



IX.

Regulamentul jocului de Handbal

a) Handbal in sala

Edition: 1 July 2016

Prezentul regulament a fost tradus, adaptat, corectat si paginat, de catre Anamaria **DUTA**, Mihaela **PARASCHIV** si Horatiu Cristian **BELU**, dupa versiunea in limba engleza, descarcata de pe portalul IHF la data de 23.06.2016 de la adresa:

http://ihf.info/files/Uploads/NewsAttachments/0_01%20-%20Statutes_GB.pdf

Cuprins

Cuvant inainte	4
Regulamentul de Joc	5
1. Terenul de joc	5
2. Timpul de joc, Semnalul de sfarsit de joc si Time-out - ul	10
3. Mingea	14
4. Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul, Accidentarea unui jucator	15
5. Portatul	19
6. Spatiul de poarta	21
7. Jucarea mingii, Jocul pasiv	23
8. Faulturile si comportarea nesportiva	26
9. Marcarea unui gol	32
10. Aruncarea de incepere	35
11. Aruncarea de la margine	36
12. Aruncarea de la poarta (Aruncarea executata de catre portar)	37
13. Aruncarea libera	38
14. Aruncarea de la 7 metri	41
15. Instructiuni generale pentru executarea Aruncarilor (Aruncarea de incepere, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poarta, Aruncarea libera si Aruncarea de la 7 metri)	43
16. Sanctiunile	46
17. Arbitri	51
18. Cronometrul si scorerul	53
Codul semnalizarilor	54

Explicatii la Regulamentul de joc	66
Regulamentul Spatiului de schimb	82
Linii directoare si Interpretari	85
Ghid pentru Terenul de Joc si Porti	104

Cuvant Inainte

Acest Regulament al Jocului de Handbal intra in vigoare la data de 1 Iulie 2016.

Regulamentul de joc, Comentariile, Codul Semnalizarilor IHF, Explicatiile la regulile de joc si Regulamentul spatiului de schimb sunt toate parte integranta ale Regulamentului de joc.

The Rules Text, the Comments, the IHF Hand Signals, the Clarifications to the Rules of the Game, and the Substitution Area Regulations are all components of the overall rules.

Va rugam sa observati si ca au fost integrate "Linii Directoare si Interpretari" care dau indicatii suplimentare pentru aplicarea unor reguli. Forma veche a regulamentului, publicata in 2010 (cu actualizarile acestuia), nu mai este valabila. "Linii Directoare si Interpretari" vor fi extinse (suplimentate) daca va fi necesar.

"Ghidul pentru Terenul de joc si Porti", care a fost inclus in cartea Regulamentului de joc pentru a veni in sprijinul celor care folosesc acest text, nu face parte integranta din regulament.

Nota:

Pentru simplificare, prezentul regulament foloseste, in general, forma masculina a cuvintelor atunci cand face referire la jucatori, oficiali, arbitrii si alte persoane. Regulile se aplica totusi in mod egal, atat barbatilor cat si femeilor care participa la jocul de handbal, exceptie facand regula pentru marimea mingii de joc (*vezi Regula 3*).



Terenul de joc

- 1 : 1** Terenul de joc (vezi Figura 1) este un dreptunghi cu lungimea de 40 metri si latimea de 20 metri, si se compune din doua spatii de poarta (vezi *Regula 1:4* si *Regula 6*) si o zona de joc. Liniile laturilor lungi sunt numite linii de margine, iar liniile laturilor scurte sunt numite linii de poarta (intre barele portii) sau liniile exterioare portii (de ambele parti ale portii). In jurul terenului de joc trebuie sa existe o zona de siguranta, cu o latime de cel putin 1 metru de-a lungul liniilor de margine si 2 metri in spatele liniilor exterioare portii. Caracteristicile terenului de joc nu trebuie sa fie modificate in timpul jocului, astfel incat una dintre echipe sa fie avantajata.
- 1 : 2** In centrul fiecarei linii exterioare a portii se gaseste o poarta (vezi Figurile 2a si 2b). Portile trebuie sa fie bine ancorate de podea sau de peretii din spatele lor. Portile au la interior o inaltime de 2 metri si o latime de 3 metri. Barele verticale ale portii sunt unite de o bara orizontala. Partea posterioara a barelor portii trebuie sa fie aliniata cu muchia posterioara a liniei de poarta. Barele verticale si bara transversala trebuie sa fie patrute in sectiune, cu laturile de 8 cm. Pe cele 3 laturi care sunt vizibile dinspre terenul de joc, barele trebuie vopsite in 2 culori contrastante, care sa fie diferite si de culorile din jurul portii. Portile trebuie sa aiba o plasa, atasata in asa fel incat o minge o data aruncata in poarta sa ramana acolo.
- 1 : 3** Toate liniile terenului fac parte integranta din spatiile pe care le delimiteaza. Liniile de poarta vor avea 8 cm latime intre barele portilor (vezi Figura 2a), in timp ce toate celelalte linii vor avea 5 cm latime. Liniile dintre doua suprafete adiacente pot fi inlocuite cu culori diferite intre suprafete adiacente ale podelei.
- 1 : 4** In fata fiecarei porti este un spatiu de poarta (vezi Figura 5, pagina 107). Spatiul de poarta este delimitat de o linie a spatiului de poarta (linia de 6 metri), care este trasata astfel:
- a) o linie de 3 metri lungime direct in fata portii; aceasta linie este paralela cu linia de poarta si la 6 metri distanta de aceasta (masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei spatiului de poarta);
 - b) doua sferturi de cerc, fiecare cu o raza de 6 metri (masurata de la coltul interior posterior al stalpilor portii), care fac legatura intre linia de 3 metri lungime si linia exterioara a portii (vezi Figura 1 si 2a).
- 1 : 5** Linia de aruncare libera (linia de 9 metri) este o linie intrerupta, trasata la 3 metri in afara liniei spatiului de poarta. Atat segmentele de linie cat si spatiile dintre ele masoara 15 cm (vezi Figura 1).

- 1 : 6** Linia de 7 metri este o linie lunga de 1 metru, marcata in fata portii. Este paralela cu linia de poarta si aflata la 7 metri distanta de aceasta (masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei de 7 metri);(vezi Figura 1).
- 1 : 7** Linia de restrictie (limitare) a portarului (linia de 4 metri) este o linie cu lungimea de 15 cm, marcata in fata portii. Este paralela cu linia de poarta si la 4 metri distanta de aceasta (masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei de 4 metri); (vezi Figura 1).
- 1 : 8** Linia de centru uneste mijlocul liniilor de margine (vezi Figurile 1 si 3).
- 1 : 9** Linia de schimb (un segment din linia de margine) pentru fiecare echipa, se intinde de la linia de centru pana la un punct aflat la o distanta de 4.5 metri de aceasta. Acest punct al liniei de schimb este marcat de o linie paralela cu linia de centru si care se intinde pe o distanta de 15 cm inaintea liniei de margine si 15 cm in afara liniei de margine (inauntrul si in afara terenului de joc); (vezi Figurile 1 si 3).

Nota:

Cerinte tehnice mai detaliate pentru terenul de joc si porti pot fi gasite in Ghidul pentru Terenul de Joc si Porti, incepand cu pagina 104.

Figura 1: Terenul de joc (dimensiunile indicate sunt in cm.)

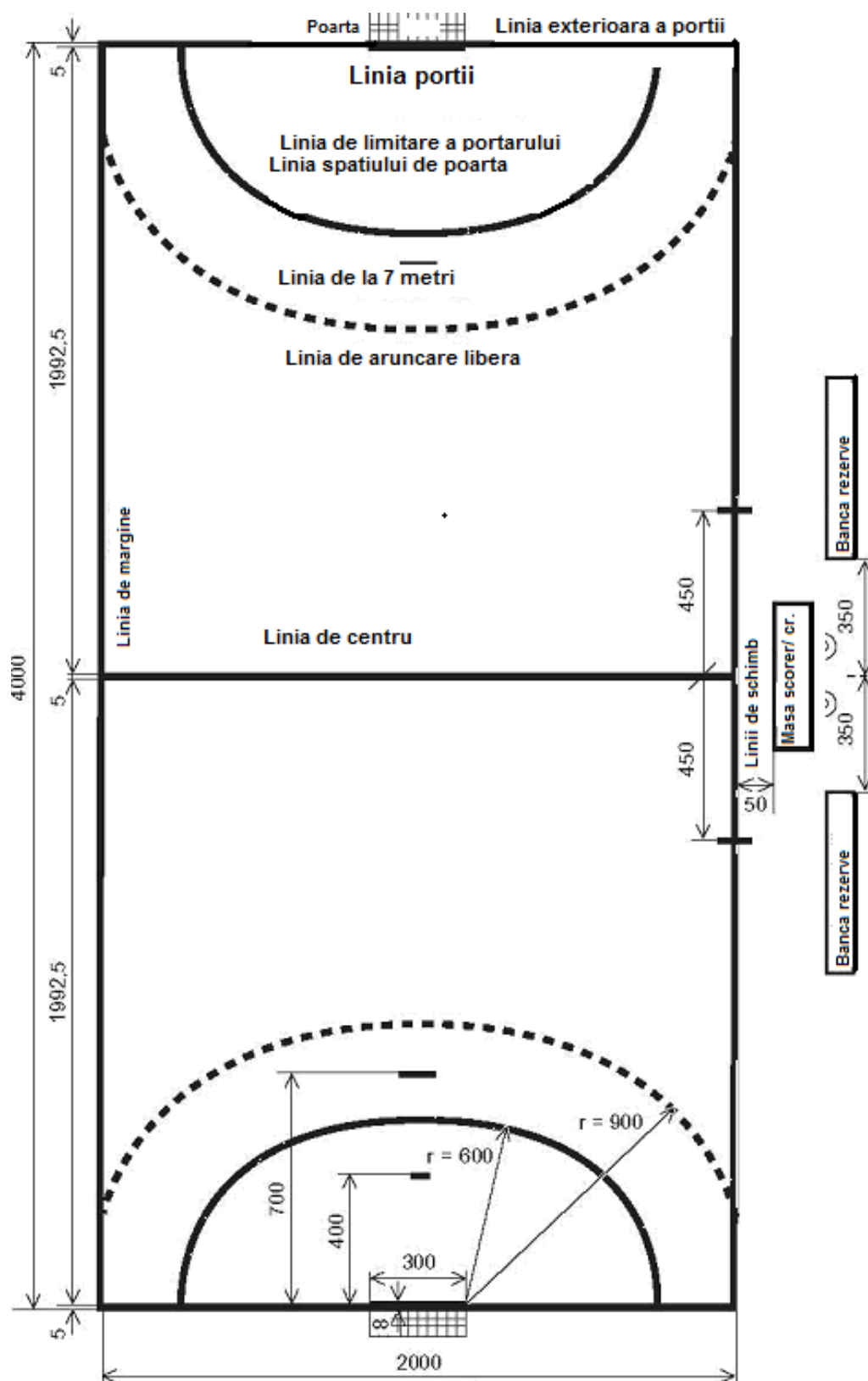


Figura 1: Terenul de joc (dimensiunile indicate sunt in cm.)
Spatiul de poarta: vezi, deasemenea, figura 5 (pagina 108).

Figura 2 a: Poarta

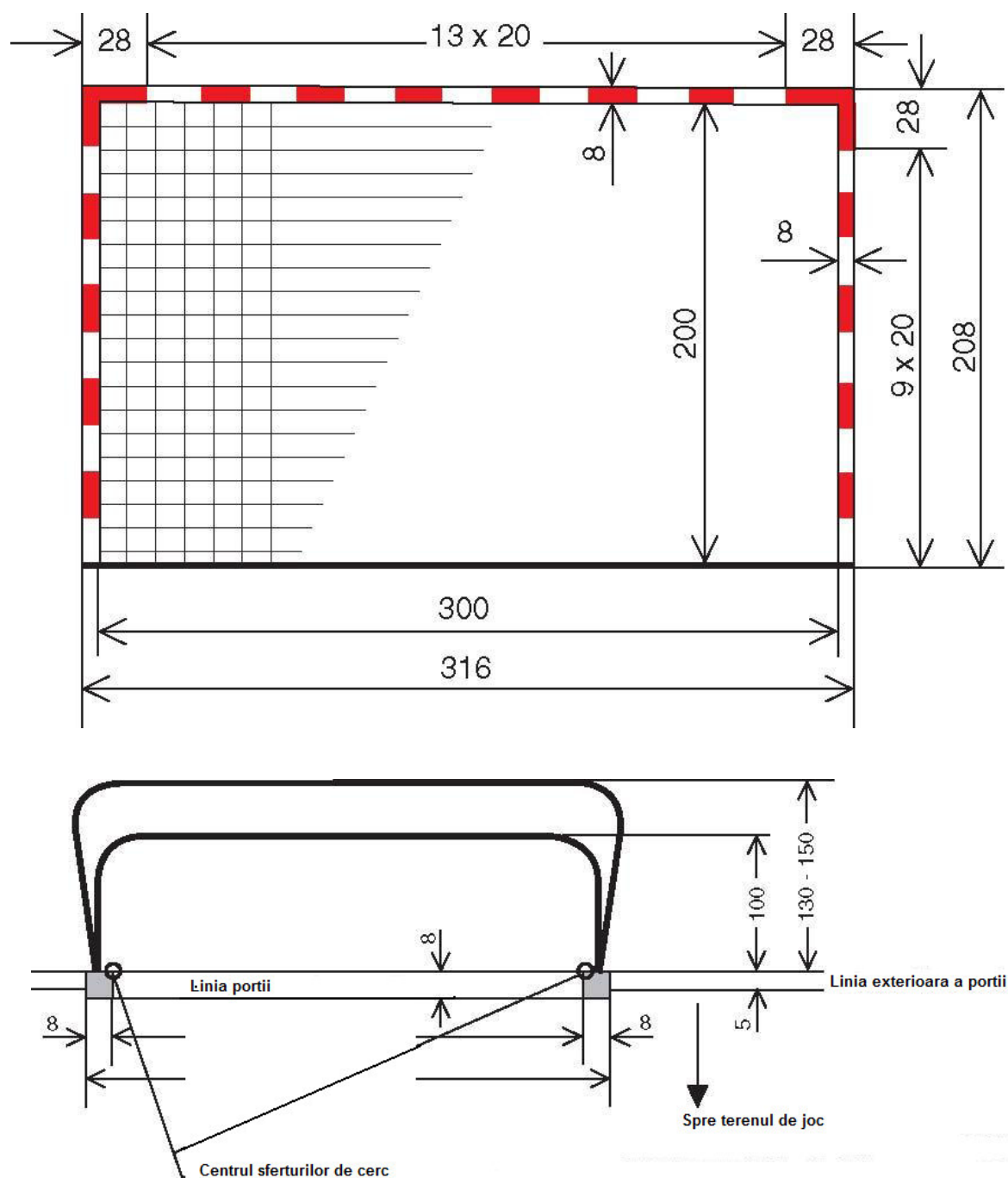


Figura 2 b: Poarta – vedere laterala

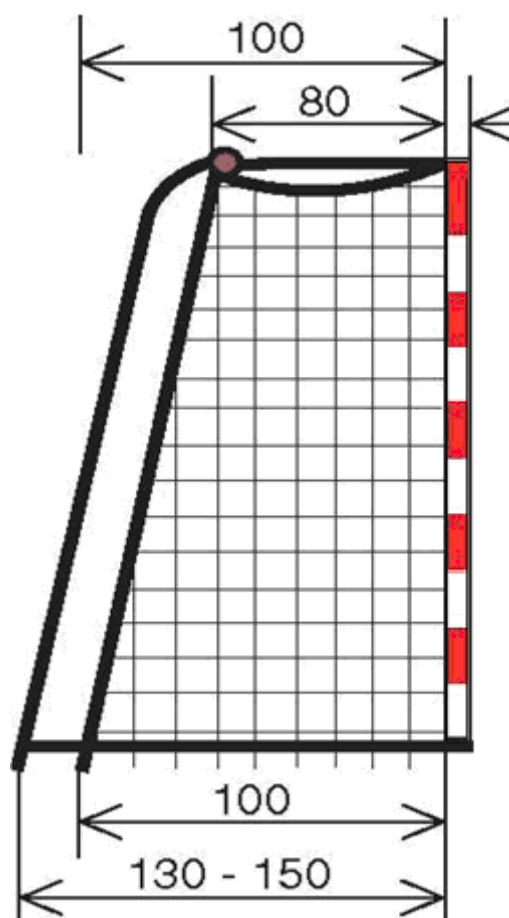
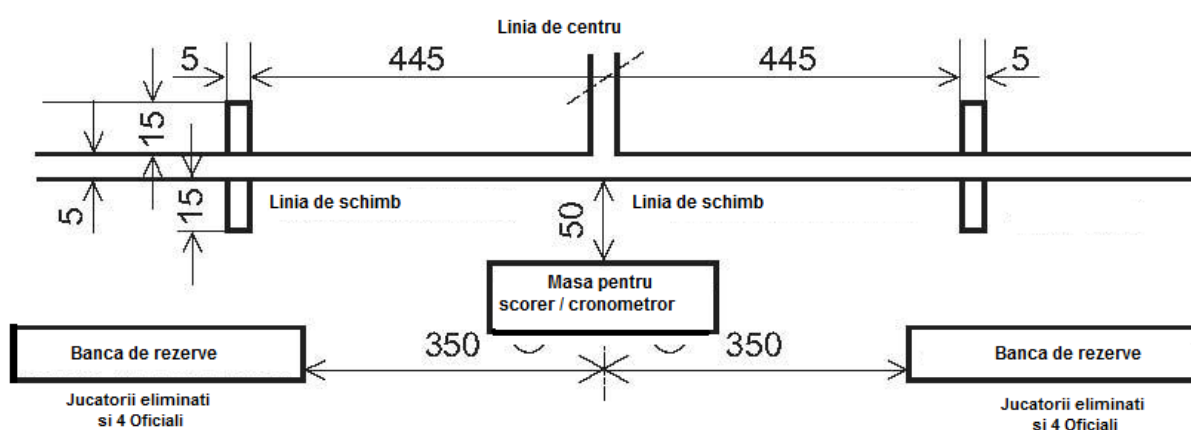


Figura 3: Spatiul de schimb si liniile de schimb



Masa scorer/cronometrorului si bancile de schimb, trebuie sa fie amplasate astfel incat scorer/cronometrorul sa poata vedea liniile de schimb. Masa ar trebui amplasata mai aproape de linia de margine (laterala) decat bancile de rezerve, dar la cel putin 50 cm in afara liniei de margine.



Timpul de joc, Semnalul de sfarsit al jocului si Time-Out

Timpul de joc

2 : 1 Timpul normal de joc pentru toate echipele cu jucatori de 16 ani si mai mult este de 2 reprize a 30 minute. Pauza dintre reprize este in mod normal de 10 minute.

Timpul normal de joc pentru echipe de tineret (juniori la noi in Romania) este de 2 x 25 minute pentru grupa de varsta 12 – 16 ani si 2 x 20 minute pentru grupa de varsta 8-12 ani. In ambele cazuri pauza este, in mod normal, de 10 minute.

Note:

IHF, federatiile continentale si nationale au dreptul sa aplice, in aria lor de responsabilitate, abateri de la regula referitoare la pauza dintre reprize. Durata maxima a pauzei este de 15 minute.

2 : 2 Daca rezultatul este egal la sfarsitul timpului normal de joc si daca trebuie desemnat un castigator, echipele vor juca prelungiri, dupa o pauza de 5 minute. Prolungirea este de 2 reprize a 5 minute fiecare, cu o pauza de 1 minut intre cele 2 reprize.

Daca rezultatul este din nou egal la sfarsitul primei prelungiri se va juca inca o prelungire, dupa o pauza de 5 minute.

Aceasta prelungire este tot de 2 reprize a 5 minute fiecare, cu o pauza de 1 minut intre cele 2 reprize.

Daca rezultatul este tot nedecis, castigatorul va fi stabilit in conformitate cu regulile stipulate in regulamentul competitiei respective. In cazul in care decizia este de a folosi aruncarile de la 7m ca modalitate de tie-break (stabilire rapida a invingatorului), vor fi urmate procedurile de mai jos.

Comentariu:

In cazul in care aruncarea de la 7 metri este folosita ca modalitate de tie-break (stabilire rapida a unui castigator), atunci la aceste aruncari pot participa jucatorii care nu sunt eliminati sau descalificati la sfarsitul timpului de joc (vezi de asemenea regula 4:1, paragraful 4). Fiecare echipa nominalizeaza 5 jucatori. Acesti jucatori executa cate o aruncare fiecare, alternativ cu jucatorii echipei adverse. Echipele nu sunt obligate sa anunte ordinea in care jucatorii desemnati executa aruncarile. Portarii pot fi nominalizati printre executanti. Jucatorii pot participa, la aruncarile de la 7 metri, atat ca executanti, cat si ca portari.

Arbitrii decid poarta la care se vor executa aruncarile. Arbitrii fac tragerea la sorti si echipa castigatoare alege fie sa arunce prima, fie ultima. Ordinea se inverseaza la seria a doua, in cazul in care aruncarile trebuie sa continue deoarece rezultatul este tot nedecis dupa prima serie de cinci aruncari.

Pentru a doua serie de aruncari, fiecare echipa va nominaliza din nou 5 jucatori. Toti sau doar cativa dintre ei pot fi aceiasi cu cei din prima serie. Aceasta metoda de nominalizare a 5 jucatori va continua atata timp cat este necesar. Totusi, acum, castigatoare este declarata echipa care realizeaza o diferenta de un gol, dupa executarea aceluia numar de aruncari cu echipa adversa.

Jucatorii pot fi descalificati, si nu mai pot executa alte aruncari de la 7 metri, in caz de comportare nesportiva repetata sau comportare nesportiva grosolana (16:6e). In cazul in care aceasta descalificare priveste un jucator care a fost nominalizat dar nu a executat inca aruncarea, echipa in cauza trebuie sa nominalizeze un alt jucator pentru a executa aruncarea.

Semnalul de sfarsit de joc

2 : 3 Timpul de joc incepe o data cu fluierul arbitrului pentru aruncarea de incepere. Timpul de joc se sfarseste o data cu semnalul automat dat de cronometrul tablei de marcaj sau de cronometror. Daca un astfel de semnal nu este dat, arbitrul cronometrorul sau delegatul/observatorul fluiera pentru a arata ca timpul de joc s-a terminat (17:9).

Comentariu:

Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru cu semnal automat de final, cronometrorul va folosi un ceas de masa, sau un cronometru, si va semnaliza sfarsitul jocului cu un semnal de final (18:2, paragraful 2).

2 : 4 Abaterile de la regulament si comportarile nesportive petrecute inainte sau simultan cu semnalul de sfarsit (al primei reprize sau al jocului, deasemenea in prelungiri) trebuiesc sanctionate chiar daca aruncarea libera rezultata (conform regulii 13 :1) sau aruncarea de la 7 m nu poate fi executata pana la semnalul de sfarsit de joc.

Similar, aruncarea trebuie repetata, daca semnalul de final (de repriza sau de joc, deasemenea in prelungiri) se aude exact in momentul in care aruncarea libera sau de la 7m este in curs de executare sau mingea este deja in aer.

In ambele cazuri, arbitrii vor semnaliza sfarsitul jocului, numai dupa ce aruncarea libera sau de la 7m a fost executata (sau reexecutata) si rezultatul ei a fost stabilit.

2 : 5 Pentru aruncarile libere executate (sau reexecutate) conform Regulii 2:4, se vor aplica restrictii speciale, in ceea ce priveste pozitia jucatorilor si inlocuirea lor. Ca o exceptie de la schimbarea normala de jucatori din Regula 4:4, se permite schimbarea unui singur jucator din echipa care ataca; similar echipa in aparare poate introduce un portar in locul unui jucator de camp daca echipa in aparare juca fara portar, atunci cand semnalul de sfarsit de joc s-a auzit. Nerespectarea acestei prevederi, va fi penalizata conform Regulii 4:5, paragraful 1. In plus, toti coechipierii executantului trebuie sa fie positionati la cel putin 3 metri distanta de executant si in afara liniei de aruncare libera a adversarilor (13:7, 15:6; *vezi deasemenea Explicatia 1*). Pozitionarea jucatorilor din aparare este stabilita de Regula 13:8.

2 : 6 Jucatorii si oficialii echipelor trebuie sanctionati personal pentru abaterile sau comportarile nesportive comise in timpul executarii unei aruncari libere sau de la 7 metri, in circumstantele descrise la Regula 2:4-5. O abatere comisa in timpul unei astfel de executari nu poate determina, totusi, o aruncare libera in directia opusa.

2 : 7 Daca arbitrii constata ca, sfarsitul jocului (al primei reprize sau al jocului, si in prelungiri), a fost semnalizat prea devreme de catre cronometror, trebuie sa retina jucatorii pe teren pentru a se juca timpul de joc ramas. Echipa care se afla in posesia mingii cand s-a auzit semnalul prematur va ramane in posesia mingii, atunci cand jocul va fi reluat. Daca mingea nu era in joc, atunci 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 13:4a-b. Daca prima repriza a jocului (sau a prelungirilor) se incheie prea tarziu, a doua repriza a jocului (sau a prelungirilor) trebuie scurtata corespunzator. Daca a doua repriza a jocului (sau a prelungirilor) se termina prea tarziu, atunci arbitrii nu mai pot schimba nimic.

Time - Out (TO)

2 : 8 Arbitri decid cand si pentru cat timp intrerup timpul de joc ("TO = Time-out) Se acorda obligatoriu Time-out (TO), cand:

- a) se dicteaza o eliminare de 2 minute sau o descalificare;
- b) se acorda un time-out de echipa (TO-E);
- c) se aude fluierul cronometrorului sau al Delegatului/Observatorului;
- d) sunt necesare consultari intre arbitrii in conformitate cu Regula 17:7.

Time-out se acorda in mod normal si in alte situatii, in functie de circumstante (*vezi Explicatia Nr. 2*).

Abaterile comise in timpul unui time-out au aceleasi consecinte ca cele comise in timpul de joc (16:10).

2 : 9 In principiu, arbitrii decid momentul opririi si repornirii cronometrului, intreruperii jocului si reluarea lui, in raport cu time-out-ul. Intreruperea timpului de joc trebuie indicata cronometrorului prin trei sunete scurte ale fluierului si prin Semnalizarea Nr. 15. Totusi, in cazul unor time-out-uri obligatorii cand jocul a fost intrerupt printr-un semnal sonor de catre cronometror sau delegat (2:8b-c), cronometrorul este obligat sa opreasca imediat cronometrul oficial, fara a astepta confirmarea arbitrilor. Dupa un time-out, jocul trebuie sa se reia intotdeauna cu fluierul arbitrului (15:5b).

Comentariu:

Un semnal sonor dat de cronometror/Delegat opreste efectiv jocul. Chiar daca arbitrii (si jucatorii) nu realizeaza imediat ca jocul a fost intrerupt, orice actiune desfasurata dupa semnalul de intrerupere dat de la masa, este anulata. Aceasta inseamna ca daca s-a marcat un gol dupa semnalul sonor dat de la masa, acesta trebuie anulat. La fel, daca se acorda o aruncare (7m, aruncare libera, aruncare de la margine,

aruncare de incepere sau o aruncare de la poarta), aceasta va fi anulata. Jocul va fi reluat din situatia in care se afla la momentul intreruperii lui de catre fluierul cronometrorului / Delegatului. (Trebuie sa se retina ca decizia tipica pentru o astfel de interventie este in cazul time-out-ului de echipa sau a schimbarii gresite). Totusi, orice sanctiune disciplinara data de catre arbitri in timpul scurs intre fluierul cronometrorului/delegatului si momentul opririi jocului de catre arbitri, ramane valabila. Aceasta se va aplica indiferent de modul de incalcare a regulamentului si de severitatea sanctiunii.

2 : 10 Fiecare echipa are dreptul sa beneficieze de un time-out de echipa de 1 minut in fiecare repriza a timpului normal de joc, dar nu in prelungiri (Explicatia Nr. 3).

Nota:

IHF, federatiile continentale si nationale au dreptul sa aplice, in aria lor de responsabilitate, alte prevederi privind numarul de time-out - uri de echipa (TO-E) si anume ca fiecare echipa are dreptul la 3 TO-E (de 1 minut fiecare) per joc (nu insa si in prelungiri), dari se pot acorda fiecarei echipe maximum 2 time-out – uri (TO-E) in fiecare repriza de joc normal (vezi nota de la Explicatia 3).



REGULA 3

Mingea

- 3 : 1** Mingea este confectionata din piele sau material sintetic. Mingea trebuie sa fie sferica. Suprafata mingii nu trebuie sa fie lucioasa, stralucitoare sau alunecoasa (17:3).
- 3 : 2** Dimensiunile (circumferinta si greutatea) mingilor folosite la diferitele categorii de echipe sunt urmatoarele:
- 58-60 cm si 425-475 g (Marimea IHF 3) pentru echipele masculine si tineret masculin (peste 16 ani);
 - 54-56 cm si 325-375 g (Marimea IHF 2) pentru echipele feminine, tineret feminin (peste 14 ani) si tineret masculin (12 – 16 ani);
 - 50-52 cm si 290-330 g (Marimea IHF 1) pentru tineret feminin (8 – 14 ani) si tineret masculin (8 – 12 ani).

Comentariu:

Cerintele tehnice pentru mingile ce trebuie folosite in toate jocurile internationale oficiale sunt descrise in IHF Ball Regulations (Regulile IHF pentru minge).

Marimea si greutatea mingilor folosite pentru “Mini-Handbal” nu sunt reglementate de regulamentul “normal” de joc.

- 3 : 3** La fiecare joc, trebuie sa fie disponibile minimum 2 mingii. Mingiile de rezerva trebuie sa fie disponibile imediat la masa cronometrorului in timpul jocului. Mingile trebuie sa indeplineasca cerintele mentionate la Regulile 3 : 1 – 2.
- 3 : 4** Arbitrii decid cand sa foloseasca mingea de rezerva. In astfel de cazuri, arbitrii trebuie sa puna in joc, imediat, mingea de rezerva pentru a reduce intreruperile si a evita time – out-urile.



Echipa, Schimbarile de jucatori, Echipamentul, Accidentarea unui jucator

Echipa

4 : 1 O echipa este formata din pana la 14 jucatori.
Pe terenul de joc nu este permis sa se gaseasca mai mult de 7 jucatori dintr-o echipa in acelasi timp. Ceilalti jucatori (jucatorii ramasi) sunt jucatori de rezerva.

Un jucator identificat ca portar poate deveni jucator de camp, in orice moment al jocului (*vezi totusi, Regula 8:5, Comentariu, paragraful 2*).
Similar, un jucator de camp poate deveni portar, in orice moment al jocului, atat timp cat este identificat ca portar (*vezi totusi 4:4 si 4:7*).

Daca o echipa joaca fara portar, atunci maximum 7 jucatori de camp pot fi prezenti pe terenul de joc, in acelasi timp (*vezi Regulile 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a*)

La schimbarile dintre un portar si un jucator de camp, se vor aplica Regulile 4:4-4:7

La inceputul jocului o echipa trebuie sa aiba pe terenul de joc cel putin 5 jucatori. Numarul jucatorilor unei echipe poate fi completat pana la 14 oricand in timpul jocului, inclusiv in prelungiri.
Jocul poate continua, chiar daca o echipa isi reduce efectivul la mai putin de 5 jucatori pe teren. Arbitrii trebuie sa hotarasca daca si cand jocul trebuie intrerupt definitiv (*17:12*).

Note:

IHF, federatiile continentale si nationale pot alica reguli, in aria lor de responsabilitate, care se abat de la regula 4:1, in ceea ce priveste numarul maxim de jucatori ai unei echipe. Totusi nu se permit mai mult de 16 jucatori intr-o echipa.

4 : 2 In timpul jocului o echipa poate avea maximum 4 oficiali de echipa. Acesti oficiali de echipa nu pot fi inlocuiti in timpul jocului. Unul dintre oficiali trebuie desemnat ca "responsabil oficial de echipa". Numai acest oficial are permisiunea sa se adreseze cronometrorului / scorerului si posibil arbitrilor (*vezi, totusi, Explicatia nr. 3: "Time-out de echipa"*).

In general, unui oficial de echipa nu i se permite sa intre pe teren in timpul jocului. Incalcarea acestei reguli trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (*vezi Regulile 8:7-10, 16:1b, 16:3e - g si 16:6c*). Jocul este reluat cu aruncare libera pentru adversari (*13:1a-b; vezi, totusi, Explicatia Nr. 7*).

"Responsabilul oficial de echipa" trebuie sa se asigure ca, odata inceput jocul, nici o alta persoana, in afara oficialilor inregistrati (maximum 4) si a jucatorilor cu drept de participare la joc (vezi 4:3) nu este prezenta in spatiul de schimb. El este responsabil si pentru modul in care echipa sa respecta Regulamentul Spatiului de Schimb. Nerespectarea acestei reguli va duce la sanctionarea progresiva a "responsabilului oficial de echipa" (16:1b, 16:3e, si 16:6c).

- 4 : 3** 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 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*, *Regulile 4 :4 si 4 :6*). "Responsabilul oficial de echipa", trebuie sa se asigure ca doar jucatorii cu drept de participare la joc intra in teren. Nerespectarea acestei reguli va fi sanctionata drept comportare nesportiva a "Responsabilului oficial de echipa" (13:1a-b, 16:1b, 16:3d si 16:6c; vezi, *totusi*, *Explicatia nr. 7*).

Schimbarile (Inlocuirea) jucatorilor

- 4 : 4** Jucatorii de rezerva pot intra pe terenul de joc, in orice moment si repetat, (vezi *totusi* *Regula 2:5 si Regula 4:11*), fara a anunta cronometrorul / scorerul, atata timp cat jucatorii pe care ii inlocuiesc au parasit deja terenul (4:5). Jucatorii care efectueaza o schimbare vor parasi terenul de joc si vor intra pe terenul de joc, intotdeauna, peste propria linie de schimb (4:5). Aceste cerinte se aplica si la inlocuirea portarilor (vezi *de asemenea* 4:7 si 14:10). Regulile de schimbare a jucatorilor se aplica si in timpul unui "time-out" (exceptie in timpul unui "time-out de echipa").

Comentariu:

Scopul conceptului de "linie de schimb" este de a asigura o schimbare de jucatori corecta si ordonata. Conceptul nu este folosit ca motiv de sanctionare in alte situatii, in care jucatorul face un pas in afara liniei laterale sau de poarta intr-o maniera inofensiva, fara intentia de a-si crea un avantaj prin aceasta (ex.: sa ia apa sau un prosop de pe banca de rezerve, chiar dincolo de linia de schimb, sau sa paraseasca terenul intr-o maniera sportiva, cand a primit o eliminare si traverseaza linia de margine spre propria banca chiar dincolo de linia de 15 cm). Folosirea neregulamentara si tactica a zonei din afara terenului este stipulata separat in Regula 7:10.

- 4 : 5** O schimbare gresita trebuie penalizata cu o eliminare de 2 minute pentru jucatorul vinovat. Daca pentru schimbarea gresita sunt vinovati mai multi jucatori ai aceleiasi echipe in aceeasi situatie, numai primul jucator care a comis abaterea trebuie penalizat. Jocul se reia cu o aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a-b; vezi, *totusi*, *Explicatia Nr. 7*).

- 4 : 6** 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 pe timp de 2 minute. De aceea efectivul echipei trebuie redus cu un jucator din teren pentru urmatoarele 2 minute (in afara de faptul ca jucatorul suplimentar trebuie sa paraseasca terenul de joc).
- Daca un jucator eliminat pe 2 minute intra pe teren, in timpul celor 2 minute de eliminare, trebuie sanctionat cu o noua eliminare de 2 minute. Aceasta eliminare trebuie sa inceapa imediat, astfel ca efectivul echipei trebuie redus cu inca un jucator pentru diferenta de timp, ramasa neefectuata, de la prima eliminare.
- In ambele cazuri jocul se reia cu aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a-b; vezi, *totusi*, *Explicatia Nr. 7*).

Echipamentul

- 4 : 7** 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.
- Toti jucatorii folositi de o echipa ca portari vor avea obligatoriu aceeasi culoare a echipamentului, dar diferita de a jucatorilor de camp ai ambelor echipe si a portarilor echipei adverse (17:3).
- 4 : 8** Jucatorii trebuie sa poarte pe echipament numere vizibile care sa fie de minimum 20 cm inaltime pe spatele tricoului si de minimum 10 cm pe fata tricoului. Numerele folosite trebuie sa fie de la 1 la 99. Un jucator care este folosit ca portar si jucator de camp va avea obligatoriu acelasi numar in ambele situatii.
- Culoarea numerelor trebuie sa contrasteze clar cu culoarea si designul tricoului.
- 4 : 9** Jucatorii trebuie sa poarte pantofi de sport.
- Nu se permite purtarea obiectelor care pot fi periculoase pentru jucatori sau care dau jucatorilor avantaje necorespunzatoare. Acestea includ, de exemplu, casti de protectie pentru cap, masti pentru fata, manusi, bratari, ceasuri, inele, piercing-uri vizibile, medalioane sau lantisoare, cercei, ochelari fara banda de siguranta sau cu rame solide, sau orice alte obiecte care pot fi periculoase (17:3).

Jucatorii care nu respecta aceste cerinte nu vor avea permisiunea de a lua parte la joc pana cand nu au corectat neregularitatile.

Inelele plate, cerceii mici si piercieng-urile vizibile sunt permise numai acoperite astfel incat nu sunt periculoase pentru jucatori. Benzile, bentitele, esarfele pentru cap si banderolele de capitan se permit atata timp cat sunt confectionate din materiale elastice moi.

"Responsabilul oficial de echipa" confirma prin semnarea Raportului de Joc / inregistrarea jucatorilor, inainte de inceperea jocului ca toti jucatorii sunt corect echipati. Daca arbitri observa, dupa de inceputul jocului (*conform*

Regulii 4:9), ca jucatorii nu sunt corect echipati, "Responsabilul oficial de echipa" va fi sanctionat progresiv iar jucatorul in cauza va trebui sa paraseasca terenul pana la rezolvarea problemei.

Daca echipa are orice indoieli asupra echipamentului, "Responsabilul oficial de echipa" trebuie sa ia legatura cu arbitri sau delegatul/observatorul, inainte de inceputul jocului. (vezi, deasemenea "*Linii Directoare si Interpretari*", Anexa 2).

Accidentarea unui jucator

4 : 10 Un jucator care sangereaza sau are sange pe corp sau echipament, 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 teren pana nu a rezolvat problemele de mai sus.

Un jucator care nu urmeaza instructiunile arbitrilor in legatura cu acest aspect este considerat vinovat de comportare nesportiva (8:7, 16:1b si 16:3d).

4 : 11 In cazul unei accidentari, arbitrii pot permite (*prin Semnalizarile Nr.15 si 16*), pentru doua dintre persoanele care au drept de participare la joc (vezi 4:3) sa intre pe teren in timpul "time-out"-ului, cu scopul strict de a ajuta jucatorul accidentat din propria echipa.

Dupa primirea ingrijirilor medicale, pe terenul de joc, jucatorul trebuie sa paraseasca terenul imediat. El poate reintra pe teren dupa al treilea atac al echipei sale (vezi *Explicatia nr. 8 pentru procedura si exceptii*).

Fara a mai tine cont de numarul de atacuri jucatorul respectiv poate reintra pe terenul de joc daca jocul continua dupa sfarsitul unei reprize. Daca jucator reintra pe terenul de joc prea devreme, acesta va fi sanctionat conform Regulii 4:4 - 4:6

Nota:

Numai federatiile nationale au dreptul sa suspende aplicarea Regulii 4:11, paragraful 2 la categoriile de tineret.

Daca dupa intrarea in teren a celor 2 persoane, mai intra altele, inclusiv persoane din partea echipei adverse, acestea vor fi sanctionate ca intrate neregulamentar in teren, in cazul unui jucator conform Regulilor 4:6 si 16:3a, si in cazul unui oficial de echipa, conform Regulilor 4:2, 16:1b, 16:3d, si 16:6c. O persoana careia i s-a permis sa intre pe teren conform Regulii 4:11, primul paragraf, si care in loc sa ajute jucatorul accidentat, da indicatii propriilor jucatori, se apropie de jucatorii adversi sau arbitri, etc., va fi considerata vinovata de comportare nesportiva (16:1b, 16:3d si 16:6c).



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 sa se supuna restrictiilor aplicate jucatorilor de camp (*Regulile 7:2-4, 7:7*); portarul nu are totusi dreptul sa intarzie executarea aruncarii de la poarta (*Regulile 6:4-5, 12:2 si 15:5b*);
- 5 : 3** Sa paraseasca spatiul de poarta, fara mingea 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 (*cu exceptia situatiei descrise la Regula 8:5 Comentariul, paragraful 2*)
Se considera ca portarul a parasit spatiul de poarta, imediat ce orice parte a corpului sau atinge podeaua, in afara spatiului de poarta;
- 5 : 4** Sa paraseasca 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 (*8:3, 8:5, 8:5 Comentariul, 13:1b*);
- 5 : 6** Sa paraseasca spatiul de poarta avand mingea sub control; aceasta conduce la aruncare libera pentru adversari (*conform 6:1, 13:1a si 15:7, paragraful 3*), daca arbitrii au fluierat executarea aruncarii de la poarta; in celelalte situatii se acorda simpla repetare a aruncarii de la poarta (*15:7, paragraful 2*); vezi totusi, interpretarea avantajului la Regula 15:7, daca portarul a pierdut mingea in afara suprafetei de poarta, dupa ce a depasit linia de poarta cu mingea sub control.
- 5 : 7** Sa atinga mingea care sta sau se rostogoleste pe sol, in afara spatiului de poarta, atunci cand el se gaseste in spatiul de poarta (*6:1, 13:1a*);
- 5 : 8** Sa aduca mingea in spatiu de poarta, cand aceasta sta sau se rostogoleste pe sol, in campul de joc (*6:1, 13:1a*);
- 5 : 9** Sa revina in spatiul de poarta dinspre campul de joc, cu mingea (sub control) (*6:1, 13:1a*);
- 5 : 10** Sa atinga, cu laba piciorului sau cu orice parte a piciorului de la genunchi in jos, mingea care se indreapta in directia campului de joc (*13:1a*);

5 : 11 Sa depaseasca linia de limitare a portarului (linia de la 4 metri) sau prelungirea ei imaginara, in ambele parti, inainte ca mingea sa paraseasca mana adversarului care executa aruncarea de la 7 metri (14:9).

Comentariu:

Atata timp cat portarul tine un picior pe sol, pe sau in spatele liniei de limitare (linia de 4 metri), are voie sa depaseasca, in aer, linia, cu celalalt picior sau cu orice parte a corpului.



Spatiul de poarta

- 6 : 1** In spatiul de poarta are dreptul sa intre numai portarul (vezi, *totusi*, 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 posesia mingii, intra in spatiul de poarta cu mingea sub control sau intra fara mingea, dar isi creeaza prin aceasta un avantaj (12:1);
 - b) aruncare libera, cand un jucator al echipei aflate in aparare intra in spatiul de poarta si isi creeaza un avantaj prin aceasta, dar nu impiedica/distruge o sansa clara de gol (13:1b; *vezi de asemenea* 8:7f);
 - c) aruncare de la 7 metri, cand un jucator al echipei aflate in aparare, intra in spatiul de poarta si astfel impiedica/distruge o sansa clara de gol (14:1a). In sensul acestei reguli, conceptul de “patrundere in spatiul de poarta” nu inseamna doar atingerea liniei spatiului de poarta, ci pasirea (intrarea) clara in spatiul de poarta.
- 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 acest lucru nu creeaza un dezavantaj pentru adversari;
 - b) jucatorul uneia dintre echipe intra in spatiul de poarta, fara mingea si nu isi creeaza un avantaj din aceasta;
- 6 : 4** Mingea este considerata “afara din joc” cand portarul o are sub control in spatiul de poarta (12:1). Mingea trebuie repusa in joc printr-o aruncare de la poarta (12:2).
- 6 : 5** Mingea ramane “in joc” in timp ce se rostogoleste, pe sol, in spatiul de poarta. Ea se afla in posesia echipei din aparare si numai portarul are voie sa o atinga. Portarului ii este permis sa o ridice, ceea ce o face sa fie “afara din joc” si, apoi, sa o repuna in joc, in concordanta cu Regula 6:4 si 12:1-2 (*vezi, totusi*, 6:7b). Se va acorda aruncare libera (13:1a) daca mingea este atinsa de un coechipier al portarului in timp ce aceasta se rostogoleste (*vezi, totusi*, 14:1a, in *legatura cu Explicatia* 6c), iar jocul va continua cu o aruncare de la poarta (12:1 (III)) daca mingea este atinsa de un adversar.

Mingea se afla in “afara jocului” imediat ce sta pe sol in spatiul de poarta (12:1 (II)). Ea se afla in posesia echipei din aparare si numai portarul are voie sa o atinga. Portarul trebuie sa o repuna in joc conform regulilor 6:4 si 12:2 (*vezi, totusi*, 6:7b). Se acorda aruncare de la poarta daca mingea este atinsa de unul dintre jucatorii celor doua echipe (12:1 *paragraful* 2, 13:3).

Este permisa atingerea mingii aflate in aer, deasupra spatiul de poarta, atata timp cat acest lucru se face in conformitate cu regulile 7:1 si 7:8.

6 : 6 Jocul continua (*prin aruncare de la poarta, conform regulii 6:4-5*) 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 : 7 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 (*13:1a-b*);
- c) aruncare de la margine, daca mingea trece peste linia exterioara a portii (*11:1*);
- d) jocul continua, daca mingea pasata spre spatiul de poarta trece/traverseaza spatiul de poarta si revine in campul de joc, fara a fi atinsa de portar.

6 : 8 O minge care revine din spatiul de poarta in campul de joc, ramane in joc.



Jucarea mingii, Jocul pasiv

Jucarea mingii

Se permite:

- 7 : 1** aruncarea, prinderea, oprirea, impingerea sau lovirea mingii, prin folosirea mainilor (deschise sau inchise), bratelor, capului, toracelui, coapselor si genunchilor;
- 7 : 2** tinerea mingii pentru maximum 3 secunde, chiar si atunci cand jucatorul este intins pe sol (*13:1a*);
- 7 : 3** sa se faca maximum 3 pasi cu mingea (*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:

Daca un picior este mutat dintr-un loc in altul si celalalt este tarat din urma, se considera facut un singur pas

Se considera a fi in conformitate cu Regulamentul de joc situatia in care un jucator cu mingea sub control cade pe podea, aluneca si apoi se ridica si joaca mingea. Acesta este, de asemenea, cazul in care un jucator plonjeaza pentru a prinde mingea, o controleaza si se ridica pentru a o juca.

- 7 : 4** in timp ce se sta pe loc sau se alearga:
- a) sa bata mingea o data si sa se prinda din nou cu o mana sau cu amandoua;
 - b) sa bata mingea repetat cu o mana (dribling), si apoi sa o prinda sau sa o ridice cu o mana sau cu amandoua;
 - c) sa rostogoleasca mingea pe podea, in mod repetat, cu o mana, si apoi sa o prinda sau sa o ridice cu o mana sau cu ambele.

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

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

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 (vezi *totusi* 14:6).

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

7 : 6 sa joace mingea in genunchi, sezand sau intins pe podea; aceasta inseamna ca se poate executa o aruncare (de ex. o aruncare libera) dintr-o astfel de pozitie, daca se respecta Regula 15:1, incluzand cerinta ca jucatorul sa aiba o parte a unui picior (a labei piciorului) in contact constant/ferm cu suprafata de joc.

Nu se permite sa:

7 : 7 se atinga mingea mai mult decat o singura data, dupa ce a avut mingea sub control, daca aceasta nu a atins intre timp podeaua, alt jucator, sau poarta (13:1a); totusi, atingerea mingii de mai multe ori nu se penalizeaza, daca jucatorul o "balbaie", adica nu reuseste sa o aduca sub control, in incercarea de a o prinde sau a o opri.

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

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

7 : 10 Daca un jucator aflat in posesia mingii, paraseste terenul de joc, cu unul sau cu ambele picioare (chiar daca mingea este in suprafata de joc), cu intentia de a ocoli un adversar, se va acorda aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a).

Daca un jucator al echipei aflate in posesia mingii se pozitioneaza in afara terenului de joc fara mingea, arbitrii vor indica jucatorului ca trebuie sa intre in teren. Daca jucatorul nu se conformeaza sau actiunea se repeta de aceeaasi echipa se va acorda aruncare libera pentru echipa adversa (13:1a), fara alta avertizare. Aceste actiuni nu vor fi insotite de sanctiuni personale, conform Regulilor 8 si 16.

Jocul Pasiv

7 : 11 Nu este permis sa se tina mingea in posesia echipei fara a efectua o actiune evidenta de a ataca sau a arunca la poarta .

Similar, nu este permis sa se intarzie repetat executarea aruncarilor de incepere, libere, de la margine, sau de la poarta, pentru propria echipa (vezi *Explicatia* 4). Acest lucru este privit ca joc pasiv care trebuie penalizat cu

aruncare libera impotriva echipei care se afla in posesia mingii, daca aceasta tendinta nu dispare (13:1a).

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

7 : 12 Cand se recunoaste o tendinta de joc pasiv, trebuie aratat semnalul de avertizare (*Semnalizarea Nr. 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, arbitri pot acorda joc pasiv, in orice moment. Daca echipa aflata in posesia mingii nu arunca la poarta, dupa maximum 6 pase, se acorda aruncare libera, impotriva acestei echipe (13:1a, *procedura si explicatii, vezi Explicatia 4, sectiunea D*).

Decizia arbitrilor , privind numarul de pase, este o decizie bazata pe observarea faptelor de catre acesti, conform principiilor Regulii 17:11.

In anumite cazuri arbitri pot dicta o aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii fara a arata anterior semnalul de avertizare, de ex. cand un jucator intentionat refuza sa incerce sa profite de o sansa clara de gol (intentionat nu foloseste o sansa clara de gol).



Faulturile si Comportarea Nesportiva

Actiuni permise

8:1 Este permis:

- a) sa se foloseasca palma deschisa pentru a indeparta mingea din mana unui alt jucator;
- b) sa se foloseasca bratele indoite pentru a realiza un contact corporal cu un adversar, a-l monitoriza si urma in acest fel;
- c) sa foloseasca corpul pentru a bloca un adversar in lupta pentru a ocupa o pozitie favorabila;

Comentariu:

A bloca inseamna a impiedica un adversar sa se mute intr-un loc (spatiu) liber. Efectuarea (intrarea in blocaj), mentinerea blocajului si iesirea din blocaj trebuie sa se faca, in principiu, intr-o maniera pasiva, in relatia cu adversarul (vezi, totusi, 8:2b).

Faulturi care, in mod normal, nu determina sanctiuni personale (aveti, totusi, in vedere, criteriile de luare a deciziei de la 8:3 a-d)

Nu este permis:

8:2

- a) sa se smulga sau sa se loveasca mingea tinuta in mana de catre adversar;
- b) sa se blocheze adversarul cu bratele, mainile, picioarele sau sa se foloseasca orice parte a corpului, pentru a-l disloca (a-l muta de la locul sau) sau sa-l impinga din pozitia sa; aceasta include folosirea periculoasa a cotului, atat ca pozitie initiala cat si in miscare;
- c) sa se tina un adversar (corpul sau echipamentul acestuia), chiar daca adversarul este liber sa continue sa joace;
- d) sa alerge sau sa sara intr-un adversar.

Faulturi care duc/justifica o sanctiune personala conform regulilor 8:3–6

8:3 Faulturile in care actiunea este in principal, sau exclusiv, indreptata impotriva corpului adversarului, trebuie sa conduca la o sanctiune personala. Aceasta inseamna ca, suplimentar fata de acordarea unei aruncari libere sau de la 7-

metri, faultul trebuie, cel puțin, sancționat progresiv, începând cu avertisment (16:1), apoi cu eliminare pe timp de 2 minute (16:3b) și descalificare (16:6d).

Pentru faulturi mai severe, există încă 3 niveluri de sancționare, ținând cont de următoarele criterii de luare a deciziei:

- Faulturi care trebuie sancționate imediat cu o eliminare pe timp de 2 minute (8:4);
- Faulturi care trebuie sancționate cu descalificare (8:5);
- Faulturi care trebuie sancționate cu descalificare și care necesită și un raport suplimentar scris (8:6);

Criterii de luare a deciziei:

Pentru a decide care dintre sancțiunile personale sunt cele mai adecvate pentru fiecare fault, se aplică următoarele criterii de luare a deciziei; aceste criterii trebuie folosite și în combinație după cum sunt aplicabile în fiecare situație:

- a) **poziția** jucătorului care comite faultul (din față, din lateral sau din spatele adversarului);
- b) **partea corpului** împotriva careia se efectuează acțiunea neregulamentară (corp, braț de aruncare, picioare, cap/gât/ceafă);
- c) **dinamica** acțiunii neregulamentare (intensitatea contactului corporal neregulamentară, și/sau dacă adversarul care este faultat este în mișcare/alergare);
- d) **efectul** acțiunii neregulamentare:
 - impactul asupra controlului corporal și al mingiei;
 - reducerea sau întreruperea capacității de mișcare;
 - întreruperea continuității/continuării jocului.

Pentru judecarea faulturilor sunt, de asemenea, relevante situațiile particulare din fiecare joc (ex. acțiune de aruncare, alergare într-un spațiu liber, situații cu alergare în mare viteză)

Faulturi care duc/justifica, imediat, o eliminare pe timp de 2-minute 8:4

Pentru anumite faulturi, sancțiunea care se impune este direct eliminare pe timp de 2-minute, fără a se ține cont dacă jucătorul a primit anterior un avertisment.

Aceasta se aplică, în special, pentru acele faulturi, în care jucătorul vinovat nu ține cont de pericolul pentru adversar (*vezi, de asemenea, 8:5 și 8:6*);

Având în vedere criteriile de luare a deciziei conform 8:3, astfel de faulturi, de exemplu, pot fi:

- a) faulturi comise cu o mare intensitate sau împotriva unui adversar care aleargă repede;
- b) ținerea unui adversar pentru o durată mai mare de timp sau trântirea acestuia;

- c) faulturi la cap, gat, ceafa;
- d) lovituri puternice la nivelul corpului sau a bratului de aruncare;
- e) intentia de a-l face pe adversar sa-si piarda controlul corporal (de ex. agatarea piciorului unui adversar aflat in saritura; *vezi, totusi, 8:5a*);
- f) alergarea sau sarirea cu mare viteza intr-un adversar.

Faulturi care duc/justifica o descalificare

8:5 Un jucator care isi ataca adversarul astfel incat, ii pune sanatatea in pericol trebuie descalificat (*16:6a*). Pericolul special pentru sanatatea adversarului vine din intensitatea mare a faultului sau din faptul ca adversarul este complet nepregatit pentru fault si de aceea nu se poate proteja (*vezi Regula 8:5 Comentariu*).

Suplimentar la criteriile de la 8:3 si 8:4, se vor aplica si urmatoarele criterii de luare a deciziei:

- a) pierderea efectiva a controlului corporal in timpul alergarii, sariturii sau in timpul unei aruncari;
- b) o actiune deosebit de agresiva specifica (particulara) impotriva unei parti a corpului; adversarului, in special fata, gat sau ceafa (intensitatea contactului corporal);
- c) atitudinea/nesabuita/nechibzuita/necugetata/riscanta [comportarea brutala – germ] aratata/demonstrata de catre jucatorul vinovat cand comite faultul.

Comentariu:

De asemenea, un fault cu un impact fizic foarte mic poate fi foarte periculos si poate duce la o accidentare grava, daca faultul este comis intr-un moment in care jucatorul este in saritura sau alearga si, de aceea, nu se poate proteja. In astfel de situatii, se ia ca baza pentru decizie, daca se impune o descalificare, pericolul pentru adversar si nu intensitatea contactului corporal.

Aceasta se aplica, de asemenea, in acele situatii in care portarul paraseste spatiul de poarta, cu scopul de a prinde o pasa destinata/adresata unui adversar. Aici, portarul are responsabilitatea (obligatia) de a se asigura ca nu creeaza o situatie care pune in pericol sanatatea adversarului.

Portarul trebuie descalificat, daca:

- a) castiga posesia mingiei, dar (pr)in miscarea sa determina o coliziune (ciocnire) cu adversarul;
- b) nu poate ajunge sau controla mingea, dar determina o coliziune (ciocnire) cu adversarul;

Daca arbitrii sunt convinsi, intr-una dintre aceste situatii, ca fara actiunea neregulamentara a portarului, adversarul ar fi fost in stare sa prinda mingea, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri.

Descalificarea datorata unei actiuni deosebit de nesabuite/brutale, deosebit de periculoasa, premeditata sau rau intentionata/malitioasa (pentru care trebuie intocmit raport suplimentar).

8:6 Daca arbitri considera o actiune ca fiind deosebit de nechibzuita/ nesabuita/ brutala, deosebit de periculoasa, premeditata sau rau intentionata/ malitioasa, acestia trebuie sa intocmeasca un raport suplimentar scris dupa joc, astfel incat, comisiile responsabile sa poata lua o decizie cu privire la masurile suplimentare.

Indicatii si caracteristici care ar putea servi drept criterii de luare a deciziei, suplimentar fata de cele de la Regula 8:5, sunt:

- a) o actiune deosebit de nechibzuita sau deosebit de periculoasa;
- b) o actiune premeditata sau rau intentionata/malitioasa, care nu are nicio legatura cu situatia de joc;

Comentariu:

Cand se comite un fault conform Regulii 8:5 sau 8:6, in ultimele 30 de secunde de joc, cu scopul de a preveni marcarea unui gol, atunci aceasta actiune trebuie privita ca o "comportare nesportiva grosolana" conform conform Regulii 8:10d si sanctionata ca atare.

Comportarea nesportiva care justifica o sanctiune personala conform Regulii 8:7–10

Comportare nesportiva este considerata orice expresie verbala, non-verbala (mimica, gestic) care nu este in conformitate cu spiritul de sportivitate. Aceasta se aplica atat jucatorilor, cat si oficialilor pe si in afara terenului de joc. Pentru sanctionarea comportarilor nesportive, comportarilor nesportive grave si a comportarilor nesportive grosolane se face o diferentiere intre 4 niveluri de actiune:

- Actiuni care trebuie sanctionate progresiv (8:7);
- Actiuni care trebuie sanctionate direct cu eliminare pe timp de 2-minute (8:8);
- Actiuni care trebuie sanctionate cu descalificare (8:9);
- Actiuni care trebuie sanctionate cu descalificare si raport scris (8:10 a, b)

Comportarea nesportiva care justifica o sanctiune progresiva

8:7 Actiunile enumerate mai jos, de la a la f, sunt exemple de comportari nesportive care trebuie sanctionate progresiv, incepand cu avertisment (16:1b):

- a) proteste la deciziile arbitrilor, sau actiuni verbale sau non-verbale (mimica, gestic) care sa-l determine pe arbitru sa ia o anumita decizie;

- b) hartuirea unui adversar sau coechipier prin cuvinte sau gesturi, sau tipete (strigate) la un adversar pentru a-i distrage atentia;
- c) intarzierea executarii unei aruncari a adversarilor prin nerespectarea distantei de 3-metri sau prin orice alt mod;
- d) prin actiuni de tip “teatru” (simulari) incercand sa induca in eroare arbitrii in privinta actiunilor unui adversar sau exagerand/amplificand efectul unei actiuni, in scopul de a provoca un time-out sau o sanctiune nemeritata pentru adversar;
- e) blocarea intentionata [activa] a unei aruncari sau pase cu orice parte a piciorului de la genunchi in jos; miscarile reflexe, de ex. miscarea de apropiere a picioarelor nu trebuie sanctionate (*vezi, de asemenea, Regula 7:8*);
- f) patrunderea repetata in spatiul de poarta, in scopuri tactice.

Comportarea nesportiva care duc/justifica imediat o eliminare pe timp de 2-minute, imediat

8:8 Anumite actiuni nesportive sunt, prin natura lor, privite ca mult mai severe si justifica o eliminare imediata pe timp de 2-minute, fara a mai tine cont daca jucatorul sau oficialii au primit anterior un avertisment. Acestea includ:

- a) proteste vehemente si gesturi evidente, sau comportament provocator;
- b) cand se da o decizie impotriva echipei aflate in posesia mingii, iar jucatorul care are mingea nu o lasa imediat la dispozitia adversarilor (lasand-o sa cada pe podea sau punand-o pe podea);
- c) impiedicarea accesului la o minge care a patruns in spatiul de schimb.

Comportarea nesportiva grava care duce la/justifica o descalificare directa.

8:9 Anumite forme de comportare nesportiva sunt considerate atat de grave incat justifica o descalificare. Urmatoarele actiuni sunt exemple de astfel de comportari:

- a) aruncarea sau indepartarea mingii, intr-o maniera demonstrativa, dupa o decizie a arbitrilor;
- b) daca portarul, in mod evident, refuza sa incerce sa apere o aruncare de la 7-metri;
- c) aruncarea mingii, intentionat intr-un adversar, atunci cand jocul este intrerupt. Daca actiunea este facuta cu multa forta si de la foarte mica distanta, este mai corect sa fie privita ca o “actiune deosebit de nesabuita” [actiune deosebit de brutala/periculoasa – germ], conform 8:6;

- d) cand executantul unei aruncari de la 7-metri loveste portarul in cap, daca portarul nu-si misca capul in directia mingii;
- e) cand executantul unei aruncari libere loveste aparatorul in cap, daca aparatorul nu-si misca capul in directia mingii;
- f) o actiune de razbunare, dupa ce a fost faultat.

Comentariu:

In cazul unei aruncari de la 7-metri sau a unei aruncari libere, executantul are obligatia de a nu pune in pericol portarul sau aparatorul.

In cazul descalificarii acordate in urma/datorate unei comportari nesportive grosolane, se va intocmi raport scris

8:10 Daca arbitri considera o comportare ca fiind una grosolana, sanctiunea se acorda conform urmatoarelor reguli:

În cazurile care implică urmatoarele abateri (a, b), servind ca exemple, arbitrii trebuie să intocmeasca un raport scris, după meci, pentru a permite organismelor competente să decidă ce măsuri vor fi luate:

- a) comportari insultatoare sau amenintatoare indreptate impotriva unei alte persoane, de ex. arbitru, scorer/cronometror, delegat, oficial de echipa, jucator, spectator; comportarea poate fi verbala sau non-verbala (ex. expresii faciale, gesturi, limbaj corporal sau contact corporal);
- b) **(I)** interventia in joc a unui oficial de echipa, pe terenul de joc sau din spatiul de schimb, sau **(II)** un jucator care intrerupe/distruge o sansa clara de gol fie printr-o patrundere nepermisa pe terenul de joc, schimbare gresita / jucator suplimentar pe teren (*Regula 4:6*) fie din spatiul de schimb;

În cazurile care implică urmatoarele abateri (c, d), se va acorda si o aruncare de la 7 metri adversarilor.

- c) daca in ultimele 30 de secunde de joc, mingea nu este in joc si un jucator sau oficial de echipa impiedica sau intarzie executarea unei aruncari a adversarilor, cu scopul de a-i impiedica sa poata arunca la poarta sau sa obtina o sansa clara de gol, jucatorul / oficialul vinovat trebuie descalificat si se acorda si o aruncare de la 7 metri echipei adverse. Aceasta se aplica oricarui tip de interventie (ex. Chiar si la o actiune fizica limitata – utilizare controlata a corpului - , interventia la executarea unei aruncari cum ar fi interceptia unei pase, interferenta cu receptia mingii, nelasarea mingii din mana);
- d) daca in ultimele 30 de secunde de joc, mingea este in joc, si adversarii:

- a) printr-o actiune neregulamentara, efectuata de catre un jucator, mentionata la Regula 8:5 sau 8:6 sau 8:10a sau 8:10b (II)
- b) printr-o actiune neregulamentara, efectuata de catre un oficial, mentionata la Regula 8:10a sau 8:10b (I)

impiedica echipa aflata in posesia mingii sa poata arunca la poarta sau sa obtina o sansa clara de gol; jucatorul sau oficialul vinovat trebuie descalificat conform Regulilor corespunzatoare iar echipei aflata in posesia mingii trebuie sa i se acorde si o aruncare de 7 metri.
Daca jucatorul care a fost faultat sau coechipierul sau a reusit sa inscrie un gol, inainte ca jocul sa fie intrerupt, aruncarea de la 7 metri nu se mai acorda.



Marcarea unui gol

9 : 1 Un gol este marcat cand intreaga circumferinta a mingii a trecut intreaga latime a liniei de poarta (vezi Figura 4), daca nu s-a produs nici o abatere de la Regulament de catre aruncator, un coechipier sau un oficial de echipa inainte sau in timpul aruncarii. Arbitrul de poarta confirma cu 2 semnale scurte din fluier si cu Semnalizarea Nr. 12 ca golul a fost marcat.

Un gol trebuie acordat chiar daca s-a produs o abatere de la regulamentul de catre un aparator, dar totusi mingea intra in poarta.

Un gol nu poate fi acordat, daca unul dintre arbitrii, cronometrul sau delegatul a intrerupt jocul inainte ca mingea sa fi trecut cu intraga circumferinta peste linia de poarta.

Un gol trebuie acordat adversarilor daca un jucator inscrie un gol in propria poarta, in afara cazului in care un portar executa o aruncarea de la poarta (12:2, *paragraful 2*).

Comentariu:

Un gol va fi acordat, daca mingea este impiedicata sa intre in poarta de cineva sau ceva care nu participa la joc (spectatori etc.), si arbitrii sunt convinsi ca mingea, fara interventia respectiva, ar fi intrat in poarta.

9 : 2 Un gol acordat nu mai poate fi anulat dupa fluierul pentru executarea aruncarii de incepere, dupa gol (*vezi totusi Regula 2:9 Comentariu*).

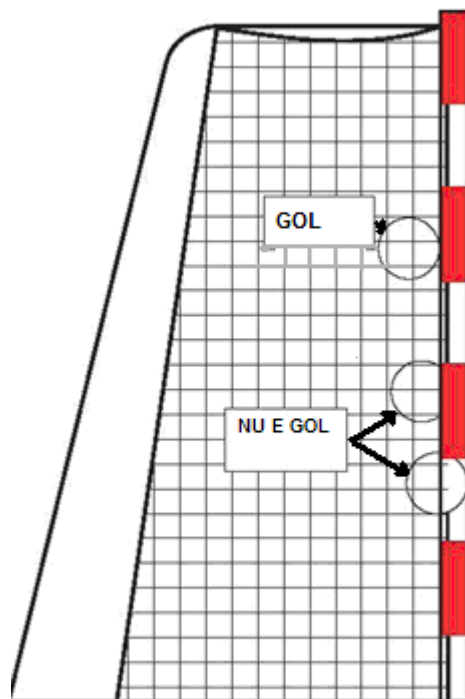
Arbitrii trebuie sa arate clar (fara aruncare de incepere) ca ei au acordat/validat golul, daca semnalul de sfarsit al unei reprize suna imediat ce golul a fost inscris si inainte ca aruncarea de incepere sa poata fi executata.

Comentariu:

Un gol ar trebui trecut pe tabela de marcaj imediat ce a fost acordat/validat de arbitrii.

9 : 3 Echipa care a marcat mai multe goluri decat adversarul este castigatoare. Un joc este egal (nedecis) daca amandoua echipele au marcat acelasi numar de goluri sau nu s-au marcat goluri deloc (*vezi Regula 2:2*).

Figura 4: Marcarea unui gol





Aruncarea de incepere

- 10 : 1** La inceputul jocului, aruncarea de incepere a jocului se executa de catre echipa care a castigat la aruncarea monedei si a ales sa aiba mingea in posesie. Adversarii au atunci dreptul sa-si aleaga terenul. Alternativ, daca echipa care a castigat la aruncarea monedei alege terenul, atunci adversarii executa aruncarea de incepere.

Echipele schimba terenurile in a doua repriza. Aruncarea de incepere in cea de-a doua repriza va fi executata de catre echipa care nu a executat aceasta aruncare in prima repriza.

Pentru fiecare dintre prelungiri se procedeaza din nou la alegeri (aruncarea monedei) si toate cele mentionate la Regula 10:1 se aplica si pentru prelungiri.

- 10 : 2** Dupa inscrierea unui gol, jocul se reia cu o aruncare de incepere executata de catre echipa care a primit golul (*vezi, totusi, Regula 9:2, paragraful 2*).

- 10 : 3** Aruncarea de incepere se executa in orice directie, de la centrul terenului (cu o toleranta laterala de aproximativ 1,5 metri). Aruncarea este precedata de un semnal sonor dat prin fluier, si trebuie executata in timp de 3 secunde (*13:1a, 15:7 paragraful 3*). Jucatorul care executa aruncarea de incepere trebuie sa se pozitioneze, cel putin, cu un picior pe linia de centru, iar celalalt picior pe sau inapoia liniei (*15:6*), si sa ramana in aceasta pozitie pana cand mingea a parasit mana sa (*13:1a, 15:7 paragraful 3*) (*vezi deasemenea Explicatia 5*).

Coechipierii sai nu au voie sa treaca linia de centru inaintea semnalului fluierului (*15:6*).

- 10 : 4** Pentru aruncarea de incepere de la inceputul/startul fiecarei reprize (inclusiv al prelungirilor), toti jucatorii trebuie sa se gaseasca in propria jumatate de teren.

Totusi, pentru aruncarea de incepere de dupa marcarea unui gol, adversarii celui care executa aruncarea de incepere pot fi in ambele jumatati de teren.

In ambele cazuri, adversarii trebuie sa fie la o distanta de cel putin 3 metri de executantul aruncarii (*15:4, 15:9, 8:7c*).



Aruncarea de la margine

11 : 1 O aruncare de la margine se acorda cand mingea a trecut in totalitate 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 peste linia exterioara a propriei porti.

Se acorda deasemenea cand mingea atinge tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

11 : 2 Aruncarea de la margine se executa fara semnalul prin fluier dat de arbitrii (*vezi, totusi, 15:5b*), de catre adversarii echipei al carui jucator a atins ultimul mingea, inaintea iesirii acesteia din teren sau inainte ca mingea sa atinga tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

11 : 3 Aruncarea de la margine se executa din locul prin care mingea a traversat linia de margine sau daca mingea a iesit peste linia exterioara a portii, de la intersectia liniei de margine cu linia exterioara a portii de aceeasi parte.

Pentru aruncare de la margine dupa ce mingea a atins tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc, aruncarea de la margine se va executa de la cel mai apropiat punct al liniei de margine fata de punctul unde mingea a atins tavanul sau un alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

11 : 4 Executantul trebuie sa stea cu/tina un picior pe linia de margine si sa ramana in pozitie corecta pana cand mingea i-a parasit mana. Nu este limitata pozitionarea celuilalt picior (13:1a, 15:6, 15:7 paragrafele 2 si 3).

11 : 5 In timpul executarii aruncarii de la margine adversarii nu se pot apropia la mai putin de 3 metri de executant (15:4, 15:9, 8:7c).
Totusi, acest lucru nu se aplica daca adversarii stau imediat in afara liniei propriului spatiu de poarta.



Aruncarea de la poarta

12 : 1 Aruncarea de la poarta se acorda cand:

- (i) un jucator al echipei adverse patrunde in spatiul de poarta nerespectand Regula 6:2a;
- (ii) portarul are mingea sub control in spatiul de poarta sau cand mingea sta pe podea in spatiul de poarta (6:4-5);
- (iii) un jucator al echipei adverse atinge mingea care se rostogoleste pe podea in spatiul de poarta (6:5, *paragraful 1*)
sau
- (iv) cand mingea trece peste linia exterioara a portii, dupa ce a fost atinsa ultima data de catre portar sau un jucator advers.

Aceasta inseamna ca in toate situatiile de mai sus mingea este considerata afara din joc, si jocul se va relua cu o aruncare de la poarta (13:3) daca apare o neregularitate dupa ce aruncarea de la poarta a fost acordata si inainte de executia ei.

12 : 2 Aruncarea de la poarta se executa de catre portar, fara fluierul arbitrului (*vezi, totusi, 15:5b*), dinspre spatiul de poarta peste linia spatiului de poarta.

Daca echipa care trebuie sa execute o aruncare de la poarta joaca fara portar, un portar trebuie sa inlocuiasca unul dintre jucatorii de camp (*Regula 4:4*). Arbitri decid daca este necesar un time - out (*Regula 2:8, paragraful 2, Explicatia 2*).

Aruncarea de la poarta se considera executata cand mingea aruncata de catre portar traverseaza complet [cu intreaga circumferinta – germ] linia spatiului de poarta.

Jucatorii celeilalte echipe au dreptul sa stea imediat in afara liniei spatiului de poarta, dar nu au voie sa atinga mingea, pana ce aceasta nu trece complet [cu intreaga circumferinta – germ] de linia spatiului de poarta (15:4, 15:9, 8:7c).



Aruncarea libera

Decizia de aruncare libera

- 13 : 1** In principiu, arbitrii intrerup jocul si il reiau cu o aruncare libera pentru adversari cand:
- a) echipa in posesia mingii a comis o abatere de la regulament, care trebuie sa duca la pierderea posesiei mingii (*vezi Regulile 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 paragraful 1, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 paragraful 3 si 15:8*).
 - b) echipa adversa comite o abatere de la regulament care determina pierderea mingii de catre echipa care o are in posesie (*vezi Regulile 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10*).

- 13 : 2** Arbitri trebuie sa permita continuitate jocului, abtinandu-se de a intrerupe jocul prematur pentru o decizie de aruncare libera.

Aceasta inseamna ca in conformitate cu Regula 13:1a, arbitrii nu trebuie sa decida o aruncare libera daca echipa in aparare castiga posesia mingii imediat dupa o abatere comisa de echipa in atac.

Similar, conform Regulii 13:1b, arbitrii nu trebuie sa intervina pana cand si doar daca este clar ca echipa in atac a pierdut posesia mingii sau este in imposibilitate de a continua atacul datorita unei abateri comise de echipa in aparare.

Daca trebuie acordata o sanctiune personala datorita abaterii de la regulament, atunci arbitrii pot decide intreruperea imediata a jocului, daca aceasta nu provoaca un dezavantaj echipei care nu a comis abaterea. In caz contrar sanctiunea trebuie amanata pana cand situatia existenta a trecut.

Regula 13:2 nu se aplica in caz de abateri de la regulile 4:2-3 sau 4:5-6, cand jocul va fi intrerupt imediat, in mod normal prin interventia cronometrorului, delegatului/observatorului sau a arbitrilor.

- 13 : 3** Daca o abatere care in mod normal se sanctioneaza cu aruncare libera, conform Regulii 13:1a-b are loc cand mingea nu este in joc, atunci jocul se va relua cu o aruncare corespunzatoare cauzei care a dus la intreruperea sa (*va rugam sa vedeti deasemenea Regula 8:10c, indicatii speciale in timpul ultimelor 30 de secunde de joc*).

- 13 : 4** Suplimentar fata de situatiile indicate la Regula 13:1a-b, o aruncare libera se va acorda si pentru reluarea jocului in anumite situatii cand jocul este intrerupt (exemplu, cand mingea este in joc), chiar daca nu s-a petrecut nici o abatere de la regulamentul de joc:

- a) echipa care a fost in posesia mingii atunci cand s-a produs intreruperea, va ramane in posesia mingii;
- b) daca nici o echipa nu a fost in posesia mingii, atunci echipa care a fost ultima in posesia mingii va avea din nou posesia acesteia;

13 : 5 Daca se acorda o aruncare libera impotriva echipei aflate in posesia mingii, jucatorul care are mingea in momentul in care fluiera arbitrul, trebuie sa lase imediat mingea sa cada sau sa o puna pe sol, in asa fel incat aceasta sa poata fi jucata (8:8b).

Executarea aruncarii libere

13 : 6 Aruncarea libera se executa, in mod normal, fara semnalul sonor al fluierului arbitrului (vezi, totusi, 15:5b) si, in principiu, din locul in care s-a comis abaterea.

Urmatoarele situatii sunt exceptii de la regula:

In situatiile descrise la regula 13:4 a-b, aruncarea libera se executa, dupa ce arbitrul a fluierat, in principiu, din locul unde s-a gasit mingea in momentul intreruperii.

Daca un arbitru sau delegatul tehnic (de la IHF sau al federatiei continentale / nationale) intrerupe jocul din cauza unei abateri a unui jucator sau oficial al echipei din aparare, si aceasta are ca rezultat o atentionare verbala sau o sanctiune personala, atunci aruncarea libera trebuie executata din locul in care s-a gasit mingea cand jocul a fost intrerupt, daca este mai avantajos pentru echipa care executa aruncarea decat locul in care s-a produs abaterea.

Aceeasi exceptie, ca in paragraful anterior, se aplica si daca cronometrul intrerupe jocul datorita unor abateri conform regulilor 4:2-3 sau 4:5-6.

Asa cum se indica in regula 7:11, aruncarile libere generate de jocul pasiv se executa din locul in care s-a gasit mingea in momentul in care jocul a fost intrerupt.

In contradictie cu principiile de baza si procedurile mentionate in paragrafele anterioare, o aruncare libera nu se poate executa niciodata din interiorul propriului spatiului de poarta sau din spatiul delimitat de linia spatiului de poarta si linia de aruncare libera a adversarului.

In orice situatie in care trebuie executata o aruncare libera din locurile mentionate, locul executarii aruncarii trebuie mutat in cel mai apropiat loc aflat imediat in afara zonei interzise.

Comentariu:

Daca locul exact din care trebuie executata aruncarea libera, este la linia de aruncare libera a echipei in aparare, executarea aruncarii trebuie sa se faca exact din locul comiterii abaterii. Totusi, cu cat locul abaterilor este mai departe de linia de aruncare

libera a echipei in aparare, cu atat toleranta pentru locul din care se executa aruncarea libera este mai mare. Aceasta toleranta creste treptat, pana la 3 metri, in cazul aruncarii libere executate de la limita propriului spatiu de poarta.

Toleranta explicata nu se aplica in cazul incalcarii Regulii 13:5, daca aceasta incalcare este sanctionata in conformitate cu Regula 8:8b. In astfel de cazuri, executia aruncarii trebuie intotdeauna facuta exact din locul in care s-a produs abaterea.

13 : 7 Jucatorii echipei care urmeaza sa execute aruncarea nu trebuie sa atinga sau sa depaseasca linia de aruncare libera a echipei adverse, inainte de executarea aruncarii. Vezi deasemenea restrictiile speciale din Regula 2:5.

Arbitrii trebuie sa corecteze pozitia atacantilor care se gasesc intre linia de aruncare libera si linia spatiului de poarta inaintea executarii aruncarii libere, daca pozitiile incorecte au influenta asupra jocului (15:3, 15:6). Aruncarea libera, in acest caz, trebuie executata dupa ce arbitrul fluiera (15:5b). Aceeasi procedura se aplica (Regula 15:7 paragraful 2) daca jucatorii echipei in atac patrund in suprafata restrictionata in timpul executiei aruncarii libere (inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului), daca executia aruncarii nu a fost precedata de fluierul arbitrului.

In cazul in care executia aruncarii a fost autorizata cu fluier, daca jucatorii echipei in atac ating sau depasesc linia de aruncare libera, inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului, se va acorda o aruncare libera echipei in aparare (15: 7, paragraful 3; 13:1a).

13 : 8 In timpul executarii unei aruncari libere, adversarii trebuie sa ramana la o distanta de cel putin 3 metri de executantul aruncarii. Ei au voie, totusi, sa stea la limita exterioara a liniei propriului spatiu de poarta daca aruncarea libera se executa de la linia de aruncare libera. Interventia neregulamentara a aparatorilor in timpul executarii unei aruncari libere este sanctionata conform Regulilor 15:9 si 8:7c.



Aruncarea de la 7 metri

Acordarea aruncarii de la 7 metri

14 : 1 O aruncare de la 7 metri se acorda cand:

- a) se distruge/intrerupe neregulamentar o sansa clara de gol, in orice loc pe terenul de joc, de catre un jucator sau oficial al echipei adverse;
- b) se aude un fluierat neautorizat in momentul unei sanse clare de gol;
- c) o sansa clara de gol este intrerupta/distrusa prin interventia unei persoane care nu participa la joc, de ex. un spectator care intra in teren sau oprirea jucatorilor printr-un fluier (*exceptie cand se aplica Comentariul de la Regula 9:1*).
- d) Exista o abatere de la regulament asa cum este descrisa la Regula 8:10c sau 8:10d (*vezi totusi 8:10 ultimul paragraf*).

Prin analogie, aceasta regula se aplica si in caz de « forta majora », cum ar fi intreruperea subita a curentului electric, jocul fiind intrerupt exact intr-o situatie clara de gol.

Pentru definitia unei “sanse clare de gol” vezi Explicatia Nr. 6.

14 : 2 Daca jucatorul in atac ramane in deplin control al corpului si al mingii, chiar daca s-a produs o abatere mentionata in Regula 14:1a, nu exista nici un motiv sa se acorde o aruncare de la 7 metri, chiar daca apoi jucatorul nu fructifica sansa clara de gol.

Oridecateori o decizie de aruncare de la 7 metri apare ca posibila, arbitri trebuie, intotdeauna, sa se abtina sa intervina pana cand pot aprecia clar, daca aruncarea de la 7 metri este cu adevarat necesara si justificata. Daca atacantul reuseste sa marcheze un gol, cu toata abaterea savarsita de catre aparatori, este clar ca nu mai este necesar sa se acorde o aruncare de la 7 metri. Daca insa devine evident ca jucatorul a pierdut cu adevarat controlul mingii sau al corpului, din cauza abaterii savarsite de catre aparator, si sansa clara de gol nu mai exista, atunci trebuie acordata aruncarea de la 7 metri.

Regula 14:2 nu se aplica in cazul abaterilor de la Regulile 4:2-3 sau 4:5-6, cand jocul trebuie interrupt imediat printr-un semnal sonor dat de catre cronometrul, delegat/observator sau arbitri

14 : 3 In momentul acordarii unei aruncari de la 7 metri, arbitri pot acorda time-out, dar numai daca este o intarziere importanta a jocului, de ex. datorita inlocuirii portarului sau executantului si decizia de time-out va fi luata in acord cu principiile si criteriile Explicatiei 2.

Executarea aruncarii de la 7 metri

14 : 4 Aruncarea de la 7 metri trebuie executata ca o aruncare spre poarta, in timp de 3 secunde dupa semnalul prin fluier al arbitrului (15:7 *paragraful 3*, 13:1a).

14 : 5 Jucatorul care executa aruncarea de la 7 metri trebuie sa se pozitioneze in spatele liniei de 7 metri, dar nu mai departe de un metru de aceasta (15:1, 15:6). Dupa fluierul arbitrului, executantul trebuie sa nu atinga sau sa depaseasca linia de 7 metri, inainte ca mingea sa paraseasca mana sa (15:7 *paragraful 3*, 13.1a).

14 : 6 Dupa executarea aruncarii, mingea nu poate fi atinsa din nou de catre executant sau coechipierii acestuia decat daca a atins un adversar sau barele portii (15:7 *paragraful 3*, 13.1a).

14 : 7 In timpul executarii aruncarii de la 7 metri, coechipierii executantului trebuie sa ramana in afara liniei de aruncare libera, pana cand mingea a parasit mana executantului (15:3, 15:6). Daca nu procedeaza in acest fel se va acorda o aruncare libera impotriva echipei care executa aruncarea de la 7 metri (15:7 *paragraful 3*, 13.1a).

14 : 8 In timpul executarii aruncarii de la 7 metri, adversarii executantului trebuie sa ramana in afara liniei de aruncare libera, si la cel putin 3 metri de linia de 7 metri, pana cand mingea a parasit mana executantului. Daca nu procedeaza in acest fel se va repeta aruncarea de la 7 metri, daca nu a fost marcat un gol, dar nu se va acorda nici un fel de sanctiune personala.

14 : 9 Aruncarea de la 7 metri, va fi repetata, daca portarul a depasit linia de limitare de la 4 metri (1:7, 5:11), inainte ca mingea sa paraseasca mana executantului aruncarii si daca nu s-a marcat un gol. Deasemeni, nu se va acorda nici un fel de sanctiune personala impotriva portarului.

14 : 10 Nu este permisa schimbarea portarului cand executantul aruncarii de la 7 metri este pregatit si se afla in pozitie corecta, cu mingea in mana. Orice incercare de efectuare a schimbarii, in aceasta situatie trebuie sanctionata ca o comportare nesportiva (8:7c, 16:1b si 16:3d).



Instructiuni generale pentru executarea aruncarilor (Aruncarea de incepere, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poarta, Aruncarea libera si Aruncarea de la 7 metri)

Executantul

15 : 1 Inaintea executarii unei aruncari, jucatorul trebuie sa se pozitioneze corect pentru efectuarea acesteia. Mingea trebuie sa fie in mana jucatorului (15:6).

In timpul executiei, cu exceptia aruncarii de la poarta, executantul trebuie sa aiba o parte a piciorului in contact cu solul, pana cand mingea paraseste mana acestuia. Celalalt picior poate fi ridicat si asezat pe sol in mod repetat. (Vezi de asemenea Regula 7:6).

Executantul trebuie sa mentina pozitia corecta pana cand aruncarea a fost executata (15:7 paragrafele 2 si 3).

15 : 2 O aruncare este considerata executata cand mingea paraseste mana jucatorului (vezi, totusi Regula 12:2).

Jucatorul care a executat aruncarea nu are voie sa atinga mingea din nou, daca aceasta nu a fost atinsa de un alt jucator sau de barele portii (15:7, 15:8). Vezi de asemenea restrictiile suplimentare de la regula 14:6.

Un gol poate fi inscris direct din orice fel de aruncare, exceptie facand "autogolul" marcat dintr-o aruncare de la poarta (ex. daca portarul scapa mingea aflata sub control in propria poarta).

Coechipierii executantului

15 : 3 Coechipierii executantului aruncarii trebuie sa ocupe pozitiile regulamentare pentru respectiva aruncare (15:6). Jucatorii trebuie sa ramana in pozitia corecta pana cand mingea a parasit mana executantului, exceptie fiind Regula 10:3 paragraful 2.

Mingea nu trebuie sa fie atinsa de un coechipier sau inmanata unui coechipier in timpul executiei (15:7 paragraful 2 si 3).

Jucatorii echipei in aparare

15 : 4 Jucatorii echipei din aparare, trebuie sa ocupe pozitiile corecte si sa le mentina pana cand mingea paraseste mana executantului (15:9).

Pozitia incorecta a aparatorilor, la executarea aruncarii de incepere, de la margine sau libere, nu trebuie sa fie neaparat corectate de catre arbitri, daca atacantii nu sunt dezavantajati executand aruncarea imediat. Daca exista un dezavantaj, atunci pozitia trebuie corectata.

Semnalul cu fluier de reluare a jocului

15 : 5 Arbitrul trebuie sa foloseasca fluierul pentru reluarea jocului:

- a) intodeauna in cazul aruncarii de incepere (10:3) si la aruncarile de la 7m (14:4);
- b) in cazul aruncarii de la margine, aruncarii de la poarta sau a aruncarii libere:
 - pentru reluarea jocului dupa time-out;
 - pentru reluarea jocului cu aruncare libera conform Regulii 13:4;
 - cand se intarzie executarea aruncarii;
 - dupa corectarea pozitiei jucatorilor;
 - dupa o avertizare verbala sau avertisment.

Arbitrul poate gasi de cuviinta ca pentru o mai buna clarificare, sa foloseasca fluierul, pentru reluarea jocului, si in alte situatii.

In principiu, arbitrul nu va da semnalul prin fluier de reluare a jocului, doar daca si pana cand nu sunt respectate cerintele de pozitionare a jucatorilor, conform 15:1, 15:3 si 15:4. (*Vezi totusi 13:7 paragraful 2 si 15:4 paragraful 2*). Daca arbitrul da semnalul prin fluier pentru executarea unei aruncari, chiar daca unul sau mai multi jucatori nu sunt corect pozitionati, atunci acestia au libertatea de a interveni in joc.

Dupa semnalul de reluare a jocului dat prin fluier, executantul aruncarii trebuie sa joace mingea in maximum 3 secunde.

Sanctiuni

15 : 6 Abaterile de la regulament comise de catre executant sau de catre coechipierii acestuia, inainte de executarea aruncarii, de ex. a pozitionarii incorecte sau a atingerii mingiei de catre coechipieri, determina corectarea situatiei (*vezi totusi 13:7 paragraful 2*).

15 : 7 Consecintele nerespectarii de catre executant sau coechipieri a prevederilor regulamentare (15:1-3), in timpul executarii unei aruncari, depind in principal daca executarea aruncarii a fost precedata de fluierul arbitrului pentru reluarea jocului.

In principiu, orice incalcare a regulilor in timpul executarii aruncarii, care n-a fost precedata de fluierul de reluare, presupune corectarea si executarea aruncarii dupa fluier. Totusi, conceptul de avantaj, conform Regulii 13:2 se va aplica si in aceste situatii. Daca echipa executantului aruncarii pierde imediat posesia mingii, dupa o executie in conditii neregulamentare, aruncarea se considera efectuata si jocul continua.

În principiu, orice nerespectare a regulamentului în timpul executării unei aruncări dupa fluier, trebuie sanctionata. Aceasta se aplica, de exemplu, dacă executantul efectuează aruncarea din saritura, ține mingea mai mult de 3 secunde sau își modifică poziția înainte ca mingea să parasească mâna sa. Se aplica și dacă coechipierii executantului se deplasează în poziții neregulate după fluier, dar înainte ca mingea să parasească mâna executantului (*exceptie 10:3 paragraful 2*). În asemenea cazuri, aruncarea inițială se anulează și adversarii vor beneficia de o aruncare liberă (*13:1a*) din locul în care a avut loc abaterea (*vezi, totuși, Regula 2:6*). Se aplica “Legea Avantajului” conform cu Regula 13:2 trebuie aplicat, de ex. și anume în cazul în care echipa executantului aruncării, pierde imediat mingea înainte ca arbitri să aibă ocazia de a interveni, iar jocul poate continua.

15 : 8 În principiu, orice încălcare a regulamentului, legată de executarea aruncării și urmând imediat acesteia trebuie sanctionată. Acest lucru se referă la nerespectarea Regulii 15:2 paragraful 2, de ex. executantul aruncării atinge mingea a doua oară, înainte ca aceasta să atingă un alt jucător sau barele porții. Este situația care ia forma driblingului, a reprinderii mingiei aflate în aer, sau ridicarea ei de pe sol, după ce a fost pusă sau scăpată pe sol. Aceasta situație se va sanctiona cu aruncare liberă pentru adversari (*13:1a*). Ca și în cazul Regulii 15:7 paragraful 3, se va aplica legea avantajului.

15 : 9 Cu excepția Regulilor 14:8, 14:9, 15:4 paragraful 2 și 15:5 paragraful 3, aparatorii care intervin la executarea unei aruncări de către adversari, spre exemplu nu ocupă poziții regulate sau ulterior se mută în poziții neregulate, vor fi sanctionați. Aceasta se aplica indiferent dacă abaterea de la regulament se petrece înainte sau în timpul executării aruncării (înainte ca mingea să fi parăsit mâna executantului).

Se aplica de asemenea și dacă aruncarea a fost sau nu precedată de fluierul de reluare a jocului. Regula 8:7c se aplica împreună cu Regulile 16:1b și 16:3d.

O aruncare ce a fost influențată negativ de către aparatori, în principiu, va fi repetată.



Sanctiunile

Avertismentul

- 16 : 1** Un avertisment este sanctiunea indicata pentru:
- a) faulturi care trebuie sanctionate progresiv (8:3; *comparati, totusi cu 16:3b si 16:6d*);
 - b) comportare nesportiva care trebuie sanctionata progresiv (8:7);

Comentariu:

Unui jucator nu trebuie sa i se dea mai mult de un singur avertisment, iar jucatorilor unei echipe nu trebuie sa li se dea, in total, mai mult de trei avertismente; dupa aceea, sanctiunea trebuie sa fie cel putin de eliminare pe timp de 2-minute.

Unui jucator sanctionat deja cu o eliminare de 2-minute nu trebuie sa i se mai dea un avertisment.

Oficialilor unei echipe nu trebuie sa li se acorde mai mult de un avertisment.

- 16 : 2** Arbitrul trebuie sa arate avertismentul jucatorului sau oficialului vinovat si scorer/cronometrul-ului, prin ridicarea cartonasului galben (*semnalizarea nr. 13*).

Eliminarea

- 16 : 3** O eliminare (de 2 minute) este sanctiunea indicata:
- a) pentru o schimbare gresita, daca un jucator suplimentar intra pe terenul de joc, sau daca un jucator intervine in joc din spatiul de schimb (4:5–6); de vazut, totusi, regula 8:10b (II);
 - b) pentru faulturi ca acelea de la regula 8:3, daca jucatorul si/sau echipa sa a(u) primit deja numarul maxim de avertismente (*vezi 16:1 Comentariu*);
 - c) pentru faulturi ca acelea de la regula 8:4;
 - d) pentru comportare nesportiva a unui jucator ca la 8:7, daca jucatorul si/sau echipa sa a(u) primit deja numarul maxim de avertismente.
 - e) pentru comportare nesportiva a unui oficial de echipa ca la 8:7, daca unul dintre oficialii de echipa a primit deja un avertisment;
 - f) pentru comportare nesportiva a unui jucator sau oficial de echipa ca la 8:8 (*vezi, de asemenea, 4:6*);
 - g) ca o consecinta a descalificarii unui jucator sau a unui oficial de echipa (*16:8, paragraful 2; vezi, totusi, 16:11b*);

- h) pentru comportare nesportiva a unui jucator inainte de reinceperea jocului, dupa ce acesta tocmai primise o eliminare de 2-minute (16:9a).

Comentariu:

Nu este posibil sa se acorde oficialilor unei echipe mai mult de o eliminare de 2 minute. Cand se da o eliminare de 2-minute unui oficial de echipa, conform 16:3e, oficialul sanctionat are dreptul sa ramana in spatiul de schimb si sa-si duca la indeplinire sarcinile. Totusi, numarul de jucatori din teren al echipei se reduce pe timp de 2 minute.

16 : 4 Dupa acordarea unui time-out, arbitrul va indica, clar, eliminarea jucatorului sau oficialului de echipa vinovat si scorer/cronometror-ului prin semnalizarea corespunzatoare, adica, un brat ridicat cu 2 degete intinse (*semnalizarea nr. 14*).

16 : 5 O eliminare este intotdeauna pentru 2 minute de joc; a treia eliminare a aceluiasi jucator conduce, intotdeauna la o descalificare (16:6d).

Jucatorului eliminat nu i se permite sa participe la joc, pe timpul eliminarii sale si echipa nu are voie sa-l inlocuiasca pe teren.

Timpul de eliminare incepe cand jocul este reluat prin fluierul arbitrului.

O eliminare pe timp de 2-minute va continua in a doua repriza a jocului daca timpul de eliminare nu s-a incheiat pana la sfarsitul primei reprize. Aceeasi prevedere se aplica si de la timpul normal de joc, la prelungiri si in timpul prelungirilor. O eliminare de 2-minute neefectuata pana la sfarsitul prelungirilor, determina ca jucatorul respectiv sa nu poata participa la tie-break prin aruncarile de la 7-metri, conform 2:2 Comentariu.

Descalificarea

16 : 6 O descalificare este sanctiunea adecvata:

- a) pentru faulturi conform 8:5 si 8:6;
- b) pentru comportare nesportiva grava, conform 8:9 si comportare nesportiva grosolana, conform 8:10, facuta de catre un jucator sau oficial de echipa, pe sau in afara terenului de joc;
- c) pentru comportare nesportiva a oricarui oficial de echipa, conform 8:7, dupa ce acestia au primit, in prealabil, un avertisment si o eliminare de 2-minute, conform 16:1b si 16:3e;
- d) ca o consecinta a celei de-a treia eliminari de 2-minute primita de acelasi jucator (16:5);
- e) pentru comportare nesportiva grava sau comportari nesportive repetate, facute in timpul unui tie-break, cum ar fi aruncarile de la 7-metri de departajare (2:2 Comentariu si 16:10);

16 : 7 Dupa intreruperea timpului de joc, arbitrii vor indica, clar, descalificarea jucatorului sau oficialului de echipa vinovat si scorer/cronometrul-ului, prin ridicarea bratului si tinerea cartonasului rosu (*semnalizarea nr. 13, vezi de asemenea Regula 16:8*).

16 : 8 O descalificare a unui jucator sau oficial de echipa este intotdeauna data pentru intreg timpul de joc ramas de jucat. Jucatorul sau oficialul trebuie sa paraseasca imediat terenul de joc si spatiul de schimb. Dupa plecare, jucatorul sau oficialul vinovat nu mai au dreptul, sub nicio forma, sa aiba contact cu echipa lor.

Descalificarea unui jucator sau oficial de echipa, pe sau in afara terenului de joc, in timpul de joc, atrage intotdeauna o eliminare de 2-minute pentru echipa sa. Aceasta inseamna ca numarul de jucatori aflati pe terenul de joc se reduce cu unul (*16:3f*). Reducerea din terenul de joc va fi, totusi, de 4 minute, daca un jucator a fost descalificat in circumstantele indicate la regula 16:9b–d.

O descalificare reduce numarul jucatorilor sau oficialilor de echipa disponibili pentru echipa (*exceptie ca la 16:11b*). Echipa are, totusi, dreptul sa creasca numarul jucatorilor pe terenul de joc, dupa expirarea eliminarii.

Asa cum este specificat in regulile 8:6 si 8:10 a-b, descalificarile date conform acestor reguli trebuie raportate in scris autoritatilor responsabile, pentru actiuni ulterioare. In astfel de cazuri “responsabilul oficial de echipa” si observatorul jocului (*vezi Explicatia nr. 7*), trebuie informati imediat dupa decizie.

In acest scop, arbitrii vor arata de asemenea cartonasul albastru, pentru informare, dupa aratarea cartonasului rosu.

Mai multe abateri in aceeasi situatie

16 : 9 Daca un jucator sau oficial de echipa se face vinovat de mai multe incalcar
ale regulamentului de joc simultan sau imediat succesive, inainte ca jocul sa se reia, si aceste incalcar
i necesita sanctiuni diferite, atunci, in principiu, se acorda numai sanctiunea cea mai severa.

Sunt, totusi, urmatoarele exceptii specifice, cand, in toate cazurile, echipa trebuie sa joace cu un efectiv redus pe teren pe timp 4 minute:

- a) daca un jucator care tocmai a fost eliminat pentru 2-minute se face vinovat de o comportare nesportiva, inainte ca jocul sa fie reluat, atunci jucatorul vinovat primeste o eliminare suplimentara de 2-minute (*16:3g*); daca aceasta eliminare suplimentara este cea de-a treia eliminare a sa, atunci jucatorul trebuie descalificat;

- b) daca un jucator care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare) se face vinovat de o comportare nesportiva, inainte ca jocul sa fie reluat, atunci echipa primeste o sanctiune suplimentara de 2-minute, astfel incat reducerea efectivului va fi pentru 4 minute (16:8, *paragraful 2*);
- c) daca un jucator care tocmai a fost eliminat pentru 2-minute se face vinovat de o comportare nesportiva grava sau comportare nesportiva grosolana inainte ca jocul sa fie reluat, atunci jucatorul este descalificat (16:6b); aceste sanctiuni combinate conduc la o reducere a efectivului pe timp de 4 minute (16:8 *paragraful 2*);
- d) daca un jucator care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare) se face vinovat de o comportare nesportiva grava sau o comportare nesportiva grosolana, inainte ca jocul sa fie reluat, atunci echipa primeste o sanctiune suplimentara de 2-minute, astfel incat reducerea efectivului va fi pentru 4 minute (16:8 *paragraful 2*).

Abateri comise in timpul de joc

16 : 10 Sanctiunile pentru actiuni facute in timpul de joc sunt stabilite de regulile 16:1, 16:3 si 16:6.

Conceptul de “timp de joc” include toate intreruperile, time-out-urile, time-out-urile de echipa si prelungirile. In toate celelalte forme de tie-break (ex. aruncari de la 7-metri), se aplica numai regula 16:6.

In acest fel, orice comportare nesportiva repetata sau comportare nesportiva grava va determina ca jucatorul vinovat sa nu poata participa la tie-break (*vezi Regula 2:2 Comentariu*).

Abateri comise in afara timpului de joc

16 : 11 Comportarea nesportiva, comportarea nesportiva grava, comportarea nesportiva grosolana sau orice forma de actiuni deosebit de nesabuite/imprudente (*vezi Regulile 8:6–10*) a unui jucator sau oficial de echipa, care are loc in incinta (baza sportiva, sala, teren etc.) unde se desfasoara jocul, dar in afara timpului de joc, va fi sanctionata dupa cum urmeaza:

Inaintea jocului:

- a) un avertisment va fi dat in cazul unei comportari nesportive mentionate la regulile 8:7–8;
- b) o descalificare a jucatorului sau oficialului de echipa vinovat va fi data in cazul unei actiuni care se considera a cadea sub incidenta regulilor 8:6 si 8:10a, dar echipei i se permite sa inceapa jocul cu 14 jucatori si 4 oficiali; Regula 16:8 *paragraful 2* se aplica numai in cazul abaterilor savarsite in timpul de joc; de aceea, descalificarea [in acest caz] nu atrage dupa sine si o eliminare de 2-minute.

Astfel de sanctiuni pentru incalcari ale regulamentului inainte de joc, pot fi date oricand in timpul jocului, oricand persoana vinovata este identificata ca participand la joc, daca acest lucru nu a putut fi stabilit inca din timpul incidentului.

Dupa joc:

- c) un raport scris



Arbitrii

17 : 1 Doi arbitri, cu drepturi egale, vor fi responsabili pentru fiecare meci. Ei vor fi asistati de un cronometror si un scorer.

17 : 2 Arbitrii supravegheaza comportamentul jucatorilor si a oficialilor de echipa, din momentul intrarii acestora in incinta de desfasurare a jocului si pana la parasirea ei.

17 : 3 Inaintea jocului, arbitrii sunt responsabili de inspectia terenului de joc, a portilor si a mingilor de joc; arbitrii decid mingea de joc (*Regulile 1 si 3:1*).

De asemenea, arbitrii supravegheaza ca cele doua echipe sa fie in echipament de joc corespunzator. Ei verifica raportul de joc si echipamentul jucatorilor. Ei se asigura ca in spatiul de schimb numarul jucatorilor si al oficialilor este in limitele regulamentului si stabilesc prezenta si identitatea “responsabilului oficial al echipei”, pentru fiecare echipa. Orice neconcordante trebuie corectate (*4.1-2 si 4.7-9*).

17 : 4 Efectuarea alegerii cu moneda se face de catre unul dintre arbitrii, in prezenta celuilalt si a “responsabilului oficial de echipei”, al fiecarei echipe sau a unui oficial de echipa sau jucator (de exemplu capitanul de echipa) care participa in numele “responsabilului oficial de echipa”.

17 : 5 In principiu, tot jocul va fi arbitrat de aceiasi arbitri.

Este responsabilitatea lor sa se asigure ca jocul se desfasoara in conformitate cu regulamentul de joc si ei trebuie sa sanctioneze orice abatere de la regulament (*vezi, totusi, Regulile 13:2 si 14:2*).

Daca unul dintre arbitrii nu poate termina jocul, celalalt arbitru va continua sa arbitreze singur.

Nota:

IHF, federatiile continentale si nationale au dreptul sa aplice abateri/devieri de la regulament in ariile lor de responsabilitate, in ceea ce priveste aplicarea paragrafelor 1 si 3 de la Regula 17:5.

17 : 6 Daca amandoi arbitrii fluiera o abatere si sunt de acord cu echipa care trebuie sanctionata, dar au opinii diferite in legatura cu severitatea sanctiunii, se va aplica sanctiunea cea mai severa.

17 : 7 Daca amandoi arbitrii fluiera pentru a sanctiona o abatere, sau mingea a parasit terenul, si cei doi arbitrii au pareri diferite in ceea ce priveste echipa care trebuie sa se afle in posesia mingii, atunci trebuie sa se aplice decizia comuna a arbitrilor, la care ajung dupa consultari. Daca nu pot ajunge la o decizie comuna, va prevala opinia arbitrului de centru.
Un time-out este obligatoriu in acest caz. Dupa consultari intre arbitrii, ei semnalizeaza clar ce au hotarat si jocul se reia cu fluierul arbitrului (2:8d, 15:5).

17 : 8 Amandoi arbitri sunt responsabili pentru notarea scorului. Arbitri noteaza deasemenea avertismentele, eliminările si descalificarile.

17 : 9 Amandoi arbitrii sunt responsabili pentru controlul timpului de joc. Daca exista indoeli asupra corectitudinii timpului de joc, arbitrii vor ajunge la o decizie comuna (vezi de asemenea Regula 2:3).

Nota:

IHF, federatiile continentale si nationale au dreptul sa aplice devieri de la regulament in ariile lor de responsabilitate, in ceea ce priveste aplicarea Regulilor 17:8 si 17:9.

17 : 10 Arbitrii sunt responsabili pentru completarea corecta a raportului de joc, dupa joc.
Descalificarile de tipul celor descrise in Regulile 8:6 si 8:10 trebuie explicate in raportul de joc.

17 : 11 Deciziile luate de arbitri sau delegati/observatori pe baza observarii faptelor de catre ei sau a judecatii lor **sunt finale**.
Se poate face apel numai impotriva deciziilor care nu sunt in conformitate cu regulamentul. In timpul jocului, numai "responsabilul oficial de echipa" are dreptul sa se adreseze arbitrilor.

17 : 12 Arbitrii au dreptul sa suspende temporar sau sa opreasca definitiv un joc. Trebuie facute toate eforturile pentru continuarea jocului, inainte de a lua decizia de a opri definitiv un joc.

17 : 13 Echipamentul negru este destinat initial arbitrilor.

17 : 14 Arbitrii si delegatii/observatorii pot folosi echipament electronic pentru a comunica intre ei. Regulile de utilizare a acestor echipamente electronice sunt hotarate de fiecare Federatie.



Cronometrorul si Scorerul

18 : 1 In principiu, cronometrorul are ca responsabilitate principala timpul de joc, “time-out”-urile si timpul de eliminare al jucatorilor eliminati.

Scorerul are ca responsabilitate principala listele echipelor, raportul de joc, intrarea jucatorilor care ajung dupa inceperea jocului si intrarea jucatorilor fara drept de participare la joc.

Alte sarcini, cum ar fi controlul numarului de jucatori si oficiali de echipa in spatiul de schimb, intrarea si iesirea jucatorilor de schimb sunt considerate responsabilitati comune. Aceste decizii se bazeaza pe observarea faptelor de catre acestia.

In general, numai cronometrorul (si atunci cand este cazul, un Delegat tehnic al Federatiei responsabile) trebuie sa intrerupa jocul, atunci cand este necesar.

Vezi de asemenea Explicatia Nr. 7 cu privire la procedurile corecte pentru interventia cronometrorului / scorerului cand isi indeplinesc responsabilitatile mentionate.

18 : 2 Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru, atunci cronometrorul trebuie sa informeze “responsabilul oficial de echipa” al fiecarei echipe despre cat timp s-a jucat sau cat timp a mai ramas de jucat, in special dupa “time-out”-uri.

Daca nu exista tabela de marcaj cu cronometru cu semnal automat de sfarsit de joc, cronometrorul isi asuma responsabilitatea pentru a da semnalul de sfarsit la fiecare repriza (*vezi Regula 2:3*).

Daca tabela de marcaj nu poate afisa si timpii de eliminare (cel putin trei pentru fiecare echipa, in timpul jocurilor IHF), cronometrorul va afisa la masa cronometrorului timpul de expirare pentru fiecare eliminare, impreuna cu numarul jucatorului eliminat.



Codul semnalizarilor

Atunci cand se acorda o aruncare de la margine sau o aruncare libera, arbitrii trebuie sa indice **imediat** directia in care trebuie sa se execute aruncarea (*semnalizarile 7 sau 9*).

Ulterior, atunci cand este aplicabil, se vor indica celelalte semnalizari obligatorii corespunzatoare, pentru a indica orice sanctiune personala (*semnalizarile 13-14*).

Daca este necesar sa se explice motivul pentru care a fost acordata o aruncare libera sau de la 7 metri, atunci una dintre semnalizarile, aplicabile, 1-6 si 11 pot fi aratate pentru informare. (Semnalizarea 11 trebuie, totusi, aratata intotdeauna in acele situatii in care o aruncare libera acordata pentru joc pasiv nu a fost precedata de semnalizarea 17.)

Semnalizarile 12, 15 si 16 sunt obligatorii in acele situatii in care se aplica.

Semnalizarile 8, 10 si 17 sunt folosite atunci cand se considera necesar de catre arbitri.

Lista semnalizarilor	Pagina
1. Patrunderea in (depasirea) spatiului de poarta	53
2. Dribling neregulamentar (dublu, condusa)	53
3. Pasi sau tinerea mingii mai mult de 3 secunde	54
4. Tinerea, imbratisarea sau impingerea	54
5. Lovire	55
6. Fault al atacantului/fault in atac	55
7. Aruncare de la margine – directia	56
8. Aruncare de la poarta	56
9. Aruncare libera – directia	57
10. Pastrati distanta de 3 metri	57
11. Joc pasiv	58
12. Gol	58
13. Avertisment (galben); descalificare (rosu), informatie despre raport scris (albastru)	59 - 60
14. Eliminare (2 minute)	60
15. Time-out	61
16. Permisie pentru 2 persoane (cu drept de participare la joc) sa intre pe teren in timpul time-out – ului	61
17. Presemnalizare pentru joc pasiv	62

1

Patrunderea in spatiul de poarta

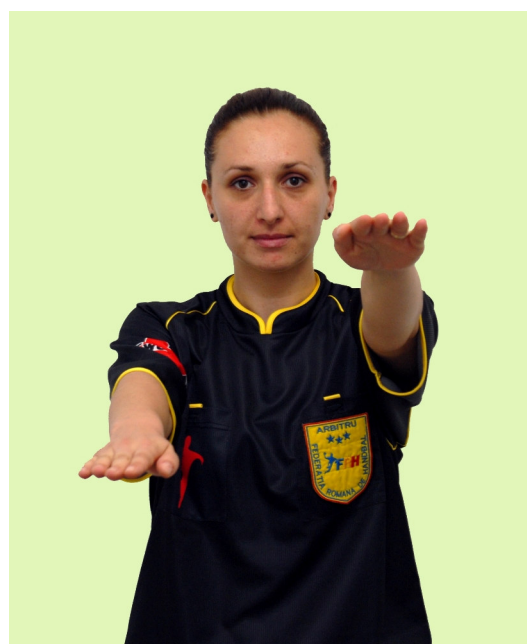
Entering the goal area
Empiètement sur la surface
de but
Betreten des Torraums



2

Dribling neregulamentar (dublu, condusa)

Double dribble
Double dribble
Fang-, Prell- oder Tippfehler



3

Pasi sau tinerea mingii mai mult de 3 secunde

Too many steps or holding the ball more than three seconds

Marcher ou 3 secondes

Schritt- oder Zeitfehler



4

Imbratisare, tinere sau impingere

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, fault
dupa pasare)

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

Aruncare libera - directia

Free-throw direction

Jet franc – direction

Freiwurf – Richtung



10

Pastrati distanta de 3 metri

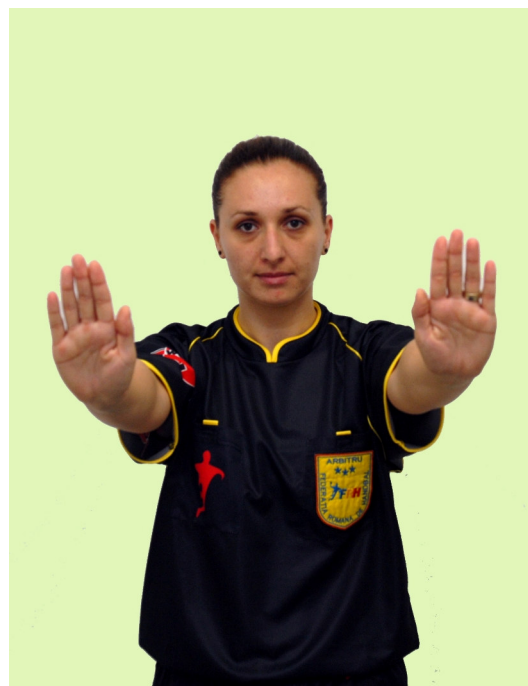
Keep the distance of 3 meter

Non-respect de la distance

d'un mètre

Nichtbeachten des 3-Meter-

Abstandes



11

Joc pasiv

Passive play

Jeu passif

Passives Spiel



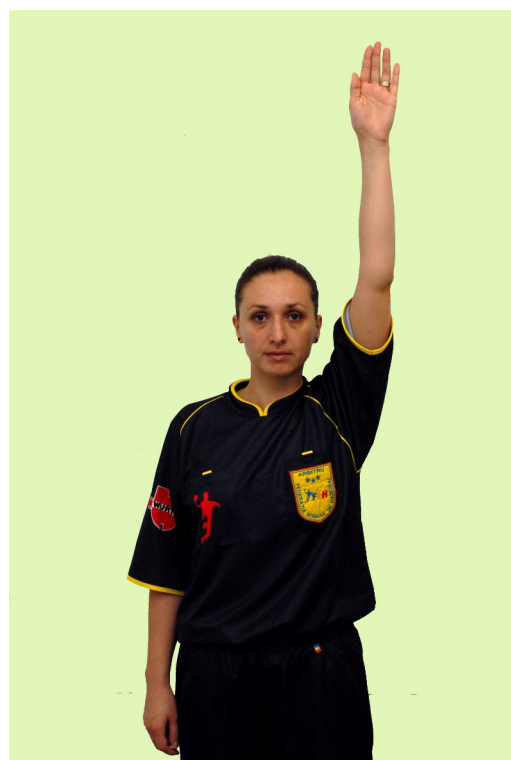
12

Gol – validare

Goal

But

Torgewinn



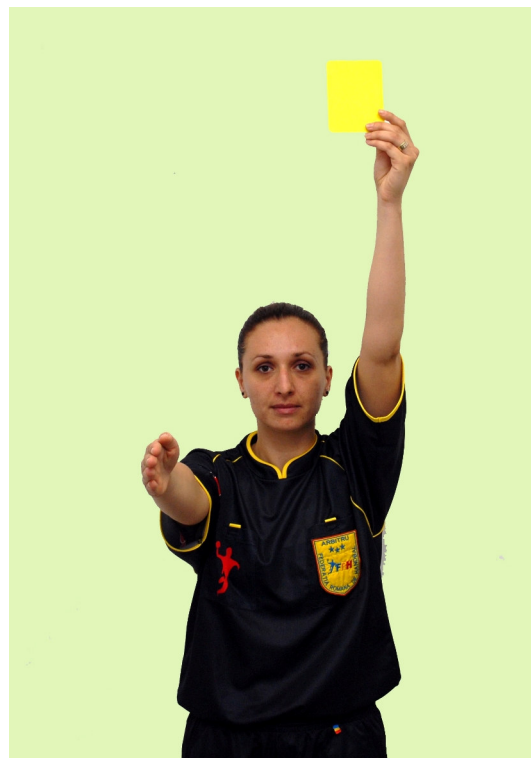
13

Avertisment (galben)

Warning (yellow)

Avertissement (jaune)

Verwarnung (gelb)



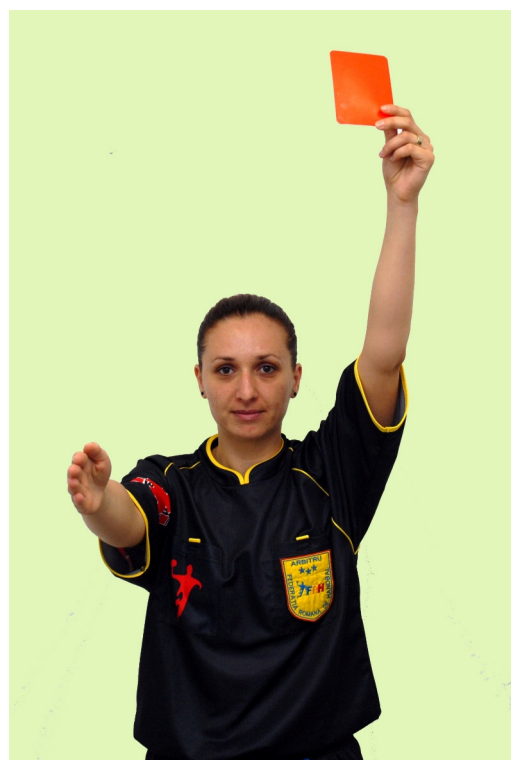
13

Descalificare (rosu)

Disqualification (red)

Disqualification (rouge)

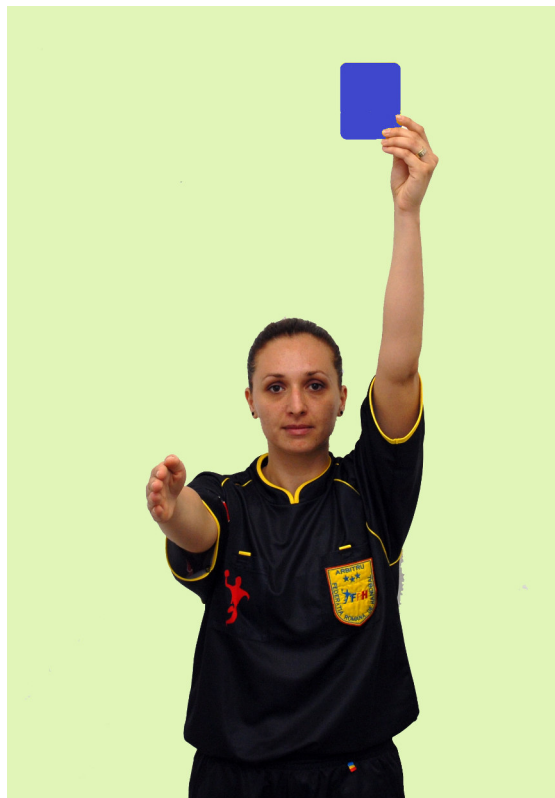
Disqualifikation (rot)



13

Raport suplimentar (albastru)

Written raport (blue)



14

Eliminare (2 minute)

Suspension

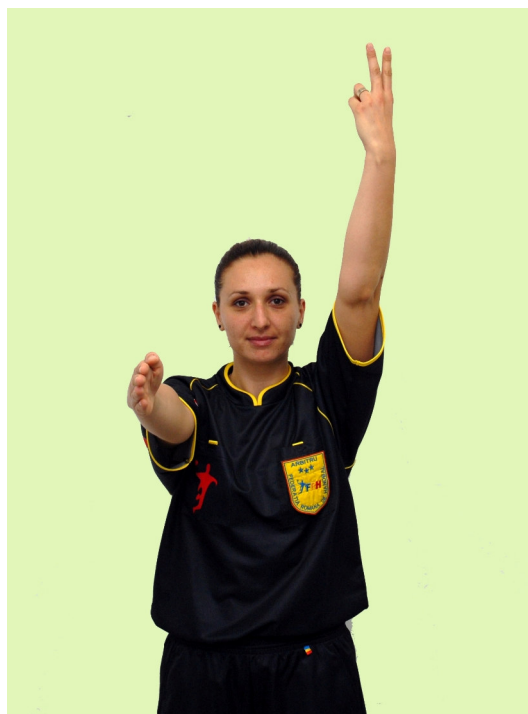
(2 minutes)

Exclusion

(2 minutes)

Hinausstellung

(2 Minuten)



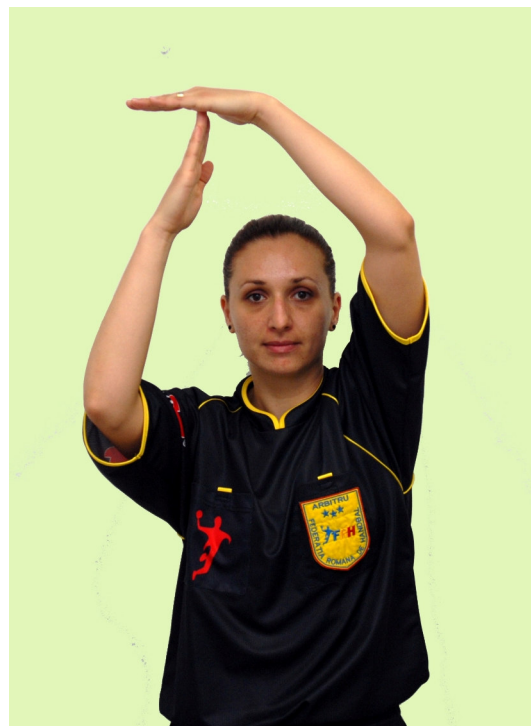
15

Time - out

Time-out

Time-out

Time-out

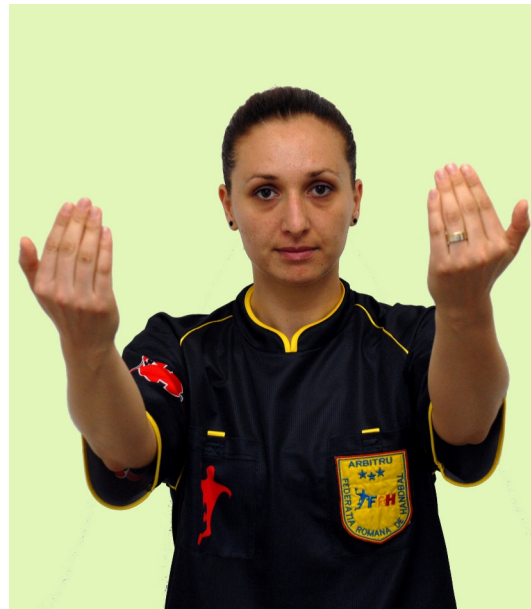


16

**Permisuniunea pentru 2 persoane
cu drept de participare 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 teilnahmebe
rechtigte Personen zum Betreten
der Spielfläche bei Time-out



17

**Semnal de avertizare pentru
Joc pasiv**

Forewarning signal for passive
play

Geste d'avertissement
pour jeu passif

Warnzeichen für passives Spiel





International
Handball
Federation

Explicatii la Regulile de joc

Cuprins

Pagina

1. Executarea aruncarii libere dupa semnalul de final (2:4-6)	67
2. Time-out (2:8)	68
3. Time-out de echipa (2:10)	69
4. Jocul pasiv (7:11-12)	71
5. Aruncarea de incepere (10:3)	76
6. Definitia "sansei clare de gol" (14:1)	77
7. Intreruperea jocului de catre Cronometrul sau Delegat (18:1)	78
8. Jucator accidentat (4:11)	80

1. Executarea aruncării libere după semnalul de final al jocului (2:4–6)

În multe situații, echipa care are posibilitatea de a executa o aruncare liberă după expirarea timpului de joc, nu este cu adevărat interesată să marcheze un gol, fie pentru că rezultatul jocului este deja stabilit, fie că locul aruncării este situat prea departe față de poarta echipei adverse.

Cu toate că, tehnic, regulamentul prevede ca aruncarea liberă să fie executată, arbitrii trebuie să judece corect și să considere aruncarea liberă ca executată, dacă un jucător, care se află în poziția aproximativ corectă, lasă mingea să cadă sau o înmanează arbitrilor.

În acele cazuri în care este evident că echipa va încerca să marcheze un gol, arbitrii trebuie să încerce să stabilească un echilibru între acordarea acestei șanse (chiar dacă este foarte redusă) și asigurarea că această situație nu se va transforma într-un “teatru” frustrant și cu pierdere de timp. Aceasta înseamnă că arbitrii vor aranja jucătorii ambelor echipe în poziții corecte, cât mai ferm și rapid, pentru ca aruncarea liberă să poată fi executată fără întârziere. Noile restricții de la Regula 2:5 privind poziția jucătorilor și înlocuirile trebuie aplicate (4:5 și 13:7).

Arbitrii trebuie să fie, în plus, foarte atenți la neregularitățile sancționabile comise de ambele echipe. Încălcarile repetate din partea echipei în apărare trebuie sancționate (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). În plus, jucătorii echipei în atac încalcă deseori regulile în timpul execuției, de exemplu unul sau mai mulți jucători depășesc linia de aruncare liberă după fluierul arbitrului, dar înainte ca mingea să fi părăsit mâna executantului (13:7, *paragraful 3*) sau executantul aruncării se mișcă sau sare în timp ce execută aruncarea (15:1, 15:2, 15:3).

Este foarte important ca astfel de goluri, marcate în condiții nereglementare, să nu fie acordate.

2. Time – out (2:8)

Exceptand situatiile descrise in regula 2:8, in care acordarea unui time – out este obligatorie, este de asteptat ca arbitrii sa-si folosească capacitatea de decizie referitoare la necesitatea dictarii Time – out-urilor si in alte situatii. Cateva situatii tipice unde acordarea time – out-urilor nu este obligatorie, dar care, in conditii normale, se acorda, sunt:

- a) la influente exterioare, de exemplu suprafata de joc trebuie stearsa;
- b) un jucator pare a fi accidentat;
- c) o echipa joaca intentionat pentru a trece timpul, de exemplu cand echipa intarzie executarea unei aruncari, sau cand un jucator indeparteaza mingea sau nu o elibereaza la timp;
- d) daca mingea atinge tavanul salii sau o instalatie fixa de deasupra suprafetei de joc (11:1) si ricoseaza departe de locul de unde ar fi trebuit sa se execute aruncarea de la margine, ceea ce ar duce la intarzieri neobisnuite;
- e) inlocuirea unui jucator de camp cu portarul pentru a se executa o aruncare de la poarta (aruncarea executata de catre portar).

La stabilirea necesitatii acordarii unui time – out in aceste situatii sau in altele, arbitrii trebuie sa aiba in vedere, inainte de toate, daca o intrerupere de joc fara time – out ar crea un dezavantaj pentru una dintre echipe. Daca, de exemplu, o echipa conduce spre finalul jocului la o diferenta clara de goluri, nu este necesar sa se acorde un time – out pentru stergerea podelei. Similar, daca echipa care ar fi dezavantajata prin neacordarea unui time – out este acea echipa care, dintr-un motiv oarecare, intarzie jocul sau încearca sa traga de timp, atunci este clar ca nu este motiv pentru a se acorda time – out.

Un alt factor important este durata probabila a intreruperii. Durata unei intreruperi cauzate de o accidentare este, adesea, greu de apreciat, motiv pentru care este mai sigur sa se acorde time – out. In schimb, arbitrii nu trebuie sa acorde prea repede un time – out, numai pentru faptul ca mingea a parasit suprafata de joc. In asemenea cazuri, de cele mai multe ori, mingea va fi returnata destul de repede, iar jocul va putea fi reluat. In caz contrar, arbitrii vor trebui sa introduca rapid in joc mingea de rezerva (3:4), tocmai pentru a evita acordarea unui time – out.

„Time – out”-ul obligatoriu ce se acorda la executarea unei aruncari de la 7 metri a fost indepartat. Poate fi, totusi, necesar sa se acorde „time-out” in baza judecarii subiective in anumite ocazii, in concordanta cu principiile de mai sus. Acestea pot implica situatii cand una dintre echipe intarzie evident executarea, inclusiv, de ex., printr-o schimbare a portarului sau a executantului.

3. Time – out-ul de echipa (2:10)

Fiecare echipa are dreptul la un time-out de echipa de 1 minut pe repriza, in timpul regulamentar de joc (dar nu si in timpul prelungirilor).

O echipa care doreste sa solicite un time – out de echipa, trebuie, printr-un oficial de echipa, sa puna pe masa oficiala, in dreptul cronometrorului, un "carton verde" (este indicat ca acest carton verde sa aiba dimensiunea de 15 x 20 cm si sa aiba pe fiecare parte desenat un "T").

O echipa poate sa ceara time – out de echipa numai cand este in posesia mingii (cand mingea este in joc sau la o intrerupere a jocului). Presupunand ca echipa nu pierde posesia mingii inainte ca cronometrorul sa poata fluiera (caz in care cartonul verde se inapoiaza echipei), time – out-ul de echipa va fi acordat imediat acelei echipe.

Cronometrorul intrerupe jocul prin fluier si opreste cronometrul (2:9). Semnalizeaza cu mainile time – out (*Semnalizarea 15*) si indica, cu bratul intins lateral echipa care a cerut time – out-ul de echipa.

Cartonul verde se pune pe masa, in partea unde se afla echipa care a solicitat time – out-ul de echipa si ramane acolo pe perioada „time – out”-ului.

Arbitrii confirma time – out-ul de echipa si cronometrorul porneste un alt cronometru prin care va controla durata „time – out”-ului de echipa. Scorerul inscrie in raportul de joc minutul 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 de echipa vor sta in dreptul/zona propriilor spatii de schimb, fie in suprafata de joc, fie in spatiul de schimb. Arbitrii raman la centrul terenului, dar unul dintre ei poate sa mearga, pentru o scurta perioada de timp, la masa cronometrorului/scorerului pentru consultari.

In concordanta cu sanctiunile de la Regula 16, un time-out de echipa se defineste ca fiind parte din timpul de joc (16:10), asadar, orice comportare nesportiva si alte incalcari ale regulamentului se sanctioneaza ca atare. Nu are importanta, in acest context, daca jucatorul/oficialul in cauza se afla sau nu pe terenul de joc. In consecinta, un avertisment, o eliminare de 2 min. sau o descalificare conform Regulilor 16:1-3 si 16:6-9 se pot acorda pentru comportare nesportiva (8:7-10) sau pentru o actiune care intra sub incidenta Regulii 8:6b.

Dupa 50 de secunde cronometrorul 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 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 in momentul intreruperii. Cronometrorul porneste cronometrul in momentul in care arbitrul fluiera reluarea jocului.

Nota:

Daca IHF, federatiile continentale sau nationale aplica abateri conform Notei de la 2:10, fiecare echipa are dreptul de a primi maximum 3 time-out - uri de echipa, in timpul regulamentar de joc si niciunul in timpul prelungirilor. Nu se pot acorda mai mult de 2 (doua) time-out - uri de echipa intr-o repriza a timpului regulamentar de joc. Intre doua time-out - uri de echipa adversarii trebuie sa se afle, cel putin odata, in posesia mingii. 3 cartonase verzi, numerotate 1, 2 si 3 sunt la dispozitia fiecarei echipe.

Echipele primesc cartoanele cu nr. 1 si 2 in prima repriza a jocului si cartoanele nr. 2 si 3 in a doua repriza a jocului, cu conditia ca ei sa nu fi cerut mai mult de 1 time-out de echipa in prima repriza. Daca au beneficiat de 2 time-out - uri de echipa in prima repriza ei vor primi numai cartonul cu nr. 3.

In ultimele 5 minute ale jocului o echipa poate primi un singur time-out de echipa.

4. Jocul Pasiv (7:11–12)

A. Instructiuni generale

Aplicarea regulilor privind jocul pasiv are ca obiectiv prevenirea metodelor lipsite de atractivitate de a juca și a întârzierilor intenționate ale jocului. Aceasta presupune ca arbitrii, în tot timpul jocului, să recunoască și să judece diferitele metode de joc pasiv într-o manieră consecventă și unitară.

Diferitele tipuri de joc pasiv pot apărea în toate fazele unui atac, de ex. când mingea este trimisă în spate/înapoi, în timpul fazei de construcție sau a fazei de finalizare.

Modurile de joc pasiv sunt, în mod tipic mai des folosite, în următoarele situații:

- o echipă conduce la un scor strâns, mai ales, spre sfârșitul jocului;
- o echipă are unul sau mai mulți jucător(i) eliminat(i);
- când abilitățile adversarului sunt superioare, mai ales în faza de apărare.

Criteriile menționate mai jos, se aplică rar singure, dar trebuie, în general, judecate în totalitatea lor de către arbitri. În particular, trebuie luat în considerare, impactul apariției active în conformitate cu regulile de joc.

B. Folosirea semnalului de avertizare

Semnalul de avertizare trebuie arătat mai ales în următoarele situații:

B1. Semnalizare de avertizare când înlocuirile se fac lent sau când mingea este transmisă lent pe teren

Indicațiile tipice sunt:

- jucătorii stau în mijlocul terenului așteptând să fie efectuate înlocuirile;
- un jucător întârzie executarea unei aruncări libere (pretinzând că nu știe locul exact), a aruncării de început (prin recuperarea lentă a mingii de către portar, printr-o pasă greșită intenționat către mijlocul terenului sau printr-o mișcare lentă cu mingea către centrul terenului), a unei aruncări de la poartă sau de la margine, după ce echipa a fost anterior avertizată să se abțină de la astfel de tactici de întârziere;
- un jucător sta pe loc și driblează mingea (dribling multiplu);
- mingea este jucată (pasată) înapoi, în propria jumătate de teren, chiar dacă adversarii nu pun niciun fel de presiune;

B2. Semnalul de avertizare corelat cu o înlocuire tardie, în faza de construcție

Indicațiile tipice sunt:

- toți jucătorii și-au ocupat deja pozițiile de atac;
- echipa începe faza de construcție cu un joc de pase pregătitor;
- până în acest moment echipa nu face nicio înlocuire;

Comentariu:

O echipa care a incercat un contraatac rapid din propria jumătate de teren, dar care a esuat în a reuși o ocazie imediată de a înscrie un gol, după ce ajunge în jumătatea de teren a adversarilor, trebuie să i se permită o rapidă schimbare de jucător în acest stagi.

B3. În timpul unei faze de construcție excesiv de lungă

În principiu, unei echipe trebuie întotdeauna să i se permită o fază de construcție cu un joc pregătitor de pase, înainte de a se aștepta de la aceasta o acțiune îndreptată direct spre poartă.

Indicațiile tipice pentru o fază de construcție excesiv de lungă sunt:

- atacul echipei nu conduce la nicio acțiune tintită/directă spre poartă (de atac);

Comentariu

O acțiune de atac tintită există, în special, când echipa aflată în posesia mingii folosește metode tactice de a se muta (misca) astfel încât să castige un avantaj de spațiu în fața apărătorilor sau când aceștia cresc viteza de atac în comparație cu faza de construcție.

- jucătorii primesc repetat mingea în timp ce stau pe loc sau se îndepărtează de poartă;
- driblinguri repetate, în timp ce stau pe loc;
- când este împințat de un adversar, atacantul se întoarce prematur, așteptând ca arbitrii să întrerupă jocul sau nu castiga niciun avantaj de spațiu față de apărător;
- acțiuni de apărare active: metode active de apărare prin care se împiedică atacantul să creeze ritmul deoarece apărătorii blochează mișcarea mingii și traseele de alergare;
- un criteriu special pentru o fază de construcție excesiv de lungă este atunci când, echipa în atac nu reușește o creștere clară a ritmului din faza de construcție până în faza de finalizare.

C. Cum trebuie folosit semnalul de avertizare

Dacă un arbitru (de centru sau de poartă) recunoaște apariția unui (tendință spre) joc pasiv, ridică bratul (*semnalizarea nr. 17*), pentru a indica decizia sa, că echipa nu încearcă să ajungă într-o poziție din care să arunce la poartă. Celălalt arbitru trebuie de asemenea să indice același semnal.

Semnalul de avertizare transmite că echipa aflată în posesia mingii nu face nicio încercare de a-și crea o șansă de gol, sau ca întârziere, în mod repetat, reluarea jocului.

Semnalul de avertizare este menținut până când:

- atacul s-a încheiat,
sau
- semnalul de avertizare nu mai este valabil (vezi mai jos);

Un atac începe când echipa intră în posesia mingii și se consideră încheiat când echipa înscrie un gol sau pierde posesia mingii.

Semnalul de avertizare se aplica, in mod normal, pentru toata durata atacului ramas de efectuat. Totusi, in timpul unui atac, sunt doua situatii cand decizia de joc pasiv nu mai este valabila si semnalul de avertizare este retras imediat:

- a) echipa aflata in posesia mingii arunca la poarta si mingea ii revine din barele portii sau din portar (direct sau ca aruncare de la margine);
- b) un jucator sau oficial al echipei in aparare primeste o sanctiune personala (disciplinara) conform Regulii 16, datorita unui fault sau a unei comportari nesportive.

In aceste doua situatii, trebuie sa i se permita echipei in atac sa inceapa o noua faza de constructie.

D. Dupa aratarea semnalului de avertizare

Dupa ce semnalul de avertizare a fost aratat, arbitrii trebuie sa permita echipei aflate in posesia mingii un anumit timp pentru a-si schimba modul de actiune. De aceea, trebuie tinut cont de nivelurile diferite de varsta si categorie competitionala.

Astfel, echipei avertizate trebuie sa i se permita posibilitatea sa pregateasca o actiune tintita (indreptata direct) spre poarta.

Daca echipa care are posesia mingii nu face nicio incercare evidenta de a ajunge intr-o pozitie sa arunce la poarta (*criteriile de luare a deciziilor, vezi D1 si D2*),, atunci, unul dintre arbitri decide ca este joc pasiv daca cel mai tarziu dupa 6 pase nu se arunca la poarta (*Regula 7:11–12*).

Urmatoarele actiuni nu sunt considerate pase:

- Daca o incercare de a pasa nu poate fi controlata de jucatorul care oprimeste pasa datorita unui fault sanctionat al aparatorului; [Daca o pasa trimisa nu poate fi receptionata (de cel care ar trebui s-o primeasca) din cauza unui fault sanctionat al aparatorului].
- Daca o incercare de pasa este deviata de un aparator peste linia de margine sau linia exterioara a portii
- O incercare de aruncare care este blocata de un adversar

Criterii de luare a deciziei dupa aratarea semnalului de avertizare

D1. Echipa in atac

- nu creste, vizibil, ritmul de atac;
- nu efectueaza o actiune directa (tintita) spre poarta;
- nu apar actiuni de 1-la-1 fara castigare/dobandire de avantaj de teren;
- intarzieri la jucarea mingii (ex. pentru ca posibilitatile/traseele/caile de trecere si pasare a mingii, sunt blocate de catre echipa din aparare).

D2. Echipa in aparare

- echipa in aparare incearca sa previna o crestere a ritmului sau o actiune directa (tintita) spre poarta, prin metode defensive corecte si active;
- daca echipa din aparare incearca sa intrerupa secventa/sucesiune de pase a echipei in atac, comitand abateri de la regulament, conform Regulii 8:3, aceasta comportare trebuie sanctionata progresiv consecvent.

D3. Note privind numarul maxim de pase

D3a. Inainte de executarea celei de-a 6 (sasea) pase:

- Numaratoarea paselor nu se intrerupe daca, la momentul cand semnalul de avertizare era aratat, arbitrii decid acordarea unei aruncari libere sau a unei aruncari de la margine pentru echipa din atac.
- Similar, numaratoarea paselor nu se intrerupe nici in cazul in care o pasa sau o aruncare spre poarta este blocata de un jucator de camp al echipei din aparare si, astfel, mingea revine echipei din atac (chiar si in cazul unei aruncari de la propria poarta)

D3b. Dupa executarea celei de-a 6 (sasea) pase:

- Daca, dupa a 6-a pasa, echipei in atac i se acorda o aruncare libera sau de la margine (sau de la poarta), atunci aceasta are posibilitatea sa combine o aruncare directa cu o pasa suplimentara pentru finalizarea atacului.
- Acelasi lucru se aplica si in cazul in care aruncarea executata dupa cea de-a 6-a pasa este blocata de echipa din aparare, iar mingea se indreapta catre un atacant sau trece peste linia de margine sau linia exterioara a portii. In acest caz, echipa din atac are posibilitatea de a finaliza atacul prin intermediul unei singure pase suplimentare.

E. Anexa

Indicatii privind reducerea ritmului de joc

- actiuni laterale si nu in profunzime, indreptate spre poarta;
- alergari frecvente in diagonala, prin fata aparatorilor, fara a pune presiune pe acestia;
- fara actiuni in profunzime, cum ar fi infruntari 1-la-1 sau pasarea mingii la jucatori aflati intre linia spatiului de poarta si linia de aruncare libera;
- pase repetate intre doi jucatori, fara o crestere evidenta a ritmului sau fara actiuni indreptate spre poarta;
- pasarea mingii la toti jucatorii implicati (extreme, pivot si interi, centru) fara o crestere clara a ritmului sau o actiuni evidente indreptate spre poarta.

Indicatii privind actiunile 1-la-1 fara castig de teren

- actiune 1-la-1 intr-o situatie in care este evident ca nu exista spatiu de patrundere (mai multi adversari blocheaza spatiul de patrundere);
- actiune 1-la-1 fara scopul de a patrunde spre poarta;
- actiune 1-la-1 cu scopul de a obtine o simpla aruncare libera (ex. lasandu-se blocat sau oprind actiunea 1-la-1 chiar daca exista posibilitatea de a patrunde).

Indicatii privind metodele defensive active in conformitate cu regulile de joc

- incercarea de nu comite fault pentru a evita intreruperea jocului;
- blocarea culoarului de alergare a atacantului, prin folosirea a doi aparatori;
- deplasarea spre inainte pentru a bloca culoarele de alergare / pasare;
- deplasarea aparatorilor spre inainte pentru a-i forta pe atacanti sa se indeparteze de poarta;
- provocarea atacantilor de a pasa mingea departe spre inapoi in pozitii nepericuloase/inofensive.

5. Aruncarea de început (10:3)

Ca un principiu de urmat în interpretarea Regulii 10:3, arbitrii trebuie să aibă în vedere obiectivul de încurajare a echipelor să facă uz de o aruncare de început rapidă. Aceasta înseamnă că arbitrii nu trebuie să fie pedanți și să nu caute ocazii/motive de a interveni și a corecta sau chiar de a sancționa o echipă care încearcă să execute aruncarea rapid.

De exemplu, arbitrii trebuie să evite ca notațiile pe care le fac sau alte sarcini pe care le au, să îi împiedice să verifice, rapid, pozițiile jucătorilor. Arbitrul de centru trebuie să fie pregătit să fluiera executia aruncării imediat ce executantul a ocupat poziția corectă, presupunând că pozițiile coechipierilor nu trebuie corectate.

De asemenea, arbitrii trebuie să aibă în vedere că coechipierii executantului aruncării au voie să depășească linia de centru imediat după fluier. (Aceasta este o *exceptie de la regula de bază* a executării aruncărilor).

Cu toate că regula prevede că executantul aruncării trebuie să stea cu piciorul pe linia de centru, până la o distanță laterală de maximum 1,5 metri de o parte și de alta de la mijlocul terenului, arbitrii nu trebuie să fie exagerat de exacti și să nu își facă griji pentru câțiva centimetri. Principalul lucru este de a se evita nesportivitatea și nesiguranta pentru adversari, în ceea ce privește când și de unde se execută aruncarea de început.

În afara de aceasta, majoritatea suprafețelor de joc nu au mijlocul terenului marcat, iar alte suprafețe de joc pot avea chiar linia de mijloc întreruptă datorită reclamelor din centru. În asemenea cazuri, atât executantul, cât și arbitrul vor fi, evident, nevoiți să aprecieze poziția corectă, iar orice insistență în exactitate ar fi, deci, nerealistă și inadecvată.

6. Definitia unei “sanse clare de gol” (14:1)

In scopul Regulii 14:1, exista o “sansa clara de gol” atunci cand:

- a) un jucator care are deja controlul mingii si al echilibrului sau corporal (este in plenitudinea fortelor) la linia spatiului de poarta al adversarilor, are ocazia de a arunca la poarta, fara ca un adversar sa poata impiedica aruncarea prin mijloace regulamentare;

Aceasta se aplica si in cazul in care jucatorul nu are inca mingea, dar este pregatit pentru o receptie imediata a acesteia; un adversar nu trebuie sa impiedice receptia mingii prin mijloace regulamentare;

- b) un jucator care are controlul mingii si al echilibrului sau corporal (este in plenitudinea fortelor) alearga (sau dribleaza mingea) singur pe contraatac spre portarul advers, fara ca un adversar sa poata sa se interpuna in fata lui si sa opreasca contraatacul;

Aceasta se aplica si in cazul in care jucatorul nu are inca mingea, dar este pregatit pentru o receptie imediata a acesteia si portarul advers impiedica receptia mingii printr-o coliziune/ciocnire ca cele descrise la Regula 8:5 Comentariu; in acest caz special, pozitiile aparatorilor sunt irelevante.

- c) un portar si-a parasit propriul spatiu de poarta, iar un jucator advers, care are controlul mingii si al echilibrului sau corporal (este in plenitudinea fortelor), are o sansa clara de a arunca nestingherit mingea in poarta goala.

7. Interventia Cronometrorului sau a Observatorului (18:1)

Daca cronometrorul sau delegatul intervine cand jocul este intrerupt deja, atunci jocul se reia cu o aruncare corespunzatoare cauzei care a dus la intreruperea lui.

Daca cronometrorul sau delegatul intervine si astfel intrerupe jocul cand mingea este in joc, atunci, se aplica urmatoarele reguli:

A. Schimbare gresita sau intrare neregulamentara a unui jucator (Regulile 4:2–3, 5–6)

Cronometrorul (sau delegatul) trebuie sa intrerupa jocul imediat, fara sa tina cont de “avantaj” [legea avantajului], concept conform Regulilor 13:2 si 14:2. Daca, datorita unei astfel de intreruperi cauzata de o abatere a echipei aflate in aparare, se distruge o sansa clara de gol, atunci se va acorda o aruncare de la 7-metri conform Regulii 14:1a. In toate celelalte cazuri, jocul se reia cu o aruncare libera.

Jucatorul vinovat este sanctionat conform Regulii 16:3a. Totusi, in cazul unei intrari neregulamentare pe teren {fr. Jucator suplimentar}, conform Regulii 4:6, in timpul unei sanse clare de gol, jucatorul vinovat este sanctionat conform Regulii 16:6b in legatura cu Regula 8:10b.

B. Intreruperea jocului pentru alte motive, ex. comportare nesportiva in spatiul de schimb

a. Interventia cronometrorului

Cronometrorul ar trebui sa astepte pana la prima intrerupere a jocului si sa-l informeze pe arbitru.

Daca, totusi, acesta intrerupe jocul cand mingea este in joc, atunci jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa care s-a aflat in posesia mingii atunci cand jocul a fost intrerupt.

Daca intreruperea jocului s-a produs datorita unei abateri de la regulament a echipei din aparare si astfel a fost distrusa o sansa clara de gol, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri, conform Regulii 14:1b.

(Aceeasi prevedere se aplica si daca cronometrorul intrerupe jocul pentru un time-out de echipa si arbitrii refuza acordarea time-out-ului de echipa deoarece nu a fost corect cerut. Daca, datorita intreruperii, s-a distrus o sansa clara de gol, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri).

Cronometrorul nu dreptul sa acorde/solicite o sanctiune pentru un jucator sau oficial de echipa. Aceasta regula se aplica si arbitrilor daca nu au observat chiar ei incalcarea regulamentului. In astfel de cazuri, arbitrii pot face numai o atentionare verbala. Daca

incalcarea regulamentului cade sub incidenta Regulii 8:6 sau 8:10, atunci arbitrii trebuie sa faca un raport scris [suplimentar].

b. Interventia delegatului/observatorului

Delegatii tehnici ai IHF, ai unei federatii continentale sau ai unei federatii nationale, care sunt desemnati la joc, au dreptul de a informa arbitrii despre o decizie posibila la comiterea unei abateri de la regulament (cu exceptia unei decizii a arbitrilor bazata pe observarea de catre acestia a faptelor) sau despre o abatere de la regulamentul spatiului de schimb.

Delegatul poate intrerupe jocul imediat. In acest caz, jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa care nu a comis abaterea care a condus la intreruperea jocului. Daca intreruperea a fost cauzata de o abatere de la regulament comisa de catre echipa in aparare, si prin aceasta s-a distrus o sansa clara de gol, atunci trebuie acordata o aruncare de la 7-metri conform Regulii 14:1a.

Arbitrii sunt obligati sa acorde sanctiuni personale [disciplinare] conform instructiunilor date de catre delegat.

Daca faptele comise cad sub incidenta Regulilor 8 : 6 sau 8 : 10, atunci acestea trebuie raportate in scris.

8. Jucator accidentat (4:11)

Daca un jucator pare a fi accidentat pe terenul de joc, trebuiesc luate urmatoarele masuri:

- a) Daca arbitrii sunt absolut siguri ca jucatorul accidentat are nevoie de ingrijiri medicale, pe terenul de joc, trebui sa arate imediat semnalizarile 15 si 16. Prin urmare, dupa ce a primit ingrijirile medicale necesare jucatorul trebuie sa indeplineasca cerintele prevazute de Regula 4:11 paragraful 2.

In toate celelalte cazuri, arbitrii vor cere jucatorului sa iasa de pe teren pentru a primi ingrijiri medicale (asistenta medicala) in afara terenului de joc. Daca acest lucru nu este posibil pentru jucatorul accidentat, arbitrii vor arata semnalizarile 15 si 16. Se aplica Regula 4:11 paragraful 2.

Abaterile de la aceste reguli se sanctioneaza pentru comportare nesportiva.

Daca un jucator, care trebuie sa paraseasca terenul de joc timp de 3 atacuri este sanctionat eu eliminare (de 2 minute), acesta poate sa reintre pe terenul de joc la terminarea timpului de eliminare, fara a se mai tine cont de numarul de atacuri incheiate/jucate.

Daca oficialii de echipa refuza sa acorde ingrijiri medicale (asistenta medicala) unui jucator, „responsabilul oficial de echipe” trebuie sanctionat progresiv (*vezi Regula 4:2, paragraful 3*).

- b) Cronometrorul si scorerul sau delegatul/observatorul sunt responsabili de numararea atacurilor. Acestia informeaza echipele respective, imediat ce jucatorii implicati au dreptul sa reintre pe terenul de joc.

Un atac incepe cu posesia mingii si se sfarseste cand se inscrie/marcheaza un gol sau echipa atacanta pierde posesia mingii.

Daca echipa are posesia mingii cand jucatorul are nevoie de tratament medical, acest atac este considerat primul atac.

- c) Regula 4:11 paragraful 2 nu se aplica in urmatoarele cazuri:

- daca asistenta medicala acordata pe terenul de joc este necesara ca urmare a unei actiuni neregulamente a unui adversar care a fost sanctionat progresiv de catre arbitri;
- daca portarul este lovit cu mingea in cap si necesita ingrijiri medicale pe terenul de joc;



International
Handball
Federation

Regulamentul Spatiului de Schimb

Regulamentul Spatiului de schimb

1. Spatiile de schimb se afla in afara liniei de margine, in stanga si dreapta prelungirii liniei de mijloc, pana la capatul bancilor de schimb corespunzatoare (este permis, de asemenea, un rand de scaune) si daca conditiile de spatiu o permit, si in spatele acestora (Regulamentul de joc: Fig. 1).

Reglementarile pentru evenimentele/competitiile I.H.F. si ale federatiilor continentale prevad/stabilesc ca bancile de schimb si, prin urmare, si “zonele antrenorilor” corespunzatoare acestora, incep de la 3,5 metri distanta de linia de mijloc/centru. Aceasta este, de asemenea, o recomandare valabila pentru jocuri la toate celelalte niveluri.

In fata bancilor de schimb, pe linia de margine, nu este voie sa fie amplasate nici un fel de obiecte (pentru cel putin 8 metri de la linia de mijloc/centru).

2. In spatiul de schimb au dreptul sa stea numai jucatorii si oficialii unei echipe, care sunt inscrisi in raportul de joc (*Regula 4:1–2*).

In cazul in care este necesar un translator, acesta trebuie sa ia loc in spatele spatiului de schimb.

3. In spatiul de schimb, oficialii de echipa trebuie sa poarte echipament sportiv complet sau imbracaminte civila. Nu este permisa purtarea de culori ce se pot confunda cu cele purtate de jucatorii echipei adverse.
4. Cronometrul si scorerul vor ajuta arbitrii la monitorizarea ocupantilor spatiului de schimb inaintea si in timpul jocului.

Daca, inaintea inceperii jocului, exista neregularitati privitoare la regulile spatiului de schimb, jocul poate incepe doar atunci cand neregularitatile au fost remediate. Daca aceste neregularitati apar in timpul jocului, jocul nu poate fi continuat, decat dupa ce problemele au fost rezolvate la prima intrerupere a jocului.

5. Oficialii de echipa au dreptul si indatorirea de a-si conduce si indruma echipa, chiar si in timpul jocului, intr-o maniera corecta si in spirit sportiv, in limitele regulamentului. In principiu, ei trebuie sa stea pe banca de rezerve a echipei.

Totusi, oficialilor **le este permis** sa se miste in “**zona antrenorilor**”. “**Zona antrenorilor**” este spatiul din fata bancii si, daca este posibil, si din spatele acesteia.

Miscarile si pozitionarea in “zona antrenorilor” sunt permise cu scopul de a da indicatii tactice si pentru a oferi ingrijire medicala.

In principiu, numai un oficial de echipa are permisiunea sa stea in picioare sau sa se miste la un moment dat. In orice caz pozitionarea sau comportamentul

oficialului nu trebuie sa interfereze cu actiunile jucatorilor de pe terenul de joc. In cazul incalcarii acestor cerinte, oficialul trebuie sanctionat progresiv.

Desigur, unui oficial de echipa ii este permis sa paraseasca “zona antrenorilor” imediat cand doreste sa depuna “cartonul verde” pentru a cere un time-out de echipa. Totusi, oficialului de echipa nu ii este permis sa paraseasca “zona antrenorilor” cu “cartonul verde” pentru a sta in picioare la/langa masa oficiala si pentru a astepta momentul potrivit pentru a cere time-out-ul de echipa.

“Responsabilul oficial de echipa” poate, de asemenea, sa paraseasca “zona antrenorilor” in situatii speciale, ca de exemplu, la un contact necesar cu cronometrul sau scorerul.

In principiu, jucatorii aflati in spatiul de schimb trebuie sa stea pe banca de rezerve.

Jucatorilor le este, totusi, **permis**:

- sa se încălzeasca fara mingea in spatele bancii de schimb, daca conditiile de spatiu o permit si nu deranjeaza desfasurarea jocului.

Oficialilor de echipa sau jucatorilor **nu le este permis** :

- sa intervina sau sa aduca ofense la adresa arbitrilor, delegatilor, cronometrului / scorerului, jucatorilor, oficialilor de echipa sau spectatorilor printr-un comportament provocator, protestatar sau prin orice alt fel de comportament nesportiv (limbaj, mimica sau gesturi);
- sa paraseasca spatiul de schimb in scopul influentarii jocului;

Este de asteptat ca, in general, oficialii de echipa si jucatorii sa ramana in spatiul de schimb al echipei lor. Daca, totusi, un oficial de echipa paraseste spatiul de schimb pentru a se posta in alta pozitie, el isi pierde dreptul de a conduce si indruma echipa si trebuie sa se intoarca in propriul spatiu de schimb pentru a-si recastiga acest drept.

Mai mult decat atat, jucatorii si oficialii de echipa raman sub jurisdicia arbitrilor in timpul jocului, si regulile de sanctionare personala se aplica deasemenea si jucatorilor sau oficialilor care decid sa se pozitioneze departe de terenul de joc si de spatiul de schimb. De aceea, comportarile nesportive, comportarile nesportive serioase si comportarile nesportive extreme trebuie sanctionate la fel ca si cand acestea ar fi avut loc pe terenul de joc sau in spatiul de schimb.

6. In caz de nerespectare a regulamentului spatiului de schimb, arbitrii sau delegatul/observatorul sunt obligati sa procedeze conform regulilor 4:2 paragraful 3, 16:1b, 16:3d sau 16:6b-d (avertisment, eliminare, descalificare).



Linii directoare si interpretari

Inlocuirea jucatorilor si oficialilor (Regulile 4:1 – 4:2)

In cazul in care o echipa nu a inregistrat in raportul de joc numarul maxim de jucatori permis [14, conform Regulamentului din 2010, 16 in Europa] (*Regula 4:1*) sau oficiali (*Regula 4:2*), echipa respectiva are dreptul sa faca o:

- inscrierea tarzie a unui jucator (inscris deja in Raportul de Joc ca jucator) ca oficial; (inscrie in calitate de oficial pe cineva care initial a fost inscris ca jucator)
- inscrierea tarzie a unui oficial (inscris deja in Raportul de Joc ca oficial) ca jucator, (inscrie in calitate de jucator pe cineva care initial a fost inscris ca oficial)

pana la sfarsitul timpului de joc (inclusiv pana la sfarsitul prelungirilor).

Numarul maxim de jucatori, respectiv oficiali, inscrisi in Raportul de Joc nu poate fi depasit in acest caz.

Inscrierea initiala a jucatorului sau oficialului, in Raportul de Joc, va fi stearsa. Nu este permisa repunerea jucatorului sau oficialului in functia sa initiala care intre timp a fost stearsa/modificata in Raportul de Joc.

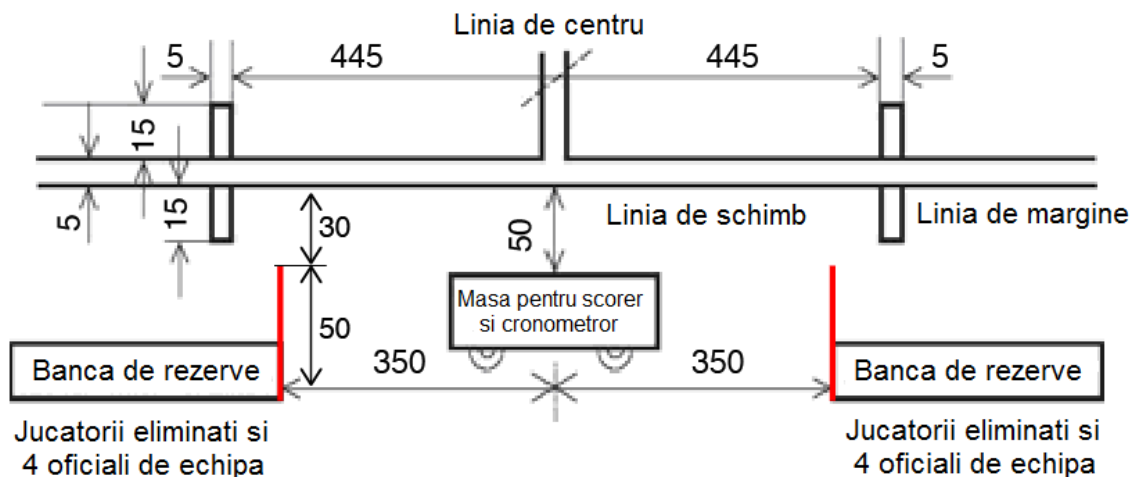
Mai mult decat atat un se permite stergerea si retragerea unui participant, cu o anumita functie, inscris in Raportul de Joc, pentru a face o inlocuire, in conformitate cu numarul maxim de jucatori/oficiali permis. Un este permis sa se inregistreze o persoana atat ca jucator cat si ca oficial.

IHF, (Con)Federatiile Continentale si Federatiile nationale au dreptul sa modifice aceste prevederi in aria lor de responsabilitate.

Sanctiunile personale rezultate dupa schimbarea functiilor (avertismente, eliminari) vor fi luate in considerare atat ca sanctiuni personale cat si in cota pentru jucatori, respectiv cota pentru oficiali.

Marcajul terenului de joc (Regula 1, Regulamentul spatiului de schimb Sectiunea 1)

Linia de limitare a „zonei de antrenor” este trasata in scopuri informative. Aceasta linie are 50 cm lungime si este trasata la o distanta de 350 cm (in afara terenului de joc, paralel cu linia de centru). Se traseaza, in afara terenului, incepand de la o distanta de 30 cm de linia de margine (dimensiuni recomandate).



Time-out – ul de echipa (Regula 2:10, Explicatia nr. 3)

Ultimele 5 minute ale timpului de joc incep cand cronometrul arata 55:00 sau 5:00.

Inlocuirea jucatorilor (Regula 4:4)

Jucatorii trebuie sa iasa si de pe terenul de joc si sa intre pe terenul de joc peste propria linie de schimb. Jucatorii accidentati care parasesc terenul de joc cand timpul de joc este intrerupt sunt exceptati.

Acesti jucatori un trebuie fortati sa paraseasca terenul peste propria linie de schimb, atunci cand este evident ca ei trebuie sa beneficieze de tratament medical, in spatiul de schimb sau in vestiar/cabinetul medical/spital. Mai mult decat atat, arbitri trebuie sa permita jucatorilor, care inlocuiesc un jucator accidentat, sa intre pe teren inainte ca jucatorul accidentat sa paraseasca terenul, pentru a reduce intreruperea jocului la minimum.

Jucatori suplimentari (Regula 4:6, paragraful 1)

Daca un jucator suplimentar intra pe terenul de joc, fara a face o schimbare, acesta va fi imediat eliminat (pentru 2 minute). Daca jucatorul vinovat un poate fi identificat trebuie sa se procedeze astfel:

- *Delegatul, respectiv arbitri trebuie sa ceara "responsabilului oficial de echipa" sa nominalizeze jucatorul vinovat;*
- *Jucatorul nominalizat va primi si va efectua o eliminare (de 2 minute) ca sanctiune personala;*
- *Daca "responsabilului oficial de echipa" refuza sa nominalizeze jucatorul vinovat, atunci delegatul respectiv arbitri vor nominaliza un jucator. Jucatorul respectiv va primi si va efectua o eliminare (de 2 minute) ca sanctiune personala;*

Nota:

- *Numai jucatorii de camp care se afla pe terenul de joc la momentul in care jocul a fost interrupt pot fi nominalizati ca jucator "vinovat".*
- *In cazul in care jucatorul "vinovat" primeste a treia eliminare acesta va fi descalificat conform 16:6d.*

Obiecte interzise, casti, protectii pentru fata si genunchi (Regula 4:9)

Orice model de masti si casti (de protectie pentru fata sau cap), fara a se tine seama de marime sunt interzise. Sunt interzise un numai mastile sau protectiile care acopera toata fata sau intreg capul ci si protectiile parțiale pentru acoperirea unor parti ale fetei.

In ceea ce priveste protectiile pentru genunchi, nu este permisa nicio parte metalica. Partile de plastic trebuie sa fie complet captusite/acoperite.

În ceea ce privește protecțiile pentru gleznă, toate părțile de metal sau plastic trebuie să fie acoperite.

Protecțiile pentru cot sunt permise numai dacă sunt făcute din materiale moi

Federatiile și arbitri nu au dreptul să acorde niciunfel de excepții. Totuși, dacă un “responsabil oficial de echipă” se adresează delegatului/observatorului sau arbitrilor, în caz de dubiu, aceștia vor lua o decizie bazată pe Regula 4:9, precum și pe “Linii directe și recomandări”. În acest context “a nu fi periculos” și a nu da un avantaj necorespunzător” sunt cele mai importante principii.

Această decizie a fost luată în colaborare cu Comisia Medicală a IHF,

Pentru recomandări suplimentare (mod de acțiune recomandat arbitrilor și delegatului tehnic/observatorului” vezi Anexa 1 și Anexa 2.

Adezivul [lipici, klister] (Regula 4:9).

Este permisă folosirea adezivului pentru mingi. Se permite punerea acestuia pe marginea pantofului de sport. Acest lucru îl pune în pericol sănătatea adversarului.

Totuși, nu se permitea punerea adezivului pe brațe sau încheieturi. Acest lucru îl pune în pericol sănătatea adversarilor, deoarece adezivul poate veni în contact cu fața acestora sau le poate intra în ochi. În conformitate cu Regula 4:9 această practică nu este permisă. Federatiile naționale și continentale au dreptul să adopte restricții suplimentare în acest domeniu.

Asistența acordată jucătorilor accidentați (Regula 4:11)

În cazul în care mai mulți jucători ai aceleiași echipe au fost accidentați, de ex. într-o ciocnire, arbitri sau delegatul/observatorul pot acorda permisiunea mai multor persoane “eligibile” să intre pe terenul de joc pentru a acorda ajutor jucătorilor accidentați. În plus, arbitri și delegatul trebuie să monitorizeze paramedicii care intră pe terenul de joc.

Portar accidentat (Regula 6:8)

Portarul este lovit cu mingea, în timpul jocului, și este incapabil să (re)acționeze. În general, în aceste cazuri, trebuie să se acorde prioritate protecției portarului. În ceea ce privește reluarea jocului sunt posibile următoarele situații:

- a) Mingea trece de linia de margine sau de linia exterioară a porții, sau stă sau se rostogolește pe sol în spațiul de poartă.
Aplicarea corectă a regulamentului: întreruperea imediată a jocului, iar jocul se reia cu aruncare de la margine sau aruncare de la poartă în funcție de cazurile enumerate mai sus;

- b) Arbitrul intrerupe jocul inainte ca mingea sa treaca linia de margine sau linia exterioara a portii sau inainte ca mingea sa stea sau sa se rostogoleasca pe sol in spatiul de poarta.
Aplicarea corecta a regulamentului: reluarea jocului cu o aruncare care sa corespunda situatiei;
- c) Mingea este in aer deasupra spatiului de poarta.
Aplicarea corecta a regulamentului: se va astepta o secunda sau doua pana cand una dintre echipe intra in posesia mingii, se intrerupe jocul si se reia cu aruncare libera pentru echipa care a castigat posesia mingii;
- d) Arbitrul fluiera cand mingea este inca in aer. Aplicarea corecta a regulamentului: reluarea jocului cu aruncare libera in favoarea echipei care a fost ultima in posesia mingii;
- e) Mingea sare din/de la portarul incapabil sa mai actioneze, inapoi spre un atacant.
Aplicarea corecta a regulamentului: se intrerupe imediat jocul si se reia cu o aruncare libera pentru echipa aflata in posesia mingii.

Nota: in aceste cazuri nu este posibil sa se acorde aruncare de la 7-metri. Arbitri intrerup jocul intentionat pentru protectia portarului. De aceea un este cazul unui fluier “neautorizat” conform Regulei 14:1b

Pasi, Inceputul driblingului (Regula 7:3)

In conformitate cu Regula 7:3c, d aterizarea (punera pe sol) a ambelor picioare, prima data dupa primirea mingiei, in timpul unei sarituri, nu se considera pas (zero contact).

Totusi, “receptia mingiei” ineamna primirea unei pase.

Driblingul/Driblarea si prinderea mingiei, in aer, in timpul unei sarituri, nu este considerata ca “receptia mingiei”, in conformitate cu regulamentul. Punerea piciorului jos, dupa ce driblingul a inceput este, de aceea, considerata pas facut, fara exceptie.

Numararea paselor dupa semnalul de avertizare (7:11)

Vezi suportul in pregatire de la Anexa 3

Interventia unui Jucator Suplimentar sau Oficial (Regulile 8:5, 8:6, 8:9, 8:10b)

In cazurile in care un jucator suplimentar sau un official intervin in joc, decizia asupra sanctiunii si a continuarii jocului se ia in baza urmatoarelor criterii:

- jucator sau official
- intrerupe/distruge o sansa clara de gol

In baza criteriilor, de mai sus, se pot intalni urmatoarele situatii:

- a) *In timpul unei sanse clare de gol un jucator suplimentar, care un este implicat intr-o schimbare de jucator este prezent pe teren.
Corecta aplicare a regulamentului: aruncare de la 7-metri, descalificare cu raport scris;*

- b) *Schimbare gresita: Cronometrul/delegatul fluiera in timpul unei sanse clare de gol. Corecta aplicare a regulamentului: aruncare de la 7-metri, eliminare (de 2-minute);*
- c) *In timpul unei sanse clare de gol un oficial intra pe teren. Corecta aplicare a regulamentului: aruncare de la 7-metri, descalificare cu raport scris.*
- d) *Ca si la c) dar nu este o sansa clara de gol. Corecta aplicare a regulamentului: aruncare libera, sanctiune progresiva.*

Masuri suplimentare dupa descalificare, care trebuie raportate in scris (Regulile 8:6, 8:10a, b)

Criteriile pentru cel mai inalt nivel de sanctiune sunt definite in Regula 8:6 (pentru comportari neregulate) si 8:10 (pentru comportari nesportive). Vezi deasemenea Regula 8:3 sectiunea 2

Deoarece, sanctionarea in timpul jocului conform Regulilor 8:6 si 8:10 nu difera de sanctionarea in baza Regulilor 8:5 si 8:9 (descalificari pentru care nu se intocmeste raport scris) IHF a adaugat la ambele reguli urmatoarele prevederi:

“... ei trebuie sa intocmeasca si sa trimita, dupa joc, un raport scris astfel incat comisiile responsabile sa poata lua o decizie cu privire la masurile suplimentare care se impun

Aceste clauze/prevederi suplimentare construiesc principiul ca autoritatile responsabile trebuie sa decida asupra masurilor ulterioare.

Cuvintele din regulament “...comisiile responsabile sa poata lua o decizie cu privire la masurile suplimentare” nu pot fi interpretate, in niciun caz ca avand libertatea de a dispune daca se iau sau nu masuri ulterioare. In ceea ce priveste aplicarea unei sanctiuni suplimentare instanta competenta nu poate decide sa nu ia masuri suplimentare. Aceasta ar insemna sa schimbe o constatare a arbitrilor. Orice agravare a sanctiunii de descalificare nu mai trebuie raportata in scris, asa cum a intentionat IHF si, de aceea nu mai este necesara.

Criterii pentru descalificari: care trebuie raportate / care nu trebuie raportate in scris (Regulile 8:5, 8:6)

Urmatoarele criterii ajuta sa distingem intre Regula 8:5 si Regula 8:6:

- a) Ce defineste o o actiune “deosebit de nesabuita”, brutala sau deosebit de periculoasa?
 - Violenta sau actiuni similare violentei;
 - Actiune nemiloasa, iresponsabila fara niciun sens de comportare corecta;
 - Lovituri necontrolate;
 - Actiuni rauvoitoare, invidioase, pizmase;
- b) Ce defineste o o actiune “deosebit de periculoasa”?
 - Actiuni impotriva unui adversar neprotejat;

- Actiuni extrem de riscante si care pun in mod serios in pericol sanatatea adversarilor;
- c) Ce defineste o “actiune premeditata”?
- O actiune rautacioasa/malitioasa, razbunatoare comisa intentionat si deliberat;
 - O actiune intentionata impotriva corpului adversarului, facuta numai pentru a intrerupe si distruge actiunea acestuia.
- d) Ce defineste o actiune malitioasa/perfida, rautacioasa, razbunatoare?
- O actiune lasa si ascunsa/mascata impotriva unui adversar nepregatit
- e) Ce defineste o actiune “fara orice legatura cu situatia jocului”?
- actiune comisa departe de jucatorul aflat in posesia mingii;
 - actiune fara niciun fel de legatura cu tactica jocului

Jucator de camp care intra in spatiul de poarta (8:7f)

Daca o echipa joaca fara portar si pierde mingea, iar un jucator al acestei echipe intra in propriul spatiu de poarta pentru a-si crea un avantaj va fi sanctionat progresiv

Scuiparea (Regulile 8:9, 8:10a)

Scuiparea cuiva este considerate o actiune similara violentei si trebuie sanctionata conform 8:10a (descalificare cu raport scris). Diferenta intre a scuipa pe cineva (sanctiune conform Regulii 8:10) si a incerca sa scuipe pe cineva (a scuipa spre cineva dar a rata tinta)(tentativa sanctionata conform Regulii 8:9), care a fost anterior introdusa, ramane neschimbata.

Ultimele 30 de secunde (Regulile 8:10c, 8:10d)

Regula ultimelor 30 de secunde se refera atat la timpul regulamentar de joc (sfarsitul reprizei a-II-a), cat si la sfarsitul reprizei a-II-a, la ambele prelungiri. Ultimele 30 de secunde incep astfel la:

- 59:30;
 - 69:30;
 - 79:30
- sau la
- 0:30

Nerespectarea distantei (Regula 8:10c)

Nerespectarea distantei duce doar la descalificare cu aruncare de la 7 metri, daca o aruncare acordata in ultimele 30 de secunde ale jocului (!) nu poate fi executata.

Daca aruncarea este executata si este blocata de un jucator aflat “prea aproape” acesta va fi sanctionat progresiv, inclusiv in ultimele 30 de secunde, deoarece mingea a parasit mana executantului (vezi Regula 15:2 paragraful 1).

Regula se aplica daca **abaterea** este comisa in timpul ultimelor 30 de secunde ale jocului sau concomitent cu semnalul de sfarsit al jocului (vezi Regula 2:4 paragraful 1). In acest caz, arbitrii vor lua o decizie pe baza propriei observari a faptelor (Regula 17:11).

Daca jocul este intrerupt in ultimele 30 de secunde datorita unei interventii care nu este in conexiune directa cu pregatirile pentru/ sau cu executarea unei aruncari (de ex. Schimbare gresita, comportare nesportiva in spatiul de schimb), se va aplica Regula 8:10c.

Descalificarea in ultimele 30 de secunde (Regula 8:10d)

In caz de descalficare, a unui jucator aflat in aparare, conform Regulii 8:5 si 8:6 in timpul ultimelor 30 de secunde ale jocului, numai abaterile mentionate la Regula 8:6, Comentariu conduc la o descalficare cu raport scris + aruncare de la 7 metri Abaterile aparatorilor, in ultimele 30 de secunde, sanctionate conform 8:5 conduc la 7m + o descalficare care nu trebuie insotita de raport suplimentar .

Obtinerea unui avantaj in ultimele 30 de secunde (Regula 8:10d, ultimul paragraf)

Arbitrii intrerup jocul si acorda o aruncare de la 7 metri atunci cand jucatorul care primeste pasa nu inscrie/marcheaza un gol sau cand alege sa paseze.

Regula 8:10d se aplica daca **abaterea** este comisa in timpul de joc sau concomitent cu semnalul de sfarsit al jocului (vezi Regula 2:4, paragraful 1). In acest caz arbitrii vor lua decizia in baza observarii faptelor de catre ei (Regula 17:11).

O descalficare a portarului conform Regulii 8:5 Comentariu (Parasirea spatiului de poarta) conduce la aruncare de la 7 metri, in ultimele 30 de secunde de joc, daca toate conditiile ultimul paragraf al Regulei 8:5 sunt indeplinite sau daca o abatere este comisa conform Regulei 8:6.

Executarea unei aruncari de la margine (Regula 11:4)

O aruncare de la margine este executata in directia terenului de joc, ca o aruncare directa ce traverseaza linia de margine

Executarea unei aruncari (Regula 15)

Regulile 15:7, paragraful 3 si 15:8 includ exemple de posibile greseli ce se pot comite atunci cand se executa o aruncare. Driblarea si punerea mingii pe sol (inainte de a o ridica din nou) este o abatere, la fel ca si tinerea mingii in contact cu solul, atunci cand se executa o aruncare (cu exceptia aruncarii de la poarta).

Astfel de abateri trebuie tratate conform Regulilor 15:7 si 15:8 (corectare sau sanctionare)

Jucatorii / Oficialii Descalificati (Regula 16:8)

Jucatorii si oficialii descalificati trebuie sa paraseasca imediat terenul de joc si spatiul de schimb si un trebuie sa mai aibe niciun fel de contact cu echipa lor dupa descalificare

In cazul in care arbitri observa alte abateri de la regulament comise de catre jucatorii sau oficialii descalificati, dupa reluarea jocului, trebuie sa intocmeasca un raport suplentar.

Totusi, nu este posibil sa se acorde o noua sanctiune impotriva jucatorului sau oficialului descalificat, si de aceea, comportarea celui descalificat nu trebuie sa determine inca o reducere a numarului jucatorilor propriei echipe aflatii pe teren. Acelasi lucru este valabil si daca jucatorul descalificat intra pe teren.

Spectatorii care se comporta intr-un mod prin care pun in pericol jucatorii (Regula 17:12)

Regula 17:12 se aplica si daca spectatorii se comporta in asa fel incat pun in pericol jucatorii, de ex. folosind un laser pointer sau aruncand diferite obiecte. In acest caz trebuie luate urmatoarele masuri:

- daca este necesar jocul este oprit imediat si nu mai este reluat;
- se cere spectatorilor sa nu mai perturbe jocul;
- daca este necesar spectatorii sunt evacuati de la locurile lor si jocul este reluat numai atunci cand spectatorii respectivi au parasit sala;
- echipei gazda i se cere sa ia masuri suplimentare de securitate;
- raport scris.

Daca jocul era deja intrerupt cand a fost observata neregularitatea, se aplica Regula 13:3 (prin analogie).

Daca jocul este intrerupt in timpul unei sanse clare de gol, se aplica Regula 14:1c.

In toate celelalte cazuri se acorda o aruncare libera echipei care a fost in posesia mingii, din locul in care se afla aceasta, atunci cand jocul a fost intrerupt.

Anexe:

- 1) Echipament Actiuni recomandate arbitrilor si delegatului/observatorului privind purtarea mastii de fata si a altor obiecta care nu sunt permise (Regula 4:9.
- 2) Echipament permis si care nu se permite a fi purtat (4:9), documentatie foto
- 3) Suport de pregatire pentru "6 pase"

Anexa 1

Recomandari suplimentare privind mastile pentru fata si a altor obiecte ce nu sunt permise (Regula 4:9).

Comisia PRC a IHF primeste cu regularitate solicitari pentru declaratii/precizari sau chiar pentru acordarea de exceptii privind anumite tipuri de masti de fata, cu toate că notele suplimentare incluse în "Liniiile directeare și interpretările" aplicabile iica, în mod explicit, interdicția totală privind utilizarea de măști de față.

În general principalul argument al celui care pune întrebarea sau a solicitantului, corespunde judecării sale personale susținând că tipul de mască în cauză, însoțită de obicei cu fotografii ale măștii, nu pune în pericol sănătatea adversarilor. Cu toate acestea Comisia Medicală a IHF a recomandat interzicerea totală a acestui tip de echipament, fără să țină cont de tipul sau mărimea măștii de față. În acest fel, nu rămâne niciun fel de loc pentru interpretări, chiar dacă mască de față în cauză nu pune în pericol sănătatea adversarilor.

Totuși, din când în când ni se raportează că unele cluburi sau jucători, făcând referire la presupusa lipsă a pericolului pentru adversar, în pofida interdicției menționate a folosirii măștii de față, cauzează probleme suplimentare în cadrul procedurii de luare a deciziei arbitrilor și delegatului/observatorului, care oficiază la jocul în cauză.

Datorită celor menționate, IHF – PRC, emite următoarele recomandări, incluzând și schema atașată, arbitrilor, cronometrilor și delegatilor/observatorilor stipulate la Regulile 4:9 și 17:3, paragraful 2, și a precizarilor incluse în capitolul "Linii directoare și interpretările".

Un jucător purtând mască intenționează să participe la joc!

Măsurile care vor fi luate, de către arbitri, depind, în principal, de momentul în care pentru prima dată sau repetat se identifică jucătorul care dorește să joace cu mască pe față.

În cazul în care abaterea se identifică pentru prima dată, jucătorul vinovat precum și "responsabilul oficial de echipă A" vor fi atenționați despre interzicerea purtării măștii pe față, în timpul jocului. Jucătorului în cauză i se va solicita să corecteze problema (de echipament) și i se va permite să participe la joc numai dacă deficiența a fost corectată. La prima atenționare jucătorul în cauză va primi o sancțiune personală/progresivă.

Dacă jucătorul, în ciuda atenționării, nu se corectează, și este identificat din nou cu problema nerezolvată, indicația este să se considere comportarea acestuia ca o comportare nesportivă, care trebuie sancționată cu eliminare (de 2-minute), conform 8:8a (excepție pentru motivele specifice Regulamentului, vezi situația 1.2 de mai jos). Suplementar, jucătorul în cauză este invitat, încă odată, să corecteze problema.

Dacă abaterea se identifică încă odată, aceasta va fi considerată ca o comportare nesportivă gravă, iar jucătorul în cauză va fi descalificat (fără raport), conform 8:9.

În opinia IHF – PRC s-ar putea întâmpla următoarele situații, care în parte, ar putea fi, mai degrabă, chiar ipotetice:

- 1.1. Dacă abaterea menționată la 4:9 este observată înainte de începerea jocului (în timpul încălzirii), jucătorul în cauză și "responsabilul oficial de echipă" A sunt atenționați despre interdicție, conform 17:3, paragraful 2. Jucătorului i se cere să îndepărteze mască (4:9; "Linii directoare și Interpretări"). Jucătorul și "responsabilul oficial de echipă A" sunt atenționați că în cazul în care

abaterile mentionate la 4:9 apar pentru a doua oara se va considera ca este o comportare nesportiva, conform 17:5, paragraful 2, si introducerea de la 8:7, rezultand o sanctiune progresiva pentru jucator, conform 8:8a sau 8:9.

- 1.2. In cazul in care jucatorul care poarta masca de fata intra, oricum, pe terenul de joc la inceputul jocului, jocul un va incepe.
Jucatorului in cauza i se va acorda Avertisment, conform 16:11, paragraful 2, punctul a. Jucatorul cu masca pe fata trebuie sa paraseasca terenul de joc.
El poate participa la joc numai daca problema este corectata.
- 1.3. In cazul in care jucatorul care poarta masca pe fata intra pe terenul de joc in timpul jocului, arbitri, cronometrorul/Delegatul, trebuie sa solicite imediat time-out, sa intrerupa jocul imediat, datorita potentialului de risc de a-i rani pe ceilalti. Conform 8:8a (comportament provocator) jucatorul care a intrat pe terenul de joc cu masca pe fata, va fi sanctionat cu eliminare (de 2-minute) (16:3 f).
Jucatorul trebuie sa paraseasca terenul de joc si sa corecteze problema. Dupa expirarea eliminarii (de 2-minute), jucatorului i se va permite sa participe, din nou la joc, numai dupa ce a corectat problema. Jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa adversa conform 13:1a (aruncare de la 7 metri daca a fost intrerupta o sansa clara de gol (14:1a).
- 1.4. In cazul in care, jucatorul purtand masca intra pe teren, pentru a doua oara, In timpul jocului, arbitri, cronometrorul/Delegatul/Observatorul trebuie sa solicite imediat time-out, sa intrerupa jocul imediat, datorita potentialului de risc de a-i rani pe ceilalti. Abaterea repetata a jucatorului se considera o comportare nesportiva grava, conform 8:9.
Jucatorul va fi descalificat conform 16:6 b.
Textul de la 16:7 si 16:8, paragrafele 1 – 4 trebuie aplicat. Jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa adversa conform 13:1a (aruncare de la 7 metri daca a fost intrerupta o sansa clara de gol (14:1a).
- 2.1. In cazul in care abaterea de la regulament nu este observata de catre arbitri inainte de inceperea jocului (in timpul incalzirii), unui jucator care intra pe terenul de joc, la inceputul jocului, i se va cere sa corecteze problema, conform 4:9
Jocul un trebuie sa inceapa atata timp cat jucatorul cu masca pe fata se afla pe terenul de joc.
Jucatorul si “responsabilul oficial de echipa A” sunt attentionati ca in cazul in care abaterile mentionate la 4:9 apar pentru a doua oara se va considera ca este o comportare nesportiva, conform 17:5, paragraful 2, si introducerea de la 8:7, rezultand o sanctiune progresiva pentru jucator, conform 8:8 a sau 8:9.
Apoi se executa aruncare de incepere ca de obicei (10:1, paragraful 1).
- 2.2. In cazul in care jucatorul purtand masca pe fata intre pe terenul de joc, fara ca anterior sa fie observat de catre arbitri, cronometror sau Delegat/Observator se va solicita imediat time-out, pentru a intrerupe jocul, datorita potentialului de risc de a-i rani pe ceilalti.
Jucatorului i se va cere sa indeparteze masca, conform 4:9;

Jucatorul si "responsabilul oficial de echipa" A sunt atentionati ca in cazul in care abaterile mentionate la 4:9 apar pentru a doua oara se va considera ca este o comportare nesportiva, conform 17:5, paragraful 2, si introducerea de la 8:7ff, rezultand o sanctiune progresiva pentru jucator, conform 8:8 a sau 8:9.

Jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa adversa conform 13:1a (aruncare de la 7 metri daca a fost intrerupta o sansa clara de gol (14:1a).

- 2.3. In cazul in care jucatorul care poarta masca pe fata intra pe terenul de joc, din nou, in ciuda atentionarii mentionate, arbitri, cronometrorul sau Delegatul/Observatorul, trebuie sa solicite imediat time-out, sa intrerupa jocul imediat, datorita potentialului de risc de a-i rani pe ceilalti.

Conform 8:8a (comportament provocator) jucatorul care a intrat pe terenul de joc cu masca pe fata, va fi sanctionat cu eliminare (de 2-minute) (16:3 f).

Jucatorul trebuie sa paraseasca terenul de joc si sa corecteze problema. Dupa expirarea eliminarii (de 2-minute), jucatorului i se va permite sa participe, din nou la joc, numai dupa ce a corectat problema.

Jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa adversa conform 13:1a (aruncare de la 7 metri daca a fost intrerupta o sansa clara de gol (14:1a).

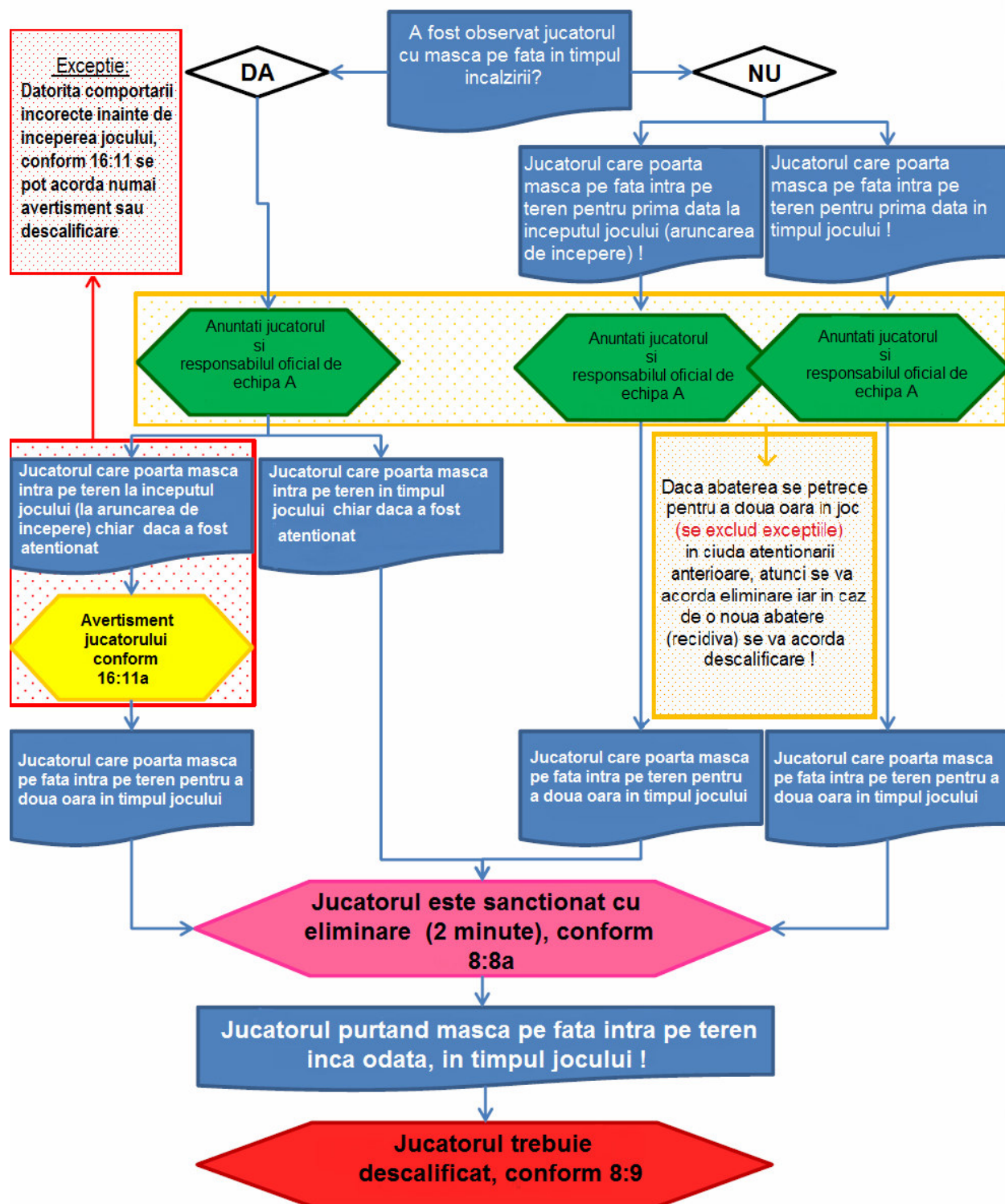
- 2.4. In cazul in care jucatorul purtand masca pe fata intra pe teren, din nou, in timpul jocului, arbitri, cronometrorul sau Delegatul/Observatorul trebuie sa solicite imediat time-out, sa intrerupa jocul imediat, datorita potentialului de risc de a-i rani pe ceilalti. Abaterea repetata a jucatorului se considera o comportare nesportiva grava, conform 8:9.

Jucatorul va fi descalificat conform 16:6 b.

Textul de la 16:7 si 16:8, paragrafele 1 – 4 trebuie aplicat.

Jocul va fi reluat cu o aruncare libera pentru echipa adversa conform 13:1a (aruncare de la 7 metri daca a fost intrerupta o sansa clara de gol (14:1a).

Jucatorii cu masca pe fata - Actiuni recomandate arbitrilor*



*Daca alte obiecte periculoase, asa cum sunt mentionate la 4:9, determina incalcarea regulamentului, recomandarile se vor aplica in acelasi mod

Appendix 2

Recomandari suplimentare pentru masca de fata si alte obiecte nepermise (Regula 4:9)

Casca	Nu este permis	Toate tipurile de casti
Masca pentru fata	Nu este permis	Inclusiv mastile care acopera doar o parte a fetei
Protectie pentru nas	Permis	Banda, material moale
Banda de cap/Bentita	Permis	Material elastic
Esarfa pentru cap	Permis	Material elastic
Banderola de capitan	Permis	5 cm latime pe partea superioara a bratului, o singura culoare
Protectie pentru cot	Permis	Material moale, subtire, scurta
Protectie pentru incheietura mainii	Permis	Material moale, subtire, scurta
Finger band	Nu este permis	
Manusi	Nu este permis	
Genunchiera	Permis	Material moale, fara metal
Protectie pentru glezna	Permis	Partile tari acoperite
Tricou de portar pentru jucator de camp	Permis	Aceeasi culoare ca portarul

Urmatoarele reguli sunt obligatorii pentru evenimentele organizate de IHF si de catre federatiile continentale.

Trebuie folosite de asemenea ca recomandari pentru jocuri in competitii la toate nivelurile.

Tricou cu maneci lungi pe sub tricoul de joc	Permis	Material subtire, aceeasi culoare cu cea predominanta a tricoului de joc
Tricou de portar pentru jucatorul de camp	Permis	Identic cu tricoul de portar, gauri pentru numerele de pe piept si spate, acoperite cu material transparent
Pantaloni de incalzire scurti sub sort	Permis	Material subtire, aceeasi culoare cu sortul
Pantaloni de incalzire lungi sub sort	Nu este permis	
Pantaloni lungi	Nu este permis	Exceptie: portarul
Sosete		Aceeasi culoare si lungime
Echipament/Imbracaminte pentru oficiali		Standardizat, imbracati cu haine civile sau sportive; culoare uniforma, diferita de culoarea tricourilor jucatorilor de camp ai echipei adverse

Exemple

Echipament (pentru detalii vezi lista)	permise	nepermise
Casca		
Masca de fata / Protectie de nas		
Banda pentru cap/bentita		
Esarfa pentru Cap		
Banderola de Capitan		
Protection pentru Cot		

Banda pentru deget		
Protection pentru genunchi		
Protection pentru Glezna		Nu este OK 

Pentru evenimentele organizate de IHF si federatiile continentale		
Tricouri cu maneca lunga purtate sub tricou		
Tricou pentru jucator de camp folosit ca portar		
Pantaloni de incalzire purtati sub sort		
Sosete		

Anexa 3

Suport de pregătire "Jocul pasiv"

Suport in pregătirea pentru schimbarile de regulament la Jocul Pasiv					
Este aceasta actiune considerata pasa? (Situatii anterioare executarii celei de-a sasea pasa)					
Ex.	Action attacker 1	Action defender	Action attacker 2	Continuarea jocului	Decizia
1	Pasa la coechipier	Niciun contact cu mingea	Aduce mingea sub control	Jocul continua	Pasa se numara
2	Pasa la coechipier	Atinge mingea	Aduce mingea sub control	Jocul continua	Pasa se numara
3	Pasa la coechipier	Atinge/blocheaza mingea. Mingea ajunge la inapoi atacantul 1	Nu atinge mingea	Jocul continua	Pasa se numara
4	Pasa la coechipier	Mingea ricoseaza in aut sau peste linia exterioara a portii	Nu atinge mingea	Aruncare de la margine pentru atacant	Pasa nu se numara
5	Pasa la coechipier	Fault la atacantul 1, in timpul pasei	Nu poate aduce mingea sub control	Aruncare libera pentru atacant	Pasa nu se numara
6	Pasa la coechipier	Fault la atacantul 2	Nu poate aduce mingea sub control	Aruncare libera pentru atacant	Pasa nu se numara
7	Aruncare la poarta	Portarul apara. Mingea revine in campul de joc	Atacantul aduce mingea sub control	Jocul continua	Cade semnalul de avertizare
8	Aruncare la poarta	Portarul apara. Mingea revine in campul de joc	Mingea trece peste linia de margine	Mingea trece peste linia de margine	Cade semnalul de avertizare
9	Aruncare la poarta	Fara actiune	Fara actiune	Gol. Aruncare de incepere	Atacul este terminat
10	Aruncare la poarta	Portarul aduce mingea sub control	Fara actiune	Aruncare de la poarta	Minge pierduta / atacul incheiat
11	Aruncare la poarta	Portarul respinge mingea care revine spre camul de joc	Coechipierii portarului aduc mingea sub control	Jocul continua	Minge pierduta / atacul incheiat
12	Aruncare la poarta	Aparatorul blocheaza mingea care revine spre camul de joc	Fara actiune	Aruncare de la margine pentru atacant	Pasa nu se numara
13	Aruncare la poarta	Aparatorul blocheaza mingea	Aduce mingea sub control	Jocul continua	Pasa se numara
14	Aruncare la poarta	Aparatorul blocheaza mingea	Atacantul 1 aduce mingea sub control	Jocul continua	Pasa se numara
15	Aruncare la poarta	Fara actiune	Aduce mingea sub control	Jocul continua	Pasa se numara

Suport in pregatirea pentru schimbarile de regulament la Jocul Pasiv					
Situatii dupa executarea celei de-a sasea pase !					
Ex.	Actiunea atacantului 1 dupa pasa nr. 6	Actiunea aparatorului	Actiunea atacantului 2	Continuarea jocului	Decizia
1	Aruncare la poarta	Fara actiune	Aduce mingea sub control	Aruncare libera pentru aparator	Joc pasiv
2	Aruncare la poarta	Aparatorul atinge mingea	Aduce mingea sub control	Jocul continua	Se permite o pasa suplimentara
3	Aruncare la poarta	Aparatorul atinge mingea	Atacantul aduce mingea sub control	Jocul continua	Se permite o pasa suplimentara
4	Aruncare la poarta	Aparatorul blocheaza mingea	Atacantul 1 aduce mingea sub control	Jocul continua	Se permite o pasa suplimentara
5	Aruncare la poarta	Aparatorul atinge mingea	Fara actiune	Aruncare de la margine pentru atacant	Se permite o pasa suplimentara
6	Aruncare la poarta	Fault asupra atacantului 1 in timpul pasei	Nu atinge mingea	Aruncare libera pentru atacant	Se permite o pasa suplimentara
7	Aruncare la poarta	Portarul blocheaza mingea care revine in campul de joc	Atacantii aduc mingea sub control	Jocul continua	Semnalul de avertizare cade
8	Aruncare la poarta	Portarul blocheaza mingea care revine in campul de joc	Mingea trece de linia de margine	Aruncare de la margine pentru atacant	Semnalul de avertizare cade
9	Aruncare la poarta	Fara actiune	Fara actiune	Gol. Aruncare de incepere	Atacul se incheie
10	Aruncare la poarta	Portarul aduce mingea sub control	Fara actiune	Aruncare de la poarta	Minge pierduta. Atacul se incheie
11	Aruncare la poarta	Portarul blocheaza mingea care revine in campul de joc	Aparatorul aduce mingea sub control	Jocul continua	Minge pierduta. Atacul se incheie



Ghid pentru terenuri si porti

Ghid pentru terenul de joc si porti

- a) Terenul de joc (Fig.1) este un dreptunghi de 40 x 20 m. El trebuie verificat prin masurarea lungimii celor doua diagonale. Lungimile diagonalelor masurate din muchia exterioara a coltului terenului, in muchia exterioara a coltului opus, trebuie sa masoare 44,72 metri. Lungimea diagonalelor unei jumatati de teren trebuie sa masoare 28,28 metri, din muchia exterioara a fiecarui colt, in muchia exterioara opusa a liniei de mijloc.

Terenul de joc este prevazut cu marcaje, denumite "linii". Latimea liniilor de poarta (intre barele portii) este de 8 cm, ca si barele portii, toate celelalte linii avand latimea de 5 cm. Liniile care delimiteaza spatii de joc alaturate pot fi inlocuite prin culori diferite care delimiteaza suprafete adiacente.

- b) Spatiul de poarta din fata portilor consta dintr-un dreptunghi de 3 x 6 metri si doua sferturi de cerc, de legatura, cu o raza de 6 metri fiecare. Spatiul de poarta se face prin trasarea – paralel cu linia de poarta si la o distanta de 6 metri de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei spatiului de poarta – a unei linii lungi de 3 metri. Aceasta linie se continua, pe ambele parti, cu doua sferturi de arc de cerc la care muchiile interioare-posterioare ale barelor respective constituie centrul de unde se masoara raza de 6 metri. Liniile si sferturile de cerc care delimiteaza spatiul de poarta sunt denumite "linia spatiului de poarta". Distaanta dintre muchiile exterioare ale punctelor de intersectie dintre arcurile de cerc si linia exterioara a portii este, astfel, de 15 metri (Fig. 5).
- c) Linia intrerupta de aruncare libera (linia de 9 – m) este paralela si concentrica cu linia spatiului de poarta, dar la o distanta de 3 metri de aceasta. Segmentele ca si spatiile intermediare masoara, fiecare, 15 cm. Segmentele vor fi decupate in unghi drept, si vor fi radiale. Masurarea marcajelor curbe se face pe coarda exterioara a marcajelor (Fig. 5).
- f) Linia de 7–m este lunga de 1 m si este trasata direct in fata portii, paralel cu linia de poarta, la o distanta de 7 metri, masurata de la muchia posterioara a liniei de poarta la muchia anterioara a liniei de aruncare de la 7–m (Fig. 5).
- g) Linia de restrictie a portarului (de la 4–m) din fata portii are lungimea de 15 cm. Ea se traseaza paralel cu linia de poarta, la o distanta de 4 metri, masurati de la muchia posterioara a liniei portii la muchia anterioara a liniei de la 4–m, ceea ce inseamna ca ambele linii se includ in distanta de 4 metri.
- f) Terenul de joc ar trebui sa fie inconjurat de un spatiu de siguranta de cel putin 1 (un) metru de-a lungul liniilor de margine si de 2 (doi) metri in spatele liniilor de poarta.
- g) Poarta (Fig. 2) este asezata la mijlocul fiecarei linii exterioare a portii. Portile trebuie sa fie bine fixate de podea sau de peretele aflat in spatele lor. Ele masoara in interiorul barelor 3 metri latime si 2 metri inaltime. Barele portii trebuie sa

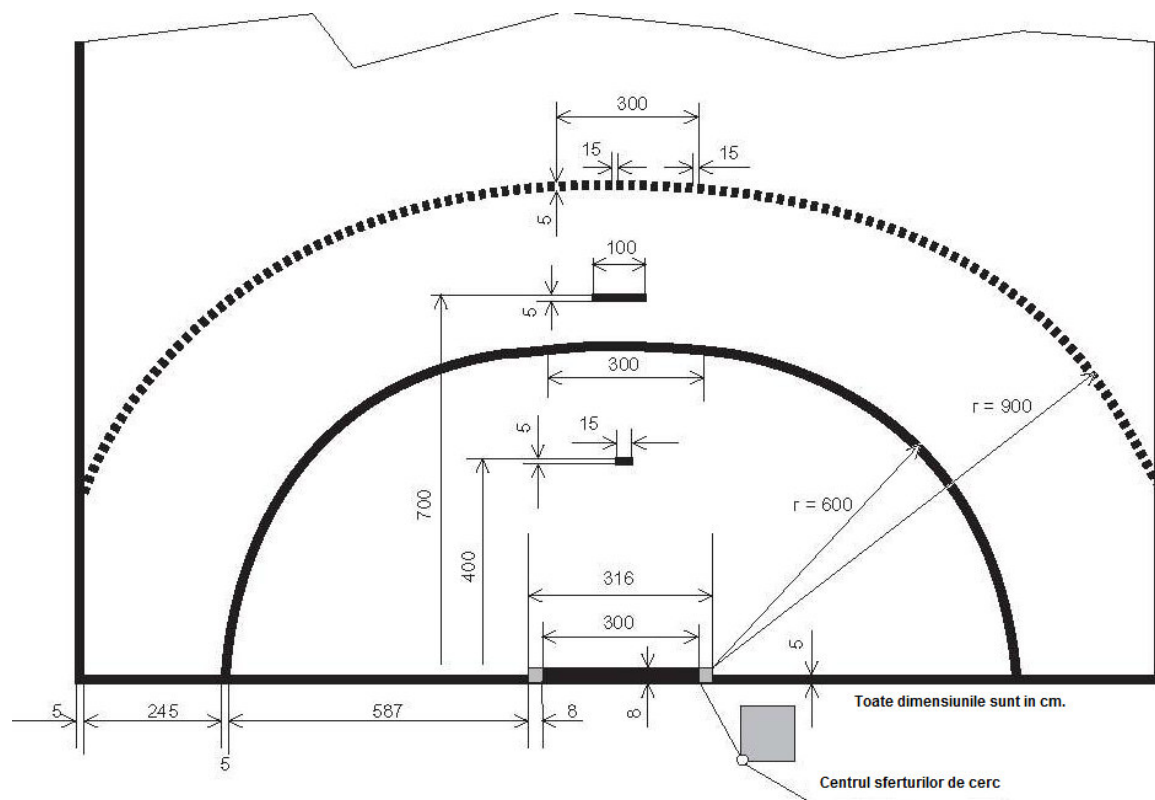
formeze un dreptunghi, la care diagonalele interioare trebuie sa masoare 360,5 cm (maximum 361 cm - minimum 360 cm, cu o diferenta de maximum 0,5 cm la aceeasi poarta). Muchia posterioara a barelor portii trebuie sa se alinieze cu muchia posterioara a liniei de poarta (si a liniei de poarta exterioara) in asa fel incat barele portii vor fi cu 3 cm iesite in afara liniei exterioare a portii.

Stalpii portii si bara transversala, care ii uneste, trebuie sa fie confectionate din acelasi material (de exemplu lemn, metale usoare sau material sintetic) si de forma patrata in sectiune de 8 cm, cu muchiile rotunjite cu o raza de 4 ± 1 mm. Stalpii portii si bara transversala trebuie vopsite, pe cele trei laturi vizibile dinspre terenul de joc, in doua culori distincte si contrastante atat una cu cealalta cat si cu culorile din jur. Amandoua portile, de pe acelasi teren, trebuie sa fie vopsite in aceleasi culori.

Benzile colorate masoara la colturi (imbinarea stalpilor laterali cu bara transversala), cate 28 cm in fiecare directie. Toate celelate benzi trebuie sa aiba lungimea de 20 cm. Fiecare poarta va fi prevazuta cu o plasa, numita plasa portii, care trebuie sa fie in asa fel fixata incat o minge aruncata in poarta sa ramana acolo, sau sa nu treaca prin plasa si sa iasa afara. In caz ca este necesar, se mai poate prinde, in poarta, in spatele liniei de poarta, o plasa suplimentara. Distanța dintre linia de poarta si aceasta plasa suplimentara trebuie sa fie de cca. 70 cm, dar nu mai putin de 60 cm.

- h) Adancimea plasei portilor ar trebui sa fie, la partea superioara, 0,9 m in spatele liniei de poarta, iar la partea inferioara 1,1 m, cu o toleranta admisa de $\pm 0,1$ m. Ochiurile plasei nu trebuie sa fie mai mari decat 10 x 10 cm. Plasa trebuie sa fie prinsa de barele laterale si de bara transversala, cel putin, la fiecare 20 cm. Este permis ca plasa suplimentara sa fie in asa fel legata de plasa portii incat sa nu poata intra nici o minge intre ele.
- i) In spatele portii, la mijlocul liniei de poarta exterioara, la o distanta de cca. 1,5 m de poarta, trebuie montata o plasa de protectie verticala, de 9 – 14 m lungime si cu o inaltime de 5 m de la nivelul podelei.
- j) La mijlocul spatiului de schimb, pe una dintre laturile terenului se afla masa cronometrorului. Masa poate fi de maximum 4 metri lungime si trebuie amplasata la o inaltime de cca. 30 – 40 cm deasupra suprafetei de joc, pentru a asigura o vizibilitate buna.
- k) Toate masuratorile care nu au indicata nici o toleranta vor trebui sa corespunda normelor ISO (International Standard Organization) 2768 – 1/1989.
- l) Normele pentru portile de handbal au fost stabilite de Comitetul European pentru Standardizare, CEN (Comité Européen de Normalisation), in cadrul normelor EN 749, in legatura cu EN 202.10-1.

Figura 5 : Spatiul de poarta si imprejurimile



Note:

