (de exemplu Comisia de Disciplina).

Aceasta autoritate va hotara in privinta evenimentelor din zona spatiului de schimb si asupra atitudinii arbitrilor.

Reguli privind echipamentul sportivilor

Managementul Competitiilor (MC) trebuie sa verifice echipamentul jucatorilor fiecarei echipe participante in timpul Sedintei Tehnice (ST) si in timpul competitiei.

Echipamentul folosit la jocurile masculine si feminine trebuie sa corespunda standardelor/cerintelor aratate mai jos. Conform Cartei Olimpice, mesajele religioase, politice si rasiale sunt strict interzise pe echipamentele sportivilor.

I. Top barbatesc / Top femeiesc

Stilul acestor tricouri "top" trebuie sa fie in concordanta cu desenele de mai jos. Topurile barbatesti (maieurile) trebuie sa fie fara maneci, sa respecte spatiul dedicat reclamelor. Topurile femeiesti (design stil diafragma) trebuie sa fie de asemenea mulate, respectand intotdeauna spatiul dedicat reclamelor. Tricourile purtate pe sub topurile oficiale ale echipei nu sunt permise.

Culoarea

Topurile vor fi de culori deschise si luminoase (de exemplu: rosu, albastru, galben, verde, portocaliu si alb) in incercarea de a contrasta cu culorile folosite de obicei pe plaja.

Reclamele

- Logo-urile promotorilor / sponsorilor:
Logo-urile promotorilor / sponsorilor pot fi aplicate atat pe fata, cat si pe spatele echipamentelor sportive.
- Logo-ul producatorului:
Logo-ul producatorului este aplicat pe fata echipamentului si nu trebuie sa fie mai mare de 20 cm².

Numerele jucatorilor

Numerele jucatorilor (aproximativ 12x10 centimetri pentru topurile barbatesti si 8x6 centimetri pentru topurile femeiesti) trebuie aplicate atat pe fata, cat si pe spatele echipamentelor sportive. Numerele trebuie sa aiba o culoare contrastanta fata de culoarea topului (de exemplu: culoare deschisa pe un top de culoare inchisa, culoare inchisa pe un top de culoare deschisa).

II. Sortul barbatesc / Bikini pentru femei

Membrii aceleiasi echipe trebuie sa poarte sorturi/bikini de acelasi fel. La jocurile masculine, sportivii trebuie sa poarte sorturi ca in imaginile de mai jos. Sorturile jucatorilor, daca nu sunt prea largi, pot fi mai lungi, dar **trebuie totusi sa ramana la 10 centimetri deasupra genunchiului**. La jocurile feminine, sportivele trebuie sa poarte bikini conform imaginilor de mai jos, mulati si croiti

pana la limita superioara a piciorului. Partile laterale trebuie sa fie de **maximum 10 centimetri latime**.

Echipelor le este permis sa aiba logo-urile sponsorilor (chiar si ale producatorului), pe sort / bikini (sau costume de baie dintr-o bucata), oriunde si de orice dimensiune.

Nu exista o limitare a numarului de sponsori care se poate aplica pe sorturi / bikini. Sportivilor li se solicita sa aiba aplicat numele sau "porecla" pe sorturi / bikini.

Oficialii echipelor trebuie sa aduca echipamentul sportiv al propriei echipe (topuri, sorturi/bikini sau costume de baie dintr-o bucata), spre aprobare, in timpul **Sedintei Tehnice (ST = TM)**, dinaintea competitiei.

Nu sunt permise tricourile purtate sub topurile oficialilor de echipa.

Temperaturi scazute

In conditii meteo foarte nefavorabile, jucatorilor le este permisa folosirea echipamentelor formate din tricouri si pantaloni lungi mulati (pana la glezna si nu pana la genunchi). Echipamentele trebuie sa respecte stilul si culorile, urmand aceleasi reguli de marketing ca si in cazul sorturilor / bikinilor, dar mai putin marimea si pozitia. **MC** (Managementul Competitiilor) va fi raspunzator in final pentru permiterea folosirii de catre jucatori a acestui tip de echipament ori de cate ori este nevoie, si dupa prealabile consultari cu oficialii din staff-ul medical.

Echipamentul purtat in conditii de vreme rece va fi format dintr-un tricou mulat cu maneci lungi sau scurte si/sau pantaloni lungi mulati. Echipamentul pentru vreme rece trebuie sa fie mulat, de acelasi fel, lungime si culoare pentru toti jucatorii aceleiasi echipe.

Pentru topurile folosite pe timp de vreme rece, este permisa aplicarea logo-urilor sponsorilor, atat pe echipamentul baietilor, cat si pe cel al fetelor. In cazul pantalonilor folositi pentru temperaturi scazute, logo-urile sponsorilor sunt permise atat pentru jocurile masculine (purtand sorturile pe deasupra), cat si pentru cele feminine (fara a purta bikini pe deasupra), in concordanta cu regulile generale, asa cum au fost explicate mai sus.

Reguli privind echipamentul sportivilor

Echipamentul pentru jocurile masculine

Men's uniform



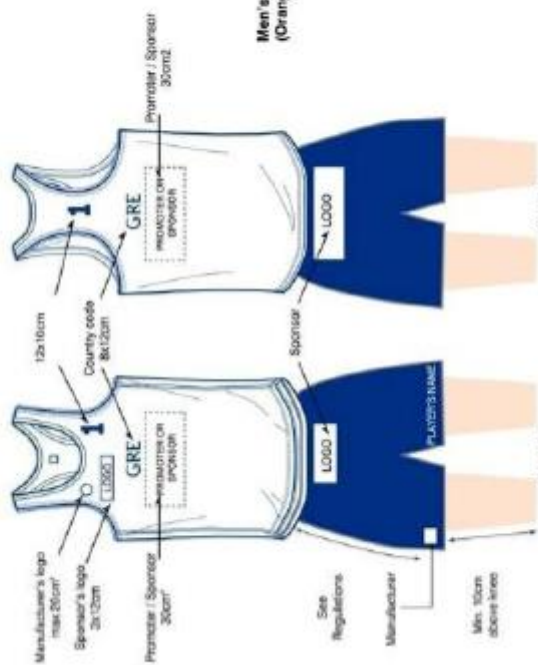
Men's Game Tank
(Blue/White)

Men's Game Tank
(Orange/White)

Men's Game Tank
(Green/White)

Men's Uniform

Men's Game Uniform
(White/Blue)



Men's Game Tank
(Red/White)

Reguli privind echipamentul sportivilor

Echipamentul pentru jocurile feminine

Women's uniform

Women's Uniform



Reguli privind nisipul si iluminarul

Cerintele de calitate ale nisipului la meciurile de handbal pe plaja

Selectia nisipului este probabil cel mai important factor in construirea terenului de joc.

Nisipul trebuie sa fie cernut pana la o marime acceptabila, dar nu foarte aspru, fara pietre sau particule periculoase. Nu trebuie sa fie nici foarte fin, deoarece ar cauza praf si s-ar lipi de piele.

Orice fel de nisip folosit trebuie sa intruneasca urmatoarele calitati:

- Spalat: nisipul trebuie sa fie spalat de 2 ori, sa fie fara namol si lut (pamant), in vederea prevenirii compactarii acestuia;
- Marimea particulelor: marimea particulelor de nisip ar trebui sa fie intre 0.5 si 1 milimetri pentru a permite un drenaj potrivit si securitate maxima;
- Forma particulelor: o forma subunghiulara va preveni compactarea si va ajuta drenarea;
- Culoarea: un nisip galbui absoarbe mai putina caldura si diminueaza efectul de orbire (stralucire);
- Sursa: nisipul bazat pe granit (non-calacros, fara calciu sau calcar) ramane stabil in fata tuturor conditiilor meteorologice si nu este afectat de ploile acide.

Cerintele de iluminat la meciurile de handbal pe plaja

In cazul competitiei desfasurate noaptea, trebuie sa existe un sistem de iluminat artificial de minimum 1.000 – 1.500 lucsi, masurati la 1 metru deasupra suprafetei de joc. Iluminatul artificial trebuie sa fie disponibil, de asemenea, si ziua, la cererea televiziunilor, in vederea reducerii efectului de umbra.

Glosar

Contraatac	Intoarcerea atacului.
Creativ	Caracterizat prin originalitate si expresivitate; Plin de imaginatie / Imaginativ.
Fair Play	In conformitate cu Regulile Jocului, in spiritul si eticheta jocului; etica sportiva / ethosul sportului.
Gol de Aur	Regula care permite echipei care inscrie prima sa fie declarata invingatoare.
Aeriana	Zbor prin aer / Zburand in aer (in handbalul de sala in lb. engleza = Kempa).
Auto-gol	Un gol inscris de catre un jucator impotriva propriei echipe (in proprie poarta).
Shootout	O modalitate de a declara o echipa invingatoare cand rezultatul este egal, modalitate prin care un numar egal de jucatori de la ambele echipe, incearca sa inscrie alternativ in poarta aparata de portarul echipei adverse.
Pasire/pasi/mers	Abatare de la Regulament care apare atunci cand un jucator face prea multi pasi fara sa faca dribling.
Schimb de posesie	Apare atunci cand o echipa pierde posesia mingii in orice fel (pasa la interceptie, aruncare ratata, abatere de la Regulament