

IX. Regulamentul Jocului de handbal

a) Handbalul în sală



Cuprins

I. Cuvânt înainte	4
Regula 1 – Terenul de joc	5
Regula 2 – Timpul de Joc, Semnalul de sfârșit de joc și Time-Out-ul	12
Regula 3 – Mingea	18
Regula 4 – Echipa, Înlocuirile (de jucători), Echipamentul, Jucătorii accidentați	19
Regula 5 – Portarul	26
Regula 6 – Spațiul de poarta	27
Regula 7 – Jucarea mingii, Jocul pasiv	29
Regula 8 – Faulturile și Comportarea nesportivă	33
Regula 9 – Marcarea unui gol	45
Regula 10 – Aruncarea de începere	47
Regula 11 – Aruncarea de la margine	50
Regula 12 – Aruncarea de la poartă	51
Regula 13 – Aruncarea liberă	52
Regula 14 – Aruncarea de la 7 metri	56
Regula 15 – Instrucțiuni generale pentru executarea aruncărilor (Aruncarea de începere, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poartă, Aruncarea liberă, Aruncarea de la 7 metri)	58
Regula 16 – Sancțiunile	63
Regula 17 – Arbitrii	69
Regula 18 – Cronometrul și Scorerul	71
Codul semnalizărilor	73
II. Explicații la Regulamentul de Joc	85
III. Regulamentul Spațiului de schimb	121
IV. Linii directoare și interpretări	124
V. Ghid pentru terenul de joc și porți	143

Notă: Prevederile evidențiate cu galben intră în vigoare începând cu data de 01 Iulie 2025. În cazul oricăror clarificări suplimentare legate de modificările aduse Regulamentului de Joc, prezentul document va fi actualizat corespunzător.

Notă: Prezentul Regulament al Jocului de Handbal este în curs de restructurare (urmează să fie împărțit în 3 documente diferite).

I. Cuvânt înainte

Textul regulilor, Comentariile, Codul semnalizărilor, Explicațiile regulilor de joc și Regulamentul Spațiului de Schimb sunt toate componente ale prezentului regulament.

Vă rugam să aveți în vedere integrarea capitolului “Linii directoare și Interpretări” care dau o indicație suplimentară despre aplicarea anumitor reguli. Capitolul “Linii directoare și Interpretări” va fi extins, dacă este necesar.

“Liniiile directoare pentru Terenul de Joc și Porți”, care sunt incluse în regulament pentru comoditatea celor ce citesc textul, nu sunt parte integranta a regulamentului de joc.

Notă:

Pentru simplificare, prezentul regulament folosește, în general, forma masculină a cuvintelor atunci când face referire la jucători, oficiali, arbitri și alte persoane.

Totuși, regulamentul se aplică în mod egal, atât bărbaților cât și femeilor care participă la jocul de handbal, excepție făcând regula pentru mărimea mingii de joc (vezi Regula [3](#)).



Regula 1

1. Terenul de joc

1. Terenul de joc (vezi figurile 1a și 1b) este un dreptunghi cu lungimea de 40 metri și lățimea de 20 metri, și se compune din două spații de poartă (vezi Regula [1:4](#) și Regula [6](#)) și o zonă de joc. Liniile laturilor lungi sunt numite linii de margine, iar liniile laturilor scurte sunt numite linii de poartă (între barele porții) sau liniile exterioare porții (de ambele părți ale porții). În jurul terenului de joc trebuie să existe o zonă de siguranță, cu o lățime de cel puțin 1 metru de-a lungul liniilor de margine și 2 metri în spatele liniilor de poartă. Caracteristicile terenului de joc nu trebuie să fie modificate în timpul jocului, astfel încât una dintre echipe să fie avantajată.
2. În centrul fiecărei linii exterioare a porții se găsește o poartă (vezi Figurile [2a](#) și [2b](#)). Porțile trebuie să fie bine ancorate de podea sau de pereții din spatele lor. Porțile au la interior o înălțime de 2 metri și o lățime de 3 metri. Barele verticale ale porții sunt unite de o bară orizontală. Partea posterioară a barelor porții trebuie să fie aliniată cu muchia posterioară a liniei de poartă. Barele verticale și bara transversală trebuie să fie pătrate în secțiune, cu laturile de 8 cm. Pe cele 3 laturi, care sunt vizibile dinspre terenul de joc, barele trebuie vopsite în 2 culori contrastante, care să fie diferite și de culorile din jurul porții. Porțile trebuie să aibă o plasă, atașată în așa fel încât o minge odată aruncată în poartă să rămână acolo.
3. Toate liniile terenului fac parte integrantă din spațiile pe care le delimitează. Liniile de poartă vor avea 8 cm lățime între barele porților (vezi Figura [2a](#)), în timp ce toate celelalte linii vor avea 5 cm lățime. Liniile dintre două suprafețe adiacente pot fi înlocuite cu culori diferite între suprafețe adiacente ale podelei.

4. În fața fiecărei porți se află un spațiu de poartă (vezi figura [5](#)). Spațiul de poartă este delimitat de o linie a spațiului de poartă (linia de 6 metri), care este trasată astfel:
- a) o linie de 3 metri lungime direct în fața porții; această linie este paralelă cu linia de poartă și la 6 metri distanță de aceasta (măsurată de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei spațiului de poartă);
 - b) două sferturi de cerc, fiecare cu o rază de 6 metri (măsurată de la colțul interior posterior al stâlpilor porții), care fac legătură între linia de 3 metri lungime și linia exterioară a porții (vezi figurile [1a](#), [1b](#) și [2a](#)).
5. Linia de aruncare liberă (linia de 9-metri) este o linie întreruptă, trasată la 3 metri înafara liniei spațiului de poartă. Atât segmentele de linie cât și spațiile dintre ele măsoară 15 cm (vezi figurile [1a](#) și [1b](#)).
6. Linia de 7 metri este o linie lungă de 1 metru, marcată în fața porții. Este paralelă cu linia de poartă și aflată la 7 metri distanță de aceasta (măsurată de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei de 7 metri); (vezi figurile [1a](#) și [1b](#)).
7. Linia de restricționare (limitare) a portarului (linia de 4 metri) este o linie cu lungime de 15 cm, marcată în fața porții. Este paralelă cu linia de poartă și la 4 metri distanță de aceasta (măsurată de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei de 4 metri) (vezi figurile [1a](#) și [1b](#)).
8. Linia de centru unește mijlocul liniilor de margine (vezi figurile [1a](#) și [3](#)).
9. În mijlocul liniei de centru este desenat un cerc cu diametrul de 4 metri, numit zonă de aruncare de începere (vezi figura [1b](#) și Regula [10:3b](#)).
- Zona de aruncare de începere poate fi:
- a) O zonă cu o culoare diferită față de terenul de joc (diametru de 4 metri).
 - b) Un cerc (o linie circulară)

Notă:

Zona pentru aruncarea de începere este obligatorie la Evenimentele IHF și ligile profesionale de seniori și opțional pentru (Con)Federațiile Continentale și toate celelalte evenimente organizate de Federațiile Naționale.

10. Linia de schimb (un segment din linia de margine) pentru fiecare echipă, care se întinde de la linia de centru până la un punct aflat la o distanță de 4.5 metri de aceasta. Acest punct al liniei de schimb este marcat de o linie paralelă cu linia de centru și care se întinde pe o distanță de 15 cm în terenul de joc și 15 cm în afaraterenului de joc (înăuntrul și în afara terenului de joc); (vezi figurile [1a](#), [1b](#) și [3](#)).

11. „Zona de antrenor” începe la 3,5 metri de linia de centru și se termină la 8 metri de linia exterioară a porții și include, pe cât posibil, zona imediată din spatele băncii.

Notă:

Cerințe tehnice mai detaliate pentru terenul de joc și porți pot fi găsite în [Ghid pentru terenuri de joc și porți](#) (Guidelines for Playing Courts and Goals).

Figura 1a: Terenul de joc – doar cu linia de centru

Dimensiunile sunt indicate în cm

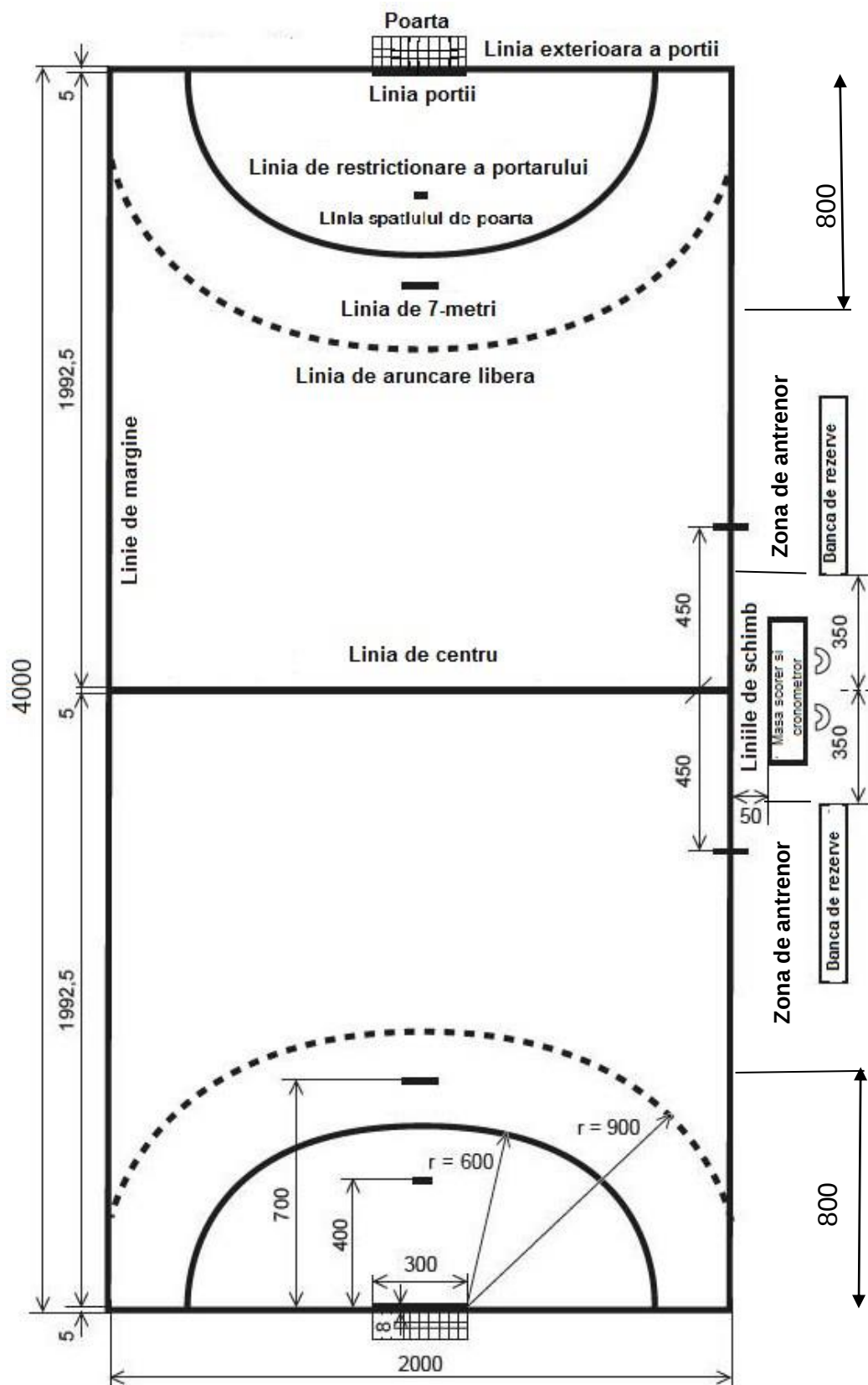


Figura 1b: Terenul de joc – cu zona de aruncare de începere

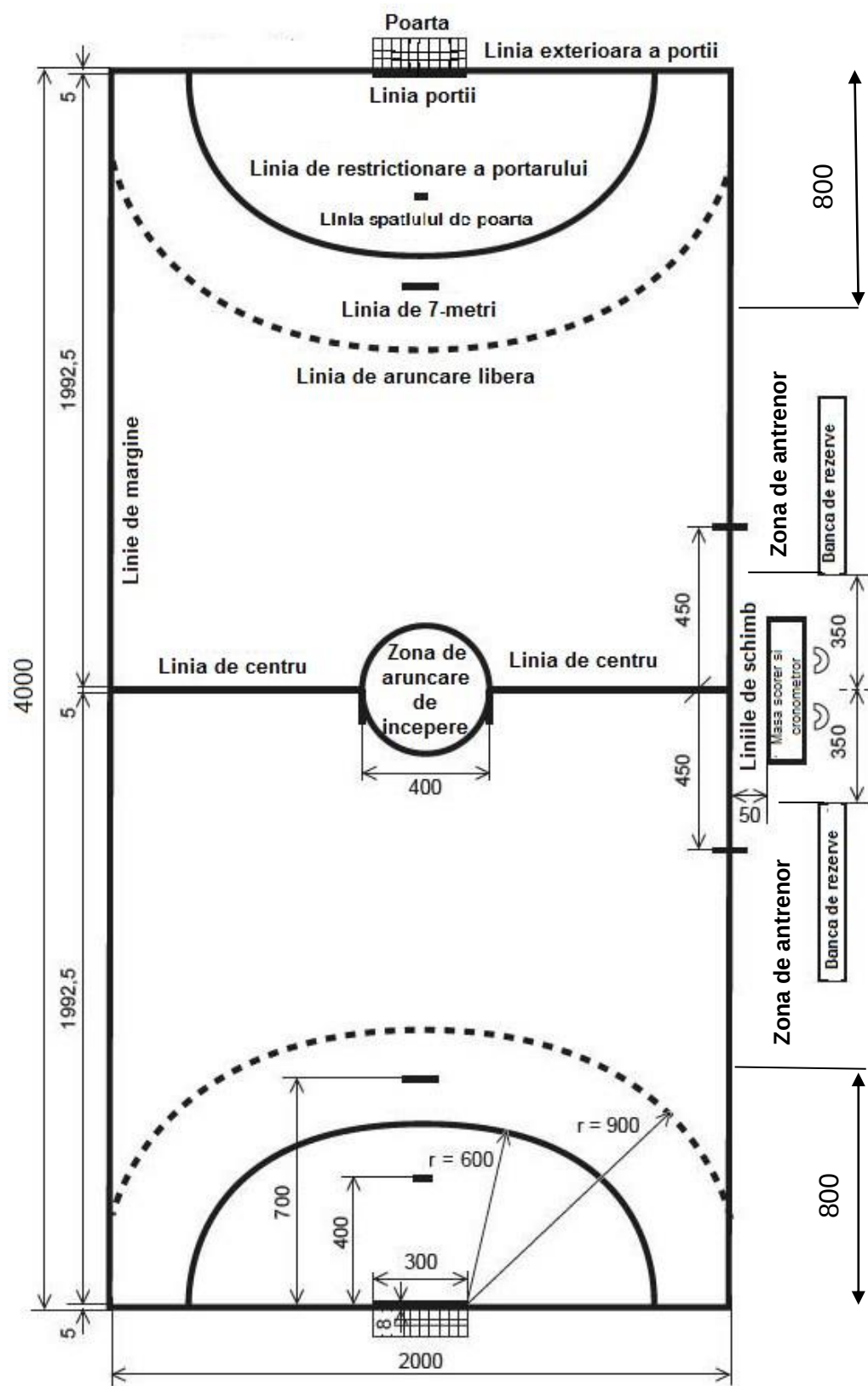


Figura 2a: Poarta

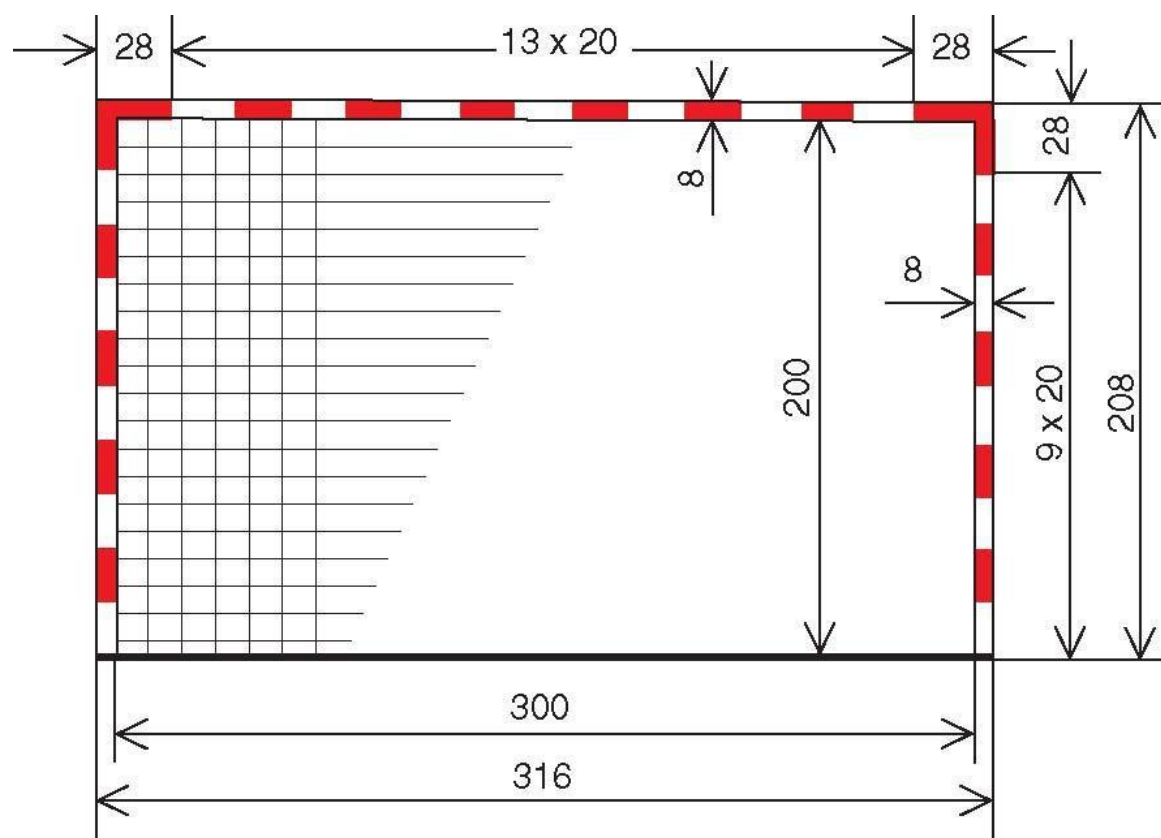


Figura 2c: Poarta – vedere de sus

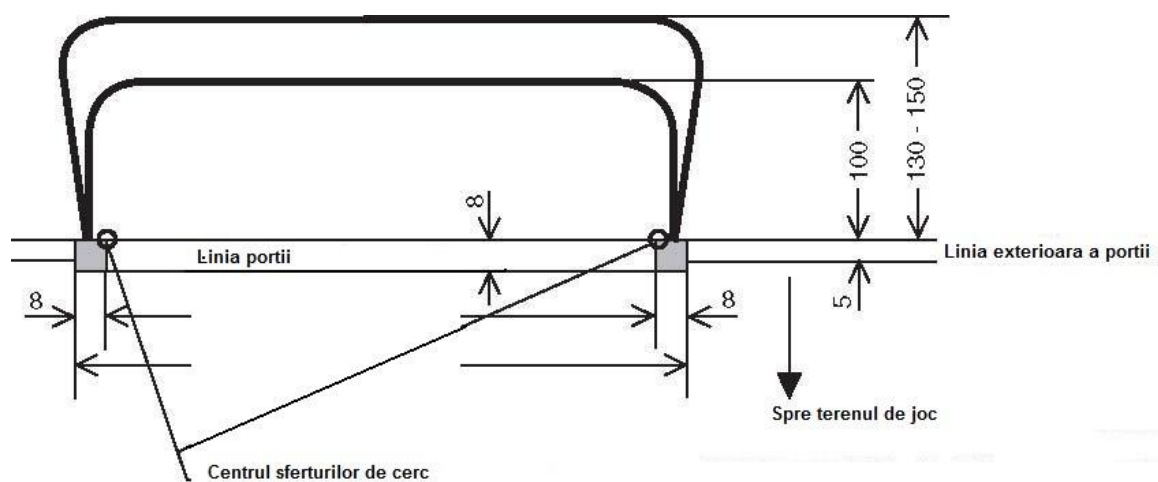


Figura 2b: Poarta – vedere laterală

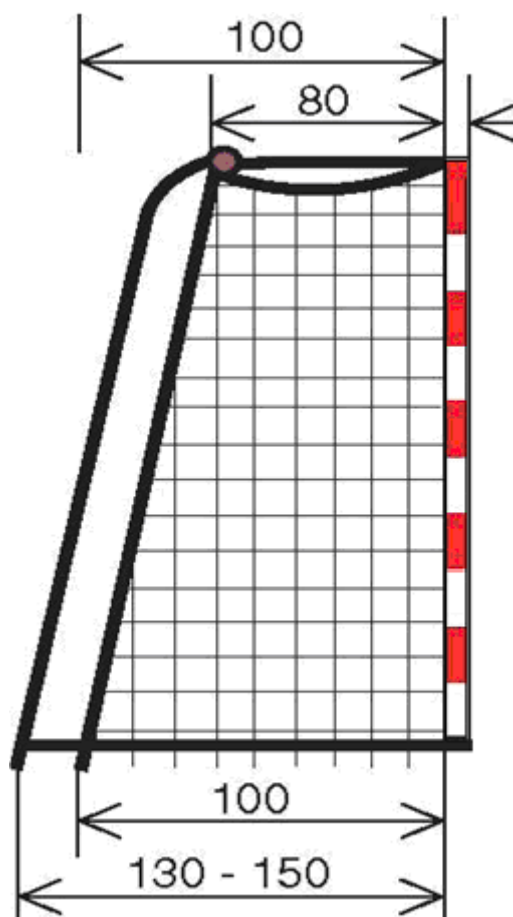
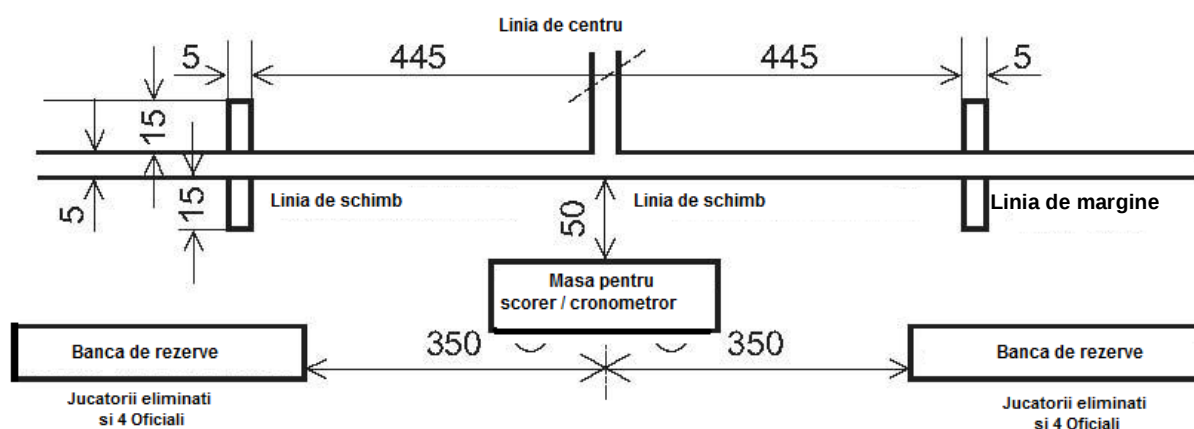


Figura 3: Liniile de schimb și Spațiul de schimb



Masa scorer/ cronometrorului și băncile de schimb, trebuie să fie amplasate astfel încât scorer / cronometrorul să poată vedea linia de schimb. Masa ar trebui amplasată mai aproape de linia de margine, decât, băncile de rezerve, dar la o distanță de cel puțin 50 cm în afara liniei de margine.



Regula 2

2. Timpul de joc, Semnalul de sfârșit de joc și Time-out – ul

Timpul de joc

1. Timpul normal de joc pentru toate echipele cu jucători de 14 ani și mai mult este de 2 reprize a 30 minute. Pauza dintre reprize este în mod normal de 10 minute.

Timpul normal de joc pentru echipe de tineret (juniori la noi în România) este de 2 x25 minute pentru grupa de vârstă 12 — 14 ani și 2 x 20 minute pentru grupa de vârstă 8-12 ani. În ambele cazuri pauza este, în mod normal, de 10 minute.

Notă:

IHF, (Con)Federațiile continentale și Federațiile Naționale au dreptul să aplice, în arialor de responsabilitate abateri de la această regulă, în ceea ce privește durata pauzei. Durata maximă a pauzei este de maximum 15 minute.

2. Se joacă prelungiri, după o pauză de 5 minute, dacă rezultatul este egal la sfârșitul timpului normal de joc și dacă trebuie desemnat un câștigător. Prolungirea este de 2reprize a 5 minute fiecare, cu o pauză de 1 minut între cele 2 reprize.

Dacă rezultatul este din nou egal la sfârșitul primei prelungiri se vă juca încă o prelungire, după o pauză de 5 minute. Această prelungire este tot de 2 reprize a 5minute fiecare, cu o pauză de 1 minut între cele 2 reprize.

Dacă rezultatul este tot nedecis, câștigătorul vă fi stabilit în conformitate cu regulile stipulate în regulamentul competiției respective. În cazul în care decizia este de a folosi aruncările de la 7m ca modalitate de tie-break (stabilire rapidă a învingătorului), vor fi urmate procedurile de mai jos.

Comentariu:

Dacă aruncarea de la 7 metri este folosită ca modalitate de tie-break (stabilire rapidă a unui câștigător) atunci, la aceste aruncări pot participa jucătorii care nu sunt eliminați sau descalificați la sfârșitul timpului de joc (vezi, de asemenea, regula [4:1](#), paragraful 4).

Fiecare echipă nominalizează 5 jucători. Acești jucători execută câte o aruncare fiecare, alternativ cu jucătorii echipei adverse. Echipele nu sunt obligate să anunțe ordinea în care jucătorii execută aruncările. Portarii pot fi aleși liber dintre jucători și înlocuiți cu jucătorii eligibili să participe. Jucătorii pot participa, la aruncările de la 7 metri, atât ca executanți, cât și ca portari. Arbitrii decid poarta la care se vor executa aruncările. Arbitrii fac tragerea la sorți și echipa câștigătoare alege fie să arunce prima, fie ultima. După fiecare serie de câte cinci aruncări, echipa care a început se va schimba dacă aruncările trebuie să continue deoarece scorul este încă egal după primele cinci aruncări de fiecare.

Pentru o astfel de continuare (a doua serie de aruncări), fiecare echipă va nominaliza din nou 5 jucători. Toți sau doar câțiva dintre ei pot fi aceiași cu cei din prima serie.

*Această metodă de nominalizare a 5 jucători vă continua atâta timp cât este necesar. Totuși, acum (începând cu seria a-II-a de aruncări - NT), câștigătoare este declarată imediat echipa care realizează o diferență de un gol, după executarea aceleiași număr de aruncări cu echipa adversă. **Dacă o echipă este decisă câștigătoare în prima serie de aruncări de la 7 metri înainte ca ambele echipe să execute câte 5 aruncări fiecare, nu este necesar să se execute aruncările rămase.***

Jucătorii pot fi descalificați, și nu mai pot executa alte aruncări de la 7 metri, în caz de comportare nesportivă repetată sau comportare nesportivă semnificativă (gravă sau grosolană – N.T.) (16:6e). În cazul în care această descalificare privește un jucător care a fost nominalizat dar nu a executat încă aruncarea, echipa în cauză trebuie să nominalizeze un alt jucător pentru a executa aruncarea.

Semnalul de sfârșit (al jocului)

3. Timpul de joc începe odată cu fluierul arbitrului pentru aruncarea de începere. Timpul de joc se sfârșește odată cu semnalul automat de final dat de cronometrul tablei de marcaj sau de către cronometror. Dacă semnalul sonor automat nu este dat, arbitrul, cronometrorul sau delegatul/observatorul fluieră pentru a arata că timpul de joc s-a terminat (17:9).

Comentariu:

Dacă nu există tabelă de marcaj cu cronometru cu semnal automat de final, cronometrorul va folosi un ceas de masă, sau un cronometru, și va semnaliza sfârșitul jocului cu un semnal de final (18:2, paragraful 2).

4. Abaterile de la regulament și comportările nesportive petrecute (puțin) înainte sau simultan cu semnalul de sfârșit (al primei reprize sau al jocului, de asemenea în prelungiri) trebuie sancționate chiar dacă aruncarea liberă rezultată (conform regulii 13:1) sau aruncarea de la 7 m nu poate fi executată până la semnalul de sfârșit de joc.

Similar, aruncarea trebuie repetată, dacă semnalul de final (de repriză sau de joc, de asemenea în prelungiri) se aude exact în momentul în care aruncarea liberă sau de la 7m este în curs de executare sau mingea este deja în aer. În ambele cazuri, arbitrii vor semnaliza sfârșitul jocului, numai după ce aruncarea liberă sau de la 7m a fost executată (sau re-executată) și rezultatul ei a fost stabilit.

5. Pentru aruncările libere executate (sau re-executate) conform Regulii [2:4](#), se vor aplica restricții speciale, în ceea ce privește poziția jucătorilor și înlocuirea lor. Ca o excepție de la schimbarea normală de jucători din Regula [4:4](#), se permite schimbarea unui singur jucător din echipa care atacă; similar echipa în apărare poate introduce un portar în locul unui jucător de câmp dacă echipa în apărare juca fără portar, atunci când semnalul de sfârșit de joc s-a auzit. Nerespectarea acestei prevederi, se va sancționa conform Regulii [4:5](#), paragraful 1. În plus, toți coechipierii executantului trebuie să fie poziționați la cel puțin 3 metri distanță de executant și în afara liniei de aruncare liberă a adversarilor ([13:7](#), [15:6](#); vezi de asemenea Explicația nr. [1](#)). Poziționarea jucătorilor din apărare este stabilită de Regula [13:8](#).
6. Jucătorii și oficialii echipelor trebuie sancționați personal pentru abaterile sau comportările nesportive comise în timpul executării unei aruncări libere sau de la 7 metri, în circumstanțele descrise la Regula [2:4-5](#). O abatere comisă în timpul unei astfel de executări nu poate determina, totuși, o aruncare liberă în direcția opusă.
7. Dacă arbitrii constată că sfârșitul jocului (al primei reprize sau al jocului, și în prelungiri) a fost semnalizat prea devreme de către cronometrul, trebuie să rețină jucătorii pe teren pentru a se juca timpul de joc rămas. Echipa care se afla în posesia mingii când s-a auzit semnalul prematur, vă rămâne în posesia mingii, atunci când jocul vă fi reluat. Dacă mingea nu era în joc, atunci jocul se vă relua cu o aruncare corespunzătoare acelei situații. Dacă mingea a fost în joc, jocul se reia cu o aruncare liberă, conform Regulii [13:4a-b](#). Dacă prima repriză a jocului (sau a prelungirilor) se încheie prea târziu, a doua repriză a jocului (sau a prelungirilor) trebuie scurtată corespunzător. Dacă a doua repriză a jocului (sau a prelungirilor) se termină prea târziu, atunci arbitrii nu mai pot schimba nimic.

Time-out

8. Arbitrii decid când și pentru cât timp întrerup timpul de joc (Time-out = "TO").

Se acordă obligatoriu Time-out (TO), când:

- a) se dictează o eliminare (de 2 minute) sau o descalificare;
- b) se acordă un time-out de echipă (TO-E);
- c) se aude fluierul cronometrorului sau al Delegatului/Observatorului;
- d) sunt necesare consultări între arbitri în conformitate cu **Regulile 17:6-7.**

Time-out se acordă în mod normal și în alte situații, în funcție de circumstanțe (vezi Explicația nr. 2).

Abaterile comise în timpul unui time-out au aceleași consecințe ca cele comise în timpul de joc (16:10).

9. În principiu, arbitrii decid momentul opririi și repornirii cronometrului, întreruperii jocului și reluarea lui, în raport cu time-out-ul. Întreruperea timpului de joc trebuie indicată cronometrorului prin trei sunete scurte ale fluierului și prin Semnalizarea nr.15. Totuși, în cazul unor time-out-uri obligatorii când jocul a fost întrerupt printr-un semnal sonor de către cronometror sau delegat / observator (2:8b-c), cronometrorul este obligat să oprească imediat cronometrul oficial, imediat, fără a aștepta confirmarea arbitrilor. După un time-out, jocul trebuie să se reia întotdeauna cu fluierul arbitrului (15:5b).

Comentariu:

Un semnal sonor dat de cronometror / delegat oprește efectiv jocul. Chiar dacă arbitrii (și jucătorii) nu realizează imediat că jocul a fost întrerupt, orice acțiune desfășurată pe teren, după semnalul de întrerupere, este anulată. Aceasta înseamnă că dacă s-a marcat un gol după semnalul sonor dat de la masă, acesta trebuie anulat. La fel, dacă se acordă o aruncare (7m, aruncare liberă, aruncare de la margine, aruncare de început sau o aruncare de la poartă), aceasta va fi anulată. Jocul va fi reluat cu o aruncare

corespunzătoare situației în care se afla la momentul întreruperii lui de către fluierul cronometrorului / delegatului. (Trebuie să se rețină că decizia tipică pentru o astfel de intervenție este în cazul time-out-ului de echipă sau a schimbării greșite). Totuși, orice sancțiune dată de către arbitri în timpul scurs între fluierul cronometrorului/delegatului și momentul opririi jocului de către arbitri, rămâne valabilă. Aceasta se va aplica indiferent de modul de încălcare a regulamentului și de severitatea sancțiunii.

10. Fiecare echipă are dreptul să primească câte un time-out de echipă (TO-E) de 1 minut, în fiecare repriză a timpului normal de joc, dar nu în prelungiri (Explicația nr. [3](#)).

Notă:

IHF, (Con)Federațiile continentale și naționale au dreptul să aplice, în aria lor de responsabilitate, alte prevederi privind numărul de time-out - uri de echipă (TO-E) și anume că fiecare echipă are dreptul la 3 TO-E (de 1 minut fiecare) per joc (nu însă și în prelungiri), dar se pot acorda fiecărei echipe maximum 2 time-out – uri (TO-E) în fiecare repriză de joc normal (vezi nota de la Explicația nr. [3](#)).



Regula 3

3. Mingea

1. Mingea este confecționată din piele sau material sintetic. Mingea trebuie să fie sferică. Suprafața mingii nu trebuie să fie lucioasă, strălucitoare sau alunecoasă([17:3](#)).
2. Se folosesc/acceptă următoarele două categorii de mingi de handbal:
 - a) **Mingi de handbal pe care se folosește rășina / adeziv (klister)**

Următoarele mărimi de mingi (circumferință și greutate) se vor folosi pentru diferitele categorii de vârstă:

 - 54 - 56 cm circumferință și 325 - 375 g greutate (mărimea IHF 2) pentru jucătorii seniori feminin, tineret feminin (14 ani și peste 14 ani) și tineret masculin (12 — 16 ani);
 - 58 - 60 cm circumferință și 425 - 475 g greutate (mărimea IHF 3) pentru jucătorii seniori masculin și tineret masculin (16 ani și peste 16 ani);
 - 50 - 52 cm circumferință și 290 - 330 g greutate (mărimea IHF 1) pentru jucătorii tineret feminin (8 — 14 ani) și tineret masculin (8 — 12 ani).
 - b) **Mingi de handbal pe care NU se folosește rășina (klister)**

Următoarele mărimi de mingi (circumferință și greutate) se vor folosi pentru diferitele categorii de vârstă:

 - 55,5 - 57,5 cm circumferință și 400 - 425 g greutate (mărimea IHF 3) pentru jucătorii seniori masculin și tineret masculin (16 ani și peste 16 ani);
 - 51,5 — 53,5 cm circumferință și 300 - 325 g greutate (mărimea IHF 2) pentru jucătorii seniori feminin, tineret feminin (14 ani și peste 14 ani) și tineret masculin (12 — 16 ani);
 - 49 - 51 cm circumferință și 290 - 315 g greutate (mărimea IHF 1) pentru jucătorii tineret feminin (8 — 14 ani) și tineret masculin (8 — 12 ani).

Comentariu:

Specificațiile tehnice (cerințele) pentru mingile folosite în toate jocurile oficiale internaționale sunt înscrise în “Regulamentul IHF pentru minge”.

Mărimea și greutatea mingilor folosite pentru “Mini-handbal” nu sunt prevăzute în prezentul regulament.

3. Pentru fiecare joc vor fi disponibile 2 (două) mingi. În timpul jocului mingea de rezervă trebuie să fie imediat disponibilă la masa oficială. Mingile trebuie să îndeplinească cerințele prevăzute la Regulile 3:1-2.
4. Arbitrii decid când să folosească mingea de rezervă. În astfel de cazuri arbitrii trebuie să pună rapid în joc mingea de rezervă pentru a scurta la minimum întreruperile și a evita time-out-urile.



Regula 4

4. Echipa, Înlocuirile de jucători, Echipamentul, Jucătorii accidentați

Echipa

1. O echipă este formată din până la **14 16** jucători.
Cel mult 7 jucători pot fi prezenți pe teren, în același timp. Ceilalți jucători sunt jucători de rezervă.

Un jucător identificat ca portar poate deveni jucător de câmp, în orice moment al jocului (vezi totuși, Regula [8:5](#) Comentariu, paragraful 2). Similar, un jucător de câmp poate deveni portar, în orice moment al jocului, atât timp cât este identificat ca portar (vezi totuși, [4:4](#) and [4:7](#)). **Doar un jucător de la fiecare echipă poate fi identificat ca portar pe terenul de joc în același timp.**

Dacă o echipă joacă fără portar, atunci maximum 7 jucători de câmp pot fi

prezenți pe terenul de joc, în același timp (vezi Regulile [4:7](#), [6:1](#), [6:2c](#), [6:3](#), [8:7f](#), [14:1a](#)).

Regulile [4:4](#) - [4:7](#) se vor aplica la înlocuirea portarului cu un jucător de câmp.

La începutul jocului o echipă trebuie să aibă pe terenul de joc cel puțin 5 jucători. Numărul jucătorilor unei echipe poate fi completat până la **14** **16** oricând în timpul jocului, inclusiv în prelungiri.

Jocul poate continua, chiar dacă o echipa își reduce efectivul la mai puțin de 5 jucători pe teren. Arbitrii trebuie să hotărască dacă și când jocul trebuie întrerupt definitiv ([17:12](#)).

Notă:

IHF, (Con)Federațiile continentale și naționale pot aplica, în aria lor de responsabilitate, reguli diferite în ceea ce privește numărul maxim de jucătorii, totuși nu se permit mai mult de 16 jucători într-o echipa.

2. În timpul jocului o echipă poate avea maximum ~~4~~ **5** oficiali de echipă. Acești oficiali de echipă nu pot fi înlocuiți în timpul jocului. Unul dintre oficiali trebuie desemnat ca "responsabil oficial de echipă". Numai acest oficial are permisiunea să se adreseze cronometrorului / scorerului și posibil arbitrilor (vezi, totuși, Explicația nr. [3](#): "Time-out de echipă").

În general, unui oficial de echipă nu i se permite să intre pe teren în timpul jocului. Încălcarea acestei reguli trebuie sancționată ca o comportare nesportivă (vezi Regulile [8:7-10](#), [16:1b](#), [16:3e-g](#) și [16:6c](#)). Jocul este reluat cu aruncare liberă pentru adversari ([13:1a-b](#); vezi, totuși, Explicația nr. [7](#)).

"Responsabilul oficial de echipa" trebuie să se asigure că, odată început jocul, nici o altă persoană, în afara oficialilor înregistrați (maximum ~~4~~ **5**) și a

jucătorilor cu drept de participare la joc (vezi [4:3](#)) nu este prezentă în spațiul de schimb. El este responsabil și pentru modul în care echipa sa respectă Regulamentul Spațiului de Schimb. Nerespectarea acestei reguli va duce la sancționarea progresivă a "responsabilului oficial de echipă" ([16:1b](#), [16:3e](#) și [16:6c](#)).

Notă:

IHF, (Con)Federațiile continentale și naționale pot aplica, în aria lor de responsabilitate, reguli diferite în ceea ce privește numărul maxim de oficiali., Totuși nu se permit mai mult de 5 oficiali.

3. Un jucător sau un oficial de echipă are drept de participare la joc dacă este prezent (NT. la teren) la începutul jocului și este înscris în raportul de joc.

Jucătorii și oficialii care ajung la teren după începerea jocului trebuie să obțină dreptul de participare la joc de la cronometror / scorer și trebuie înscrisi în raportul de joc.

Un jucător cu drept de participare la joc poate, în principiu, să intre pe teren, peste propria linie de schimb, în orice moment (vezi, totuși, Regulile [4:4](#) și [4:6](#)).

Responsabilul Oficial de echipă trebuie să se asigure că numai jucătorii cu drept de participare la joc intră pe terenul de joc. Nerespectarea acestei reguli va fi sancționată ca o comportare nesportivă a responsabilului oficial de echipă ([13:1a-b](#), [16:1b](#), [16:3d](#), and [16:6c](#); vezi totuși Explicația nr. [7](#)).

Înlocuirea jucătorilor

4. Jucătorii de rezervă pot intra pe terenul de joc în orice moment și repetat (vezi totuși Regulile, [2:5](#) și [4:11](#)), fără a anunța cronometrorul / scorerul, atâta timp cât jucătorii pe care îi înlocuiesc au părăsit deja terenul ([4:5](#)).

Jucătorii care efectuează o schimbare vor părăsi terenul de joc și vor intra pe terenul de joc, întotdeauna, peste propria linie de schimb ([4:5](#)). Aceste cerințe se aplică și la înlocuirea portarilor (vezi de asemenea [4:7](#) and [14:10](#)). Regulile de schimbare a jucătorilor se aplică și în timpul unui “time-out” (excepție în timpul unui “time-out de echipă”).

Comentariu:

Scopul conceptului de “linie de schimb” este de a asigura o schimbare de jucători corectă și ordonată. Conceptul nu este folosit ca motiv de sancționare în alte situații, în care jucătorul face un pas în afara liniei laterale sau de poartă într-o manieră inofensivă, fără intenția de a-și crea un avantaj prin aceasta (ex.: să ia apă sau un prosop de pe banca de rezerve, chiar imediat dincolo de linia de schimb, sau să părăsească terenul într-o manieră sportivă, când a primit o eliminare și traversează linia de margine spre propria bancă chiar dincolo de / imediat după linia de 15 cm). Folosirea neregulamentară și tactică a zonei din afara terenului este stipulată separat în Regula [7:10](#).

5. O schimbare greșită trebuie sancționată cu o eliminare (de 2 minute) pentru jucătorul vinovat. Dacă mai mulți jucători ai aceleiași echipe sunt vinovați pentru schimbarea greșită, în aceeași situație, numai primul jucător care a comis abaterea trebuie sancționat. Jocul se reia cu o aruncare liberă pentru echipa adversă ([13:1a-b](#); vezi totuși, Explicația nr. [7](#))
6. Dacă un jucător suplimentar intră pe teren, fără a face o schimbare, sau dacă un jucător (NT de rezerva) intervine neregulamentară în joc, din spațiul de schimb, acesta trebuie eliminat (pentru 2 minute). Prin urmare efectivul echipei trebuie redus cu un jucător pe terenul de joc pentru următoarele 2 minute (în afără de faptul că jucătorul suplimentar trebuie să părăsească terenul de joc).

Dacă un jucător eliminat (pentru 2 minute) intră pe teren, în timpul celor 2 minute de eliminare, trebuie sancționat cu o nouă eliminare de 2 minute. Această eliminare va începe imediat, astfel că efectivul echipei trebuie redus cu încă un jucător pentru diferența de timp, rămasă neefectuată, de la prima eliminare.

În ambele cazuri jocul se reia cu aruncare liberă pentru echipa adversă ([13:1a-b](#); vezi totuși, Explicația nr. [7](#)).

Echipamentul

7. Toți jucătorii de câmp ai unei echipe trebuie să poarte echipamente identice. Combinațiile de culori și designul echipamentului celor 2 echipe trebuie să fie clar diferit. Toți jucătorii folosiți de o echipă ca portari vor avea obligatoriu aceeași culoare a echipamentului, dar diferită de a jucătorilor de câmp ai ambelor echipe și a portarilor echipei adverse ([17:3](#)).
8. Jucătorii trebuie să poarte pe echipament numere vizibile care să fie de minimum 20 cm înălțime pe spatele tricoului și de minimum 10 cm pe fața tricoului. Numerele folosite trebuie să fie de la 1 la 99. Un jucător care este folosit și ca portar și ca jucător de câmp va avea obligatoriu același număr în ambele situații. Culoarea numerelor trebuie să contrasteze clar cu culoarea și designul tricoului.
9. Jucătorii trebuie să poarte încălțăminte sport. Nu se permite purtarea obiectelor care pot fi periculoase pentru jucători sau care dau jucătorilor avantaje necorespunzătoare.

Acestea includ, de exemplu, caști de protecție pentru cap, măști pentru față, mănuși, brățări, ceasuri, inele, piercing-uri vizibile, medalioane sau lăncișoare, cercei, ochelari fără bandă de siguranță sau cu rame solide, **obiecte care ar putea provoca tăieturi sau zgârieturi (unghiile trebuie tăiate scurt)** sau orice alte obiecte care pot fi periculoase ([17:3](#)).

Jucătorii care nu respectă aceste cerințe nu vor avea permisiunea de a lua parte la joc până când nu au corectat neregulile.

Inelele plate, cerceii mici și piercieng-urile vizibile sunt permise numai acoperite, astfel încât să nu fie periculoase pentru jucători. Benzile, bentițele, eșarfele pentru cap și banderolele de căpitan se permit atâta timp cât sunt confecționate din materiale elastice moi.

"Responsabilul oficial de echipă" confirmă prin semnarea Raportului de Joc / înregistrarea jucătorilor, înainte de începerea jocului, că toți jucătorii sunt corect echipați. Dacă arbitrii observă, după începutul jocului (conform Regulii [4:9](#)), că jucătorii nu sunt corect echipați, "Responsabilul oficial de echipă" va fi sancționat progresiv iar jucătorul în cauză va trebui să părăsească terenul până la rezolvarea problemei.

Dacă echipa are orice îndoieli asupra echipamentului, "Responsabilul oficial de echipă" trebuie să ia legătura cu arbitrii sau delegatul/observatorul, înainte de începutul jocului. (vezi, de asemenea "Reguli privind echipamentul și accesoriile de protecție").

Accidentările jucătorilor

10. Un jucător care sângerează sau are sânge pe corp sau echipament, trebuie să părăsească voluntar și imediat terenul (printr-o înlocuire normală de jucător), pentru a i se opri sângerarea, a i se acoperi rana și a i se curăța corpul și echipamentul. Jucătorul nu trebuie să revină pe teren până nu a rezolvat problemele de mai sus.

Un jucător care nu urmează instrucțiunile arbitrilor în legătură cu acest aspect este considerat vinovat de comportare nesportivă ([8:7](#), [16:1b](#) și [16:3d](#)).

11. În cazul unei accidentări, arbitrii pot permite (prin Semnalizările nr. 15 și 16) ca două dintre persoanele care au drept de participare la joc (vezi [4:3](#)) să intre pe teren în timpul “time-out”-ului, cu scopul strict de a ajuta jucătorul accidentat din propria echipă .

După primirea îngrijirilor medicale, pe terenul de joc, jucătorul trebuie să părăsească terenul imediat. El poate reentra pe teren numai după al treilea atac al echipei sale (pentru procedură și excepții vezi Explicația nr. [8](#)).

Fără a mai ține cont de numărul de atacuri jucătorul respectiv poate reentra pe terenul de joc dacă jocul continuă după sfârșitul unei reprize. Dacă jucătorul reentra pe terenul de joc prea devreme, acesta va fi sancționat conform Regulii [4:4 - 4:6](#).

Notă:

Numai Federațiile Naționale au dreptul să suspende aplicarea Regulii [4:11](#), paragraful 2 la categoriile de tineret (NT. juniori la noi).

Dacă după intrarea în teren a celor 2 persoane, mai intră altele, inclusiv persoane din partea echipei adverse, acestea vor fi sancționate ca intrate neregulamentară în teren, în cazul unui jucător conform Regulilor [4:6](#) și [16:3a](#), și în cazul unui oficial de echipă, conform Regulilor [4:2](#), [16:1b](#), [16:3d](#) și [16:6c](#). O persoană căreia i s-a permis să intre pe teren conform Regulii [4:11](#), primul paragraf, și care în loc să ajute jucătorul accidentat, da indicații propriilor jucători, se apropie de / abordează jucătorii adversi sau arbitri, etc., va fi considerată vinovată de comportare nesportivă ([16:1b](#), [16:3d](#) și [16:6c](#)).



Regula 5

5. Portarul

Portarul **are dreptul** să:

1. atingă mingea cu orice parte a corpului, în timpul acțiunii de apărare, în interiorul spațiului de poartă;
2. se deplaseze cu mingea, în spațiul de poartă, fără să se supună restricțiilor aplicate jucătorilor de camp (Regulile [\(7:2-4, 7:7\)](#); portarul nu are totuși dreptul să întârzie executarea aruncării de la poartă (Regulile [6:4-5, 12:2](#) și [15:5b](#));
3. părăsească spațiul de poartă, fără minge și să participe la joc, în câmpul de joc; când procedează astfel, portarul trebuie să respecte regulile care se aplică jucătorilor de câmp, în câmpul de joc (cu excepția situației descrise la Regula [8:5 Comentariu](#), paragraful 2). Se consideră că portarul a părăsit spațiul de poartă, imediat ce orice parte a corpului său atinge podeaua, în afara spațiului de poartă.
4. părăsească spațiul de poartă cu mingea și să o joace în continuare în câmpul de joc, dacă nu a avut **control corporal și/sau mingea sub control**.

Portarul **nu are dreptul** să:

5. pună în pericol adversarul în timpul acțiunii de apărare ([8:3, 8:5, 8:5 Comentariu, 13:1b](#));
6. părăsească spațiul de poarta având mingea sub control; aceasta conduce la aruncare liberă pentru adversari (conform [6:1, 13:1a](#) și [15:7](#), paragraful 3), dacă arbitrii au fluierat executarea aruncării de la poartă; în celelalte situații se acordă simpla repetare a aruncării de la poartă ([15:7](#), paragraful 2), vezi totuși, interpretarea avantajului la Regula [15:7](#), dacă portarul a pierdut mingea în afara suprafeței de poartă, după ce a depășit linia de poartă cu mingea sub control.

7. atingă mingea care sta sau se rostogolește pe sol, în afara spațiului de poartă, atunci când el se găsește în spațiul de poartă ([6:1](#), [13:1a](#));
8. aducă mingea în spațiu de poartă, când aceasta stă sau se rostogolește pe sol, în câmpul de joc ([6:1](#), [13:1a](#));
9. revină în spațiul de poartă dinspre câmpul de joc, cu mingea (sub control) ([6:1](#), [13:1a](#));
10. atingă, cu laba piciorului sau cu orice parte a piciorului de la genunchi în jos, mingea care se îndreaptă în direcția câmpului de joc ([13:1a](#));
11. depășească linia de limitare a portarului (linia de la 4 metri) sau prelungirea ei imaginară, în ambele părți, înainte că mingea să părăsească mâna adversarului care execută aruncarea de la 7 metri ([14:9](#)).

Comentariu:

Atâta timp cât portarul ține un picior pe sol, pe sau în spatele liniei de limitare (linia de 4 metri), are voie să depășească, în aer, linia, cu celălalt picior sau cu orice parte a corpului.



Regula 6

6. Spațiul de poartă

1. Numai portarul are dreptul să intre în spațiul de poartă (vezi, totuși [6:3](#)). Se consideră că un jucător a pătruns în spațiul de poartă, atunci când atinge spațiul de poartă, inclusiv linia spațiului de poartă, cu orice parte a corpului.
2. Când un jucător de câmp pătrunde în spațiul de poartă, deciziile vor fi:
 - a) aruncare de la poartă, când un jucător al echipei aflate în posesia mingii, intră în spațiul de poartă cu mingea sub control sau intră fără minge, dar își creează prin aceasta un avantaj ([12:1](#));
 - b) aruncare liberă, când un jucător al echipei aflate în apărare intră în spațiul de poartă și își creează un avantaj prin aceasta, dar nu

- împiedică/distruge o șansă clară de gol ([13:1b](#); vezi de asemenea [8:7f](#));
- c) aruncare de la 7 metri, când un jucător al echipei aflate în apărare, intră în spațiul de poartă și astfel împiedică/distruge o șansă clară de gol ([14:1a](#); vezi, totuși, [8:8i](#), [8:8h](#)).

În sensul acestei reguli, conceptul de “pătrundere în spațiul de poartă” **nu înseamnă doar** atingerea liniei spațiului de poartă, **-ei sau** pășirea (intrarea) clară în spațiul de poartă.

3. Pătrunderea în spațiul de poartă nu se penalizează când:

- a) un jucător intră în spațiul de poartă după ce a jucat mingea atâta timp cât acest lucru nu creează un dezavantaj pentru adversari;
- b) jucătorul uneia dintre echipe intră în spațiul de poartă, fără mingă și nu își creează un avantaj prin aceasta.

4. Mingea este considerată “în afara jocului” când portarul **e are controlul corporal și asupra mingii** ~~sub control~~ în spațiul de poartă ([12:1](#)). Mingea trebuie repusă în joc printr-o aruncare de la poarta (NT. Aruncare executată de către portar) ([12:2](#)).

5. Mingea rămâne “în joc” în timp ce se rostogolește, pe sol, în spațiul de poartă. Ea se află în posesia echipei din apărare și numai portarul are voie să o atingă. Portarului îi este permis să o ridice, ceea ce o face să fie “afară din joc” și, apoi, să o repună în joc, în concordanță cu Regula [6:4](#) and [12:1-2](#) (vezi, totuși, [6:7b](#)). Se va acorda aruncare liberă ([13:1a](#)) dacă mingea este atinsă de un coechipier al portarului în timp ce aceasta se rostogolește, pe sol (vezi, totuși, [14:1a](#), în legătură cu [Explicația 6c](#)), și jocul continuă cu aruncare de la poartă ([12:1](#) (III)) dacă mingea este atinsă de un adversar.

Mingea este în “afara jocului” imediat ce stă pe sol în spațiul de poartă ([12:1](#) (II)). Ea se află în posesia echipei portarului și numai acesta are voie să o atingă. Portarul trebuie să o repună în joc conform regulilor [6:4](#) and [12:2](#) (vezi, totuși, [6:7b](#)). Se acordă aruncare de la poartă dacă mingea este atinsă de unul dintre jucătorii celor două echipe ([12:1](#) paragraful 2, [13:3](#)).

Este permisă atingerea mingii aflate în aer, deasupra spațiului de poartă, atâta timp cât acest lucru se face în conformitate cu regulile [7:1](#) și [7:8](#).

6. Jocul continuă (prin aruncare de la poartă, conform regulii [6:4-5](#)) dacă un jucător al echipei aflate în apărare atinge mingea în timpul acțiunii de apărare și mingea este prinsă de portar sau se oprește în spațiul de **poartă**.
7. Dacă un jucător joacă mingea (în)spre propriul spațiu de poartă, deciziile vor fi după cum urmează:
 - a) gol, dacă mingea intră în poartă;
 - b) aruncare liberă, dacă mingea se oprește în spațiul de poartă, sau dacă portarul atinge mingea și aceasta nu intra în poartă ([13:1a,b](#));
 - c) aruncare de la margine, dacă mingea trece peste linia exterioară a porții ([11:1](#));
 - d) jocul continuă, dacă mingea pasată spre spațiul de poartă trece prin/traversează spațiul de poartă și revine în câmpul de joc, fără a fi atinsă de portar.
8. O minge care revine din spațiul de poartă în câmpul de joc, rămâne în joc.



Regula 7

7. Jucarea mingii, Jocul pasiv

Jucarea mingii

Mingea este considerată a fi „în joc” din momentul în care se execută o aruncare până când jocul este întrerupt printr-un fluier din partea arbitrilor, cronometrului sau delegatului sau când arbitrii decid să fluiera pentru a se executa o aruncare de la poartă sau de la margine.

Se permite:

1. aruncarea, prinderea, oprirea, împingerea sau lovirea mingii, prin folosirea mâinilor [palmelor, NT] (deschise sau închise), brațelor, capului, toracelui,

coapselor și genunchilor;

2. ținerea mingii pentru maximum 3 secunde, chiar și atunci când jucătorul este întins pe sol (13:1a);
3. să se facă maximum 3 pași (13:1a) după ce a primit mingea de la un alt jucător sau a prins mingea după dribling. Dacă un jucător primește sau prinde mingea în timp ce are ambele picioare în aer, atingerea solului cu un picior sau cu ambele picioare simultan nu se numără ca fiind un pas. Un pas se considera făcut când:
 - a) un jucător care stă cu ambele picioare pe sol, ridică un picior și-l pune înapoi pe sol, sau mișcă un picior dintr-un loc în altul;
 - b) un jucător atinge solul numai cu un picior, prinde mingea și apoi atinge solul cu celălalt picior;
 - c) un jucător, după o săritură, atinge solul numai cu un picior, apoi sare pe același picior sau atinge solul cu celălalt picior;
 - d) un jucător, după un salt, atinge solul simultan cu ambele picioare, și apoi ridică un picior și-l pune înapoi pe sol sau mișcă un picior dintr-un loc în altul.

Comentariu:

Dacă un picior este mutat dintr-un loc în altul și celălalt este târât din urmă, seconsideră făcut un singur pas.

Se consideră a fi în conformitate cu Regulamentul de joc situația în care un jucător cu mingea, cade pe podea, alunecă și apoi se ridică și joacă mingea. Acesta este, de asemenea, cazul în care un jucător plonjează pentru a prinde mingea, o controlează și se ridică pentru a o juca.

4. În timp ce se stă pe loc sau aleargă:
 - a) să bată mingea o dată și să o prindă din nou cu o mână sau cu amândouă;
 - b) să bată mingea repetat cu o mână (dribling), și apoi să o prindă sau

- să o ridice cu o mana sau cu amândouă;
- c) să rostogolească mingea pe podea, în mod repetat, cu o mână, și apoi să oprindă sau să o ridice cu o mână sau cu ambele.

Imediat ce mingea este ținută într-o mână sau cu amândouă aceasta trebuie jucată în timp de maximum 3 secunde sau după nu mai mult de 3 pași ([13:1a](#)).

Driblingul se consideră început când jucătorul atinge mingea cu orice parte a corpului și o dirijează spre podea.

După ce mingea atinge un alt jucător sau poarta, jucătorul are voie s-o atingă sau s-o dribleze și s-o prindă din nou (vezi totuși, [14:6](#)).

5. să se treacă mingea dintr-o mână în cealaltă.
6. să joace mingea în genunchi, șezând sau întins pe podea (vezi totuși Regula [15:1](#))

Nu se permite să:

7. se atingă mingea mai mult decât o singură dată, după ce a avut mingea sub control, dacă aceasta nu a atins între timp podeaua, alt jucător, sau poarta ([13:1a](#)); totuși, atingerea mingii de mai multe ori nu se penalizează, dacă de ex. jucătorul o "bâlbâie", adică nu reușește să o aducă sub control, în încercarea de a o prinde sau a o opri.
8. se atingă mingea cu orice parte a piciorului de la genunchi în jos, cu excepția cazului când mingea a fost aruncată în jucător de către un adversar ([13:1a-b](#); vezi de asemenea [8:7e](#), [8:8f](#) [8:8e](#)).
9. jocul continuă dacă mingea atinge arbitrul pe terenul de joc.
10. Nu este permis să se atingă mingea dacă, în același timp, orice parte a corpului atinge suprafața din afara terenul de joc. Dacă un jucător aflat în posesia mingii, părăsește terenul de joc, cu unul sau cu ambele picioare

~~(chiar dacă mingea este/rămâne în suprafață de joc), de ex. pentru a ocoli un adversar~~ Se va acorda aruncare liberă pentru echipa adversă ([13:1a](#)).

Dacă un jucător al echipei aflate în posesia mingii se poziționează în afara terenului de joc, fără minge, arbitrii vor indica jucătorului că trebuie să intre în teren. Dacă jucătorul nu se conformează sau acțiunea se repetă de către aceeași echipă se va acorda aruncare liberă pentru echipa adversă ([13:1a](#)) fără altă avertizare. Astfel de acțiuni nu vor fi însoțite de sancțiuni personale, conform Regulilor [8](#) și [16](#).

Jocul pasiv

11. Nu este permis să se țină mingea în posesia echipei fără a efectua o acțiune evidentă de a ataca sau a arunca la poartă. Similar, nu este permis să se întârzie repetat executarea aruncărilor de începere, libere, de la margine, sau de la poartă, pentru propria echipă (vezi Explicația nr. [4](#)). Acest lucru este privit ca joc pasiv care trebuie sancționat cu aruncare liberă împotriva echipei care se află în posesia mingii, ~~în principiu, după ce semnalul de pre-~~
~~avertizare a fost arătat dacă această tendință nu dispare~~ ([13:1a](#)).

Aruncarea liberă se execută din locul în care se afla mingea, când jocul a fost întrerupt.

12. Când se recunoaște o tendință de joc pasiv, trebuie arătat semnalul de pre-avertizare (Semnalizarea nr. [17](#)). Acest lucru dă posibilitatea echipei aflată în posesia mingii să schimbe modul de atac, pentru a evita pierderea posesiei mingii. Dacă modul de atac nu se schimbă după semnalul de pre-avertizare, arbitri pot acorda joc pasiv, în orice moment. Dacă echipa aflată în posesia mingii nu aruncă la poartă, după maximum 4 pase, de exemplu, când a 5-a pasă este recepționată de un coechipier, se acordă aruncare liberă, împotriva acestei echipe. ([13:1a](#), procedura și excepții, vezi Explicația nr. [4](#), secțiunea D).

Decizia arbitrilor, privind numărul de pase, este o decizie bazată pe observarea faptelor de către aceștia, conform principiilor Regulii [17:11](#).

În anumite cazuri arbitrii pot dicta o aruncare liberă împotriva echipei aflate în posesia mingii fără a arăta anterior semnalul de avertizare, de ex. când un jucător intenționat refuză să încerce să profite de o șansă clară de gol (intenționat nu folosește o șansă clară de gol).



Regula 8

8. Faulturile și comportarea nesportivă

Acțiuni premise:

Se permite:

1.

- a) să se folosească mâna (palma) deschisă pentru a îndepărta mingea din mâna unui alt jucător;
- b) să se folosească brațele îndoite pentru a realiza un contact corporal cu un adversar, a-l monitoriza/controla și urma/urmări, în acest fel;
- c) să se folosească corpul/trunchiul pentru a bloca un adversar în lupta pentru (a ocupa) o poziție (favorabila);

Comentariu:

A bloca înseamnă a împiedică un adversar să se mute într-un/spre un loc (spațiu) liber. Efectuarea (intrarea în blocaj), menținerea blocajului și ieșirea din blocaj trebuie să se facă, în principiu, într-o manieră pasivă, în relația cu adversarul (vezi, totuși, [8:2b](#)).

Faulturi care, în mod normal, nu conduc la sancțiuni personale (aveți, totuși, în vedere, criteriile de luare a deciziei de la [8:3 a-d](#))

NU se permite:

2.

- a) să se smulgă sau să se lovească mingea ținută în mână de către adversar;
- b) să se blocheze adversarul cu brațele, mâinile (palmele), picioarele sau să se folosească orice parte a corpului, pentru a-l disloca (a-l muta de la locul sau) sau să-l împingă din poziția sa; aceasta include folosirea periculoasă a cotului, atât ca poziție inițială cât și în mișcare;
- c) să se țină un adversar (corpul sau echipamentul acestuia), chiar dacă adversarul este liber să continue să joace;
- d) să se alerge sau să se sară într-un adversar.

Faulturi care justifică/determină o sancțiune personală, conform Regulilor [8:3 – 6](#)

3. Faulturile în care acțiunea este în principal, sau exclusiv, îndreptată împotriva corpului adversarului, trebuie să conducă la o sancțiune personală. Aceasta înseamnă că, suplimentar față de acordarea unei aruncări 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 scris suplimentar ([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 căreia se efectuează acțiunea neregulamentară (corp, braț de aruncare, picioare, cap/gât/ceafă);
- c) dinamica acțiunii neregulamentare (intensitatea contactului corporal neregulamentar, și/sau dacă adversarul care este faultat este în mișcare/alergare);
- d) efectul acțiunii neregulamentare:
 - impactul asupra controlului corporal și al mingii;
 - 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/culoar, situații cu alergare în mare viteză)

Faulturi care justifică/determină imediat o eliminare (de 2 minute)

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](#)).

Ținând cont de 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 mare de timp sau trântirea acestuia;
- c) faulturi la cap, gât, ceafă;
- d) lovituri puternice la nivelul corpului/trunchiului sau a brațului de aruncare;
- e) încercarea/tentativa de a-l face pe adversar să-și piardă controlul corporal (de ex. agățarea piciorului unui adversar aflat în săritură; vezi, totuși, [8:5a](#));
- f) alergarea sau sărirea cu mare viteză într-un adversar.

Faulturi care justifică/determină o descalificare

5. Un jucător care își atacă adversarul astfel încât, îi pune sănătatea în pericol trebuie descalificat ([16:6a](#)).

Pericolul special pentru sănătatea adversarului vine din intensitatea mare a faultului sau din faptul că adversarul este complet nepregătit pentru fault și de aceea nu se poate proteja (vezi Regula [8:5](#) Comentariu).

Suplimentar față de criteriile de la [8:3](#) și [8:4](#), se vor aplica și următoarele criterii de luare a deciziei:

- a) pierderea efectivă a controlului corporal în timpul alergării, săriturii sau în timpul unei aruncări;
- b) o acțiune deosebit de agresivă împotriva unei parti a corpului adversarului, în special față, gât sau ceafa (intensitatea contactului corporal);
- c) atitudine nesăbuită / nechibzuită / necugetată / riscantă [comportarea brutală – germ] arătată/demonstrată de către jucătorul vinovat când comite faultul.

Comentariu:

Chiar un fault cu un impact fizic foarte mic poate fi foarte periculos și poate duce la o accidentare gravă, dacă faultul este comis într-un moment în care jucătorul este în săritură sau aleargă și, de aceea, nu se poate proteja. În astfel de situații, se ia ca bază pentru decizie, dacă se impune o descalificare, pericolul pentru adversar și nu intensitatea contactului corporal.

Aceasta se aplică, de asemenea, în acele situații în care portarul părăsește spațiul de poarta, cu scopul de a prinde o pasă destinată/adresată unui adversar. Aici, portarul are responsabilitatea (obligația) de a se asigura că nu creează o situație care pune în pericol sănătatea adversarului.

Portarul trebuie descalificat, dacă:

- a) câștigă posesia mingii, dar (prin) în mișcarea sa determină o coliziune (ciocnire) cu adversarul;
- b) nu poate ajunge sau controla mingea, dar determină o coliziune (ciocnire) cu adversarul;

Dacă arbitrii sunt convinși, într-una dintre aceste situații, că fără acțiunea neregulamentară a portarului, adversarul ar fi fost în stare să prindă mingea, atunci trebuie acordată o aruncare de la 7-metri.

Descalificare cauzată de acțiune nesăbuită, deosebit de periculoasă, premeditată sau malițioasă (necesită raport scris suplimentar)

6. Dacă arbitrii consideră o acțiune că fiind deosebit de nesăbuită / brutală, deosebit de periculoasă, premeditată sau malițioasă/rău intenționată, ei trebuie să întocmească un raport suplimentar scris după joc, astfel încât, comisiile responsabile să poată lua o decizie cu privire la măsurile ulterioare.

Indicațiile și caracteristicile care ar putea servi drept criterii de luare a deciziei, suplimentar față de cele de la Regula [8:5](#) sunt:

- a) o acțiune deosebit de nechibzuită sau deosebit de periculoasă;
- b) o acțiune premeditată sau malițioasă/rău intenționată, care nu are nicio legătură cu situația de joc;

Comentariu:

Când se comite un fault conform Regullor [8:5](#) or [8:6](#) în ultimele 30 de secunde de joc, cu scopul de a preveni marcarea unui gol, atunci aceasta acțiune trebuie privită ca o "comportare nesportivă grosolană" conform conform Regulii [8:11b](#) și sancționată ca atare.

Comportare nesportivă care justifică/determină o sancțiune personală, conform Regulilor [8:7-11](#)

Comportare nesportivă este considerată orice expresie verbală, non-verbală (mimică, gestică) care nu este în conformitate cu spiritul de sportivitate. Aceasta se aplică atât jucătorilor, cât și oficialilor pe și în afara terenului de joc. Pentru sancționarea comportărilor nesportive, comportărilor nesportive grave și a comportărilor nesportive grosolane se face o diferențiere între 4 niveluri de acțiune:

- Acțiuni care trebuie sancționate progresiv ([8:7](#));
- Acțiuni care trebuie sancționate direct cu eliminare (pentru de

2-minute) ([8:8](#));

- Acțiuni care trebuie sancționate cu descalificare ([8:9](#));
- Acțiuni care trebuie sancționate cu descalificare și raport scris ([8:10a, b](#)).

Comportare nesportivă care justifică/determină o sancțiune progresivă

7. Acțiunile enumerate mai jos, de la a la f, sunt exemple de comportări nesportive care trebuie sancționate progresiv, începând cu avertisment ([16:1b](#)):

- proteste la deciziile arbitrilor, sau acțiuni verbale sau non-verbale (mimică, gestică) care să-l determine pe arbitru să ia o anumită decizie;
- hărțuirea unui adversar sau coechipier prin cuvinte ori gesturi, sau țipete(strigăte) la un adversar pentru a-i distrage atenția;
- întârzierea executării unei aruncări a adversarilor prin nerespectarea distanței de 3-metri sau prin orice alt mod;
- prin acțiuni de tip provocări sau exagerări încercând să inducă în eroare arbitrii în privința acțiunilor unui adversar sau exagerând/amplificând efectul unei acțiuni, în scopul de a provoca un time-out sau o sancțiune nemeritată pentru adversar (vezi, de asemenea, Regula [8:8h](#) ~~8:8g~~);
- blocarea intenționată (activă) a unei aruncări sau pase cu piciorul sau orice parte a piciorului de la genunchi în jos când această mișcare mărește suprafața corpului jucătorului; mișcările reflexe, de ex. mișcarea de apropiere a picioarelor nu trebuie sancționate (vezi, de asemenea, Regulile [7:8](#) și [8:8f](#) ~~8:8e~~);
- pătrunderea repetată în spațiul de poartă, în scopuri tactice.

Comportare nesportivă care justifică/determină imediat o eliminare (de 2minute)

8. Anumite acțiuni nesportive sunt, prin natura lor, privite ca mult mai severe și determină / justifică o eliminare imediată pe timp de 2-minute, fără a mai ține cont dacă jucătorul sau oficialii au primit anterior un avertisment. Acestea includ:
- a) proteste vehemente și gesturi evidente, sau comportament provocator;
 - b) când se da o decizie împotriva echipei aflate în posesia mingii, iar jucătorul care are mingea nu o lasă imediat la dispoziția adversarilor, nelăsând-o să cada pe podea sau nepunând-o pe podea;
 - c) împiedicarea accesului la o minge care a pătruns în spațiul de schimb.
 - d) când aruncarea unui jucător, care este nestingherit/liber și care arunca într-o situație de joc deschis (liber), lovește capul portarului; sau când jucătorul care execută o aruncare de la 7 metri lovește capul portarului, dacă portarul nu își mișcă capul în direcția mingii cu scopul de a bloca aruncarea.
 - e) când un jucător lovește capul apărătorului în timpul executării unei aruncări libere după terminarea timpului de joc conform regulii 2:4, dacă apărătorul nu își mișcă capul în direcția mingii cu scopul de a bloca aruncarea
 - f) Depărtarea în mod evident sau ridicarea unuia sau a ambelor picioare cu scopul de a bloca/lovi o pasă sau o aruncare, acțiuni care au o influență clară asupra situației de joc (vezi, de asemenea, Regulile 7:8 și 8:7e);
 - g) Împiedicarea activă a executării unei aruncări a echipei adverse și nerespectarea distanței de 3 metri și/sau comiterea altor abateri

prin care se împiedică executarea aruncării;

- h) Simulări prin care se încearcă inducerea arbitrilor în eroare cu privire la acțiunile unui adversar atunci când contactul este foarte mic sau acesta nu a existat cu partea corpului în cauză, cu scopul de a-i determina pe arbitri să întrerupă jocul sau să sancționeze pe nedrept jucătorul advers (vezi, de asemenea, Regula [8:7d](#));
- i) Un jucător de câmp care, pătrunzând în spațiul de poartă, blochează sau prinde o minge aruncată către poarta goală.
- j) Un oficial de echipă care stă în afara terenului și intervine în joc accidental atingând mingea sau un jucător (vezi Regula 8:10b (I)) în timp ce dă instrucțiuni echipei proprii.

Notă:

Criterii pentru lovirea portarului cu mingea în cap (din acțiune):

- Regula se aplică numai în cazul pătrunderilor într-un spațiu deschis, de ex. când nu se află niciun apărător între aruncător și portar.
- Capul trebuie să fie primul punct contact cu mingea. Regula nu se aplică dacă mingea lovește capul portarului după ce a lovit întâi orice altă parte a corpului portarului.
- Regula nu se aplică dacă portarul își mișcă capul în direcția mingii.
- Dacă portarul încearcă să inducă în eroare arbitrul pentru a provoca o sancțiune (de ex. dacă mingea lovește portarul în piept), portarul vă fi sancționat conform Regulii [8:8h-8:8g](#).

Comportare nesportivă gravă care justifică/determină o descalificare

9. Anumite forme de comportare nesportivă sunt considerate atât de grave încât justifică / determină o descalificare. Următoarele acțiuni sunt exemple de astfel de comportări:

- a) aruncarea sau îndepărtarea mingii, într-o manieră demonstrativă, după o decizie a arbitrilor;
- b) dacă portarul, în mod evident, refuză să încerce să apere o aruncare de la 7-metri;
- c) aruncarea mingii, intenționat într-un adversar, atunci când jocul este întrerupt. Dacă acțiunea este făcută cu multă forță și de la foarte mică distanță, este mai corect să fie privită ca o “acțiune deosebit de nesăbuită” [acțiune deosebit de brutală/periculoasă — germ], conform Regulii [8:6](#);
- d) ~~când executantul unei aruncări de la 7-metri lovește portarul în cap, dacă portarul nu și mișcă capul în direcția mingii;~~
- e) ~~când executantul unei aruncări libere lovește apărătorul în cap în timpul executării unei aruncări libere după fluierul final de joc, conform Regulii [2:4](#), dacă apărătorul nu și mișcă capul în direcția mingii;~~
- d) o acțiune de răzbunare, după ce a fost faultat.

Comentariu:

~~În cazul unei aruncări de la 7-metri sau a unei aruncări libere, executantul are obligația de a nu pune în pericol portarul sau apărătorul.~~

Descalificare ce trebuie raportată în scris, din cauza unei comportări nesportive grosolane

10. Dacă arbitrii consideră o comportare că fiind una grosolană, sancțiunea se acordă conform următoarelor reguli.

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

- a) comportări insultătoare sau amenințătoare îndreptate împotriva unei alte persoane, de ex. arbitru, scorer/cronometror, delegat, oficial de echipa, jucător, spectator; comportarea poate fi verbala sau non-verbala (ex. expresii faciale, gesturi, limbaj corporal sau contact corporal);
- b) (I) intervenția în joc a unui oficial de echipă, pe terenul de joc sau din spațiul de schimb, sau (II) un jucător care întrerupe/distruge o șansă clară de gol, fie printr-o pătrundere nepermisă pe terenul de joc, schimbare greșită / jucător suplimentar pe teren (Regula 4:6), fie din spațiul de schimb (vezi, de asemenea Regula 8:8j)

Descalificare și aruncare de la 7 metri acordate în urma unei comportări nesportive sau comportare neregulamentară specifică în ultimele 30 de secunde

11. În cazurile care implică următoarele abateri (a, b), se vă acorda și o aruncare de la 7 metri adversarilor:
- a) dacă în ultimele 30 de secunde de joc, mingea nu este în joc și un jucător sau oficial de echipă împiedică sau întârzie executarea unei aruncări a adversarilor, cu scopul de a-i împiedică să poată arunca la poartă sau să obțină o șansă clară de gol, jucătorul / oficialul vinovat trebuie descalificat și se acordă și o aruncare de la 7 metri echipei adverse. Aceasta se aplica oricărui tip de intervenție (ex. chiar și la o

acțiune fizică limitată — utilizare controlată a corpului - intervenția la executarea unei aruncări cum ar fi interceptția unei pase, interferența cu recepția mingii, nelăsarea mingii din mână);

b) dacă în ultimele 30 de secunde de joc, mingea este în joc, și adversarii:

(1) printr-o acțiune neregulamentară, efectuată de către un jucător, menționată la Regula [8:5](#) sau [8:6](#) precum și [8:9](#), [8:10a](#) sau [8:10b](#) (II).

(2) printr-o acțiune neregulamentară, efectuată de către un oficial, menționată la Regula [8:10a](#) sau [8:10b](#) (I)

împiedică echipa aflată în posesia mingii să poată arunca la poartă sau să obțină o șansă clară de gol, jucătorul sau oficialul vinovat trebuie descalificat conform Regulilor corespunzătoare iar echipei aflată în posesia mingii trebuie să i se acorde și o aruncare de 7 metri. Dacă jucătorul care a fost faultat sau coechipierul său a reușit să înscrie un gol, înainte ca jocul să fie întrerupt, aruncarea de la 7 metri nu se mai acordă.

Notă:

În cazul abaterilor descrise la Regula [8:6](#) sau [8:10](#), arbitrii trebuie să întocmească raport scris.



Regula 9

9. Marcarea / Înscrierea unui gol

1. Un gol este marcat (înscris) când întreaga circumferință a mingii a trecut întreaga lățime a liniei de poartă (vezi Figura 4), dacă nu s-a produs nici o abatere de la Regulament de către aruncător, un coechipier sau un oficial de echipă înainte sau în timpul aruncării. Arbitrul de poartă confirmă cu 2 semnale scurte din fluier și cu Semnalizarea Nr. 12 că golul a fost marcat.

Un gol trebuie acordat chiar dacă s-a produs o abatere de la regulamentul de către un apărător, dar totuși mingea intră în poartă.

Un gol nu poate fi acordat, dacă unul dintre arbitrii, cronometrorul sau delegatul a întrerupt jocul înainte că mingea să fi trecut cu întreaga circumferință peste linia de poartă.

Un gol trebuie acordat adversarilor dacă un jucător înscrie un gol în propria poartă, în afara cazului în care un portar execută o aruncare de la poartă ([12:2](#), paragraful 2).

Comentariu:

Un gol vă fi acordat, dacă mingea este împiedicată să intre în poartă de cineva sau ceva care nu participă la joc (spectatori etc.), și arbitrii sunt convinși că mingea, fără intervenția respectivă, ar fi intrat în poartă.

2. Un gol acordat nu mai poate fi anulat după fluierul pentru executarea aruncării de începere, după gol (vezi totuși Regula [2:9](#) Comentariu)

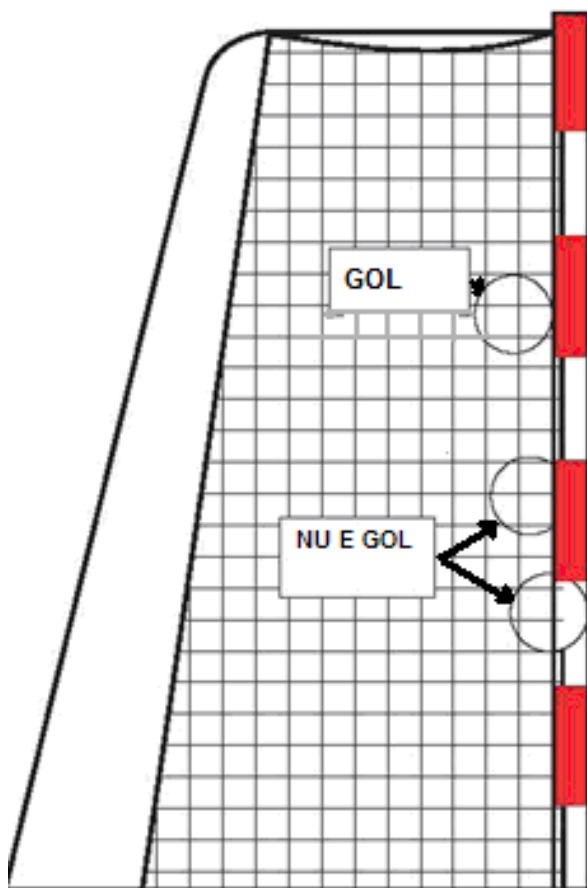
Arbitrii trebuie să arate clar (fără aruncare de începere) că ei au acordat/validat golul, dacă semnalul de sfârșit al unei reprize sună imediat ce golul a fost înscris și înainte ca aruncarea de începere să poată fi executată.

Comentariu:

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

3. Echipa care a marcat/înscris mai multe goluri decât adversarul este câștigătoare. Un joc este egal (nedecis) dacă amândouă echipele au marcat/înscris același număr de goluri sau nu s-au marcat goluri deloc (vezi Regula [2:2](#)).

Figura 4: Marcarea unui gol





Regula 10

10. Aruncarea de început

1. La începutul jocului, aruncarea de început se execută de către echipa care a câștigat la aruncarea monedei și a ales să aibă mingea în posesie. Adversarii au atunci dreptul să-și aleagă terenul. Alternativ, dacă echipa care a câștigat la aruncarea monedei alege terenul, atunci adversarii execută aruncarea de început.

Echipele schimbă terenurile în a doua repriză. Aruncarea de început în cea de-a doua repriza va fi executată de către echipa care nu a executat această aruncare în prima repriză.

Pentru fiecare dintre prelungiri se procedează din nou la alegeri (aruncarea monedei) și toate cele menționate la Regula [10:1](#) se aplică și pentru prelungiri.

2. După înscrierea unui gol, jocul se reia cu o aruncare de început executată de către echipa care a primit golul (vezi, totuși, Regula [9:2](#), paragraful 2).
3. Pentru executarea aruncării de început se vor folosi următoarele opțiuni:

- a) Pentru executarea de la linia de centru

Aruncarea de început se execută în orice direcție, de la linia de centru (cu o toleranță laterală de aproximativ 1,5 metri de la centrul terenului). Aruncarea este precedată de un semnal sonor dat prin fluier, și trebuie executată în timp de 3 secunde ([13:1a](#), [15:7](#) paragraful 3). Jucătorul care execută aruncarea de început trebuie să se poziționeze, cel puțin, cu un picior pe linia de centru, iar celălalt picior pe sau înapoia liniei ([15:6](#)), și să rămână în această poziție până când mingea a părăsit mâna sa ([13:1a](#), [15:7](#) paragraful 3) (vezi de asemenea Explicația nr. [5](#)).

Coechipierii săi nu au voie să treacă linia de centru înaintea semnalului fluierului ([15:6](#)).

- b) Pentru executarea aruncării de începere din zona de aruncare de începere
- Aruncarea de începere se execută în orice direcție, din zona de aruncare de începere; Aruncarea este precedată de un semnal sonor dat prin fluier, și trebuie executată în timp de 3 secunde ([13:1a](#), [15:7](#) paragraful 3).
 - Semnalul cu fluierul pentru executarea aruncării de începere se poate da **doar** când mingea **este în interiorul zonei de aruncare de începere și** executantul aruncării **sunt complet** ~~are cel puțin un~~ **picioar** în interiorul zonei de aruncare de începere ([15:6](#)).
 - Executantul aruncării nu are dreptul să depășească zona de aruncare de începere, cu nicio parte a corpului, până când aruncarea nu se consideră executată ([13:1a](#), [15:7](#) paragraful 3).
 - Executantul aruncării are dreptul să se miște în interiorul zonei de aruncare de începere dar nu are dreptul să dribleze mingea după semnalul cu fluierul pentru executarea aruncării de începere ([13:1a](#), [15:7](#) paragraful 3).
 - Executarea aruncării de începere se poate face din alergare. Nu se permite executarea aruncării de începere din săritură ([13:1a](#), [15:7](#) paragraful 3).
 - Aruncarea de începere se consideră executată când:
 - mingea a părăsit mâna executantului și apoi a trecut cu întreaga circumferință linia zonei de aruncare de începere; **SAU**
 - mingea a fost pasată și atinsă sau controlată de către un coechipier [NT un coechipier a avut mingea sub control], chiar dacă s-a întâmplat în interiorul zonei de aruncare de începere.
 - Coechipierii executantului nu au voie să treacă linia de centru înaintea semnalului fluierului, cu excepția situației când se

găsesc în interiorul zonei de aruncare de început (15:6).

- Jucătorii echipei din apărare trebuie să fie poziționați în afara zonei de aruncare de început și nu au voie să atingă mingea sau adversarii în interiorul zonei de aruncare de început până când aruncarea de început nu se consideră executată (15:4, 8:7c, 8:8g, 8:8f). Adversarii au voie să stea imediat, în afara zonei de aruncare de început.

4. Pentru aruncarea de început de la începutul/startul fiecărei reprize (inclusiv al prelungirilor), toți jucătorii trebuie să se găsească în propria jumătate de teren, sau în interiorul zonei de aruncare de început, unde există.

Totuși, pentru aruncarea de început de după marcarea unui gol, adversarii celui care execută aruncarea de început pot fi în ambele jumătăți de teren.

Dacă aruncarea de început se execută de la linia de centru (10:3a) adversarii trebuie să stea la cel puțin 3 metri de executantul aruncării de început (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g, 8:8f).

Dacă aruncarea este executată din zona de aruncare de început (10:3b) adversarii trebuie să fie, cu tot corpul, în afara zonei de aruncare de început (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g, 8:8f).



Regula 11

11. Aruncarea de la margine

1. O aruncare de la margine se acordă când mingea a trecut în totalitate linia de margine, sau când un jucător de camp al echipei în apărare a fost ultimul care a atins mingea înainte că aceasta să iasă în afara terenului, peste linia exterioara a propriei porți.

Se acordă de asemenea când mingea atinge tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.

2. Aruncarea de la margine se execută fără semnalul prin fluier dat de arbitri (vezi, totuși, [15:5b](#)), de către adversarii echipei al cărui jucător a atins ultimul mingea, înainte ieșirii acesteia din teren sau înainte că mingea să atingă tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc.
3. Aruncarea de la margine se executa din locul prin care mingea a traversat linia de margine sau dacă mingea a ieșit peste linia exterioara a porții, de la intersecția liniei de margine cu linia exterioară a porții de aceeași parte.

Pentru o aruncare de la margine după ce mingea a atins tavanul sau alt obiect aflat deasupra terenului de joc, aceasta se va executa din 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.

4. Executantul trebuie să stea cu/țină un picior pe linia de margine și să rămână în poziție corectă până când mingea i-a părăsit mâna. Nu este limitată poziționarea celuilalt picior ([13:1a](#), [15:6](#), [15:7](#) paragrafele 2 și 3).
5. În timpul executării aruncării de la margine adversarii nu se pot apropia la mai puțin de 3 metri de executant ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8g](#), [8:8f](#)).

Totuși, acest lucru nu se aplică dacă adversarii stau imediat în afara liniei propriului spațiu de poartă.



Regula 12

13. Aruncarea executată de către portar (aruncarea de la poartă)

1. Aruncarea de la poartă se acordă când:

- (I) un jucător al echipei adverse pătrunde în spațiul de poartă nerespectând Regula [6:2a](#);
- (II) portarul **are controlul corporal** și mingea sub control în spațiul de poartă sau când mingea stă pe podea în spațiul de poartă ([6:4-5](#));
- (III) un jucător al echipei adverse atinge mingea care se rostogolește pe podea în spațiul de poartă ([6:5](#), paragraful 1)
- (IV) mingea trece peste linia exterioară a porții, după ce a fost atinsă ultima dată de către portar sau un jucător advers.

Aceasta înseamnă că în toate situațiile de mai sus mingea este considerată afară din joc, și jocul se va relua cu o aruncare de la poartă ([13:3](#)) dacă apare o neregularitate după ce aruncarea de la poartă a fost acordată și înainte de execuția ei **(vezi, de asemenea, definiția mingii care este "în joc" la Regula 7).**

2. Aruncarea de la poartă se execută de către portar, fără fluierul arbitrului (vezi, totuși, [15:5b](#)), din spațiul de poartă peste linia spațiului de poartă.

Dacă echipa care trebuie să execute o aruncare de la poartă joacă fără portar, un portar trebuie să înlocuiască unul dintre jucătorii de câmp (Regula [4:4](#)). Arbitrii decid dacă este necesar un time - out (Regula [2:8](#), paragraful 2, Explicația nr. [2](#)).

Aruncarea de la poartă se consideră executată când mingea aruncată de către portar traversează complet [cu întreaga circumferință – germ] linia spațiului de poartă.

Jucătorii celeilalte echipe au dreptul să stea imediat în afara liniei spațiului de poartă, dar nu au voie să atingă mingea, până ce aceasta nu trece complet [NT. cu întreaga circumferință — lb. germ] de linia spațiului de poartă ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), **[8:8a](#), [8:8f](#)**).



Regula 13

13. Aruncarea liberă

Decizia de Aruncare liberă

1. În principiu, arbitrii întrerup jocul și îl reiau cu o aruncare liberă pentru adversari când:
 - a) echipa în posesia mingii comite o abatere de la regulament, care trebuie să ducă la pierderea posesiei mingii (vezi Regulile [4:2-3](#), [4:5-6](#), [4:9](#), [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 și [15:8](#));
 - b) echipa adversă comite o abatere de la regulament care determină pierderea mingii de către echipa care o are în posesie (vezi Regulile [4:2-3](#), [4:5-6](#), [5:5](#), [6:2b](#), [6:7b](#), [7:8](#), [8:2-10](#)).
2. Arbitrii trebuie să permită continuitate jocului, abținându-se de a întrerupe jocul prematur pentru o decizie de aruncare liberă.

Aceasta înseamnă că în conformitate cu Regula [13:1a](#), arbitrii nu trebuie să decidă o aruncare liberă dacă echipa din apărare câștigă posesia mingii imediat ce echipa din atac a încălcat regulamentul.

Similar, conform Regulii [13:1b](#), arbitrii nu trebuie să intervină până când și doar dacă este clar că echipa în atac a pierdut posesia mingii sau este în imposibilitate de a continua atacul din cauza unei abateri comise de echipa în apărare.

Dacă trebuie acordată o sanctiune personală cauzată de abaterea de la regulament, atunci arbitrii pot decide întreruperea imediată a jocului, dacă aceasta nu provoacă un dezavantaj echipei care nu a comis abaterea. În caz contrar sanctiunea trebuie amânată până când situația existentă a trecut Regula [13:2](#), **în principiu**, nu se aplică în caz de abateri de la regulile [4:2-3](#),

sau [4:5-6](#), când jocul vă fi întrerupt imediat, în mod normal prin intervenția cronometrului, delegatului/observatorului sau a arbitrilor.

3. Dacă o abatere care în mod normal se sancționează cu aruncare liberă, conform Regulii [13:1a-b](#) are loc când mingea nu este în joc, atunci jocul se vă relua cu o aruncare corespunzătoare cauzei care a dus la întreruperea sa (vă rugăm să vedeți de asemenea Regula [8:11a](#), indicații speciale în timpul ultimelor 30 de secunde de joc și Regulile Time-Out-ului de echipă electronic).
4. Suplimentar față de situațiile indicate la Regula [13:1a-b](#), o aruncare liberă se vă acorda și pentru reluarea jocului în anumite situații când jocul este întrerupt (exemplu, când mingea este în joc), chiar dacă nu s-a petrecut nici o abatere de la regulamentul de joc:
 - a) dacă o echipă a fost în posesia mingii atunci când s-a produs întreruperea, aceasta va rămâne în posesia mingii;
 - b) dacă nici o echipă nu a fost în posesia mingii, atunci echipa care a fost ultima în posesia mingii vă avea din nou posesia acesteia;
5. Dacă se acordă o aruncare liberă împotriva echipei aflate în posesia mingii, jucătorul care are mingea în momentul în care fluieră arbitrul, trebuie să lase imediat mingea să cadă sau să o pună pe sol, în așa fel încât aceasta să poată fi jucată ([8:8b](#)).

Executarea aruncării libere

6. Aruncarea liberă se execută, în mod normal, fără semnalul sonor al fluierului arbitrului (vezi, totuși, [15:5b](#)) și, în principiu, din locul în care s-a comis abaterea. Următoarele situații sunt excepții de la regulă:

În situațiile descrise la regula [13:4a-b](#), aruncarea liberă se execută, după ce arbitrul a fluierat, în principiu, din locul unde se afla mingea în momentul întreruperii.

Dacă un arbitru sau delegatul tehnic (al IHF sau al federației continentale / naționale) întrerupe jocul din cauza unei abateri a unui jucător sau oficial al echipei din apărare, și aceasta are ca rezultat o atenționare verbală sau o sancțiune personală, atunci aruncarea liberă trebuie executată din locul în care se afla mingea când jocul a fost întrerupt, dacă este mai avantajos pentru echipa care execută aruncarea decât din locul în care s-a produs abaterea.

Aceeași excepție, ca în paragraful anterior, se aplică și dacă cronometrul întrerupe jocul din cauza unor abateri prevăzute la Regulile [4:2-3](#) or [4:5-6](#).

Așa cum se indică în Regula [7:11](#), aruncările libere generate de sancționarea jocului pasiv se execută din locul în care se afla mingea în momentul în care jocul a fost întrerupt.

În contradicție cu principiile de bază și procedurile menționate în paragrafele anterioare, o aruncare liberă nu se poate executa niciodată din interiorul propriului spațiu de poartă sau din spațiul delimitat de linia spațiului de poartă și linia de aruncare liberă a adversarului. În orice situație în care trebuie executată o aruncare liberă din locurile menționate, locul executării aruncării trebuie mutat în cel mai apropiat loc aflat imediat, în afara zonei interzise.

Comentariu:

Dacă locul din care trebuie executată aruncarea liberă, este la linia de aruncare liberă a echipei în apărare, executarea aruncării trebuie să se facă exact din locul comiterii abaterii. Totuși, cu cât locul abaterilor este mai departe de linia de aruncare liberă a echipei în apărare, cu atât toleranță pentru locul din care se execută aruncarea liberă este mai mare. Această toleranță crește treptat, până la 3 metri, în cazul aruncării libere executate de la limita propriului spațiu de poartă.

Toleranța explicată nu se aplică în cazul încălcării [13:5](#), dacă această încălcare este sancționată în conformitate cu Regula [8:8b](#). În astfel de cazuri, executarea aruncării trebuie întotdeauna făcută exact din locul în care s-a produs abaterea.

7. Jucătorii echipei care urmează să execute aruncarea nu trebuie să atingă sau să depășească linia de aruncare liberă a echipei adverse, înainte de executarea aruncării. Vezi, de asemenea, restricțiile speciale de la Regula [2:5](#).

Arbitrii trebuie să corecteze poziția atacanților care se găsesc între linia de aruncare liberă și linia spațiului de poartă, înaintea executării aruncării libere, dacă pozițiile incorecte au influență asupra jocului ([15:3](#), [15:6](#)). Aruncarea liberă, în acest caz, trebuie executată după ce arbitrul fluieră ([15:5b](#)). Aceeași procedură se aplică (Regula [15:7](#), paragraful 2) dacă jucătorii echipei în atac pătrund în suprafața restricționată în timpul execuției aruncării libere (înainte ca mingea să părăsească mâna executantului), dacă execuția aruncării nu a fost precedată de fluierul arbitrului.

În cazul în care execuția aruncării a fost autorizată cu fluier, dacă jucătorii echipei în atac ating sau depășesc linia de aruncare liberă, înainte ca mingea să părăsească mâna executantului, se vă acorda o aruncare liberă echipei în apărare ([15:7](#), paragraful 3; [13:1a](#)).

8. În timpul executării unei aruncări libere, adversarii trebuie să rămână la o distanță de cel puțin 3 metri de executantul aruncării. Ei au voie, totuși, să stea imediat la limita exterioară a liniei propriului spațiu de poartă dacă aruncarea liberă se execută de la linia de aruncare liberă. Intervenția neregulamentară a apărătorilor în timpul executării unei aruncări libere este sancționată conform Regulilor [15:9](#), [8:7c](#) și [8:8g](#), [8:8f](#)



Regula 14

14. Aruncarea de la 7 metri

Decizia de acordare a Aruncării de la 7 metri

1. O aruncare de la 7 metri se acordă când:

- a) se întrerupe/distruge neregulamentar o șansă clară de gol, în orice loc, pe terenul de joc, de către un jucător sau oficial al echipei adverse;
- b) se aude un fluierat neautorizat **din partea unei persoane, alta decât arbitrii** în momentul unei șanse clare de gol;
- c) o șansă clară de gol este întreruptă/distrusă prin intervenția unei persoane care nu participă la joc, de ex. un spectator care intră în teren sau oprirea jucătorilor printr-un fluier (excepție când se aplică [Comentariul](#) de la Regula [9:1](#)).
- d) există o abatere de la regulament așa cum este descrisă la Regula [8:11a](#) sau [8:11b](#) (vezi totuși [8:11](#) ultimul paragraf).

Prin analogie, această regulă se aplică și în caz de «forță majoră», cum ar fi întreruperea subită a curentului electric, jocul fiind întrerupt exact într-o situație clară de gol.

Pentru definiția unei “șanse clare de gol” vezi [Explicația nr. 6](#).

2. Dacă atacantul rămâne în deplin control al corpului și al mingii, chiar dacă s-a produs o abatere menționată în Regula [14:1a](#), nu există nici un motiv să se acorde o aruncare de la 7 metri, chiar dacă apoi jucătorul nu fructifică șansă clară de gol.

Ori de câte ori apare că posibilă o decizie de aruncare de la 7 metri, arbitrii trebuie, întotdeauna, să se abțină să intervină până când pot aprecia clar, dacă aruncarea de la 7 metri este cu adevărat justificată și necesară. Dacă atacantul reușește să marcheze un gol, cu toată abaterea săvârșită de către apărători, este clar că nu mai este necesar să se acorde o aruncare de la 7

metri. Dacă însă devine evident că jucătorul a pierdut cu adevărat controlul mingii sau al corpului, din cauza abaterii săvârșite de către apărător, și șansă clară de gol nu mai există, atunci trebuie acordată aruncarea de la 7 metri.

Regula [14:2](#) nu se aplică în cazul abaterilor de la Regulile [4:2-3](#) sau [4:5-6](#), când jocul trebuie întrerupt imediat printr-un semnal sonor dat de către cronometrul, delegat/observator sau arbitri.

3. Când acordă/decid/dictează o aruncare de la 7 metri arbitrii pot acorda time-out, dar numai dacă este o întârziere importantă a jocului, de ex. din cauza înlocuirii portarului sau executantului și decizia de time-out vă fi luată în acord cu principiile și criteriile Explicației nr. [2](#).

Executarea Aruncării de la 7 metri

4. Aruncarea de la 7 metri trebuie executată ca o aruncare spre poartă, în timp de 3 secunde după semnalul cu fluierul al arbitrului ([15:7](#), paragraful 3; [13:1a](#)).
5. Jucătorul care execută aruncarea de la 7 metri trebuie să se poziționeze în spatele liniei de 7 metri, dar nu mai departe de un metru de aceasta ([15:1](#), [15:6](#)). După fluierul arbitrului, executantul trebuie să nu atingă sau să depășească linia de 7 metri, înainte ca mingea să părăsească mâna să ([15:7](#), paragraful 3; [13:1a](#)).
6. După executarea aruncării, mingea nu poate fi jucată din nou de către executant sau coechipierii acestuia decât dacă a atins un adversar sau barele porții ([15:7](#), paragraful 3; [13:1a](#)).
7. În timpul executării aruncării de la 7 metri, coechipierii executantului trebuie să rămână în afara liniei de aruncare liberă, până când mingea a părăsit mâna executantului ([15:3](#), [15:6](#)). Dacă nu procedează în acest fel se vă acorda o aruncare liberă împotriva echipei care execută aruncarea de la 7 metri ([15:7](#), paragraful 3; [13:1a](#)).

8. În timpul executării aruncării de la 7 metri, adversarii executantului trebuie să rămână în afara liniei de aruncare liberă, și la cel puțin 3 metri de linia de 7 metri, până când mingea a părăsit mâna executantului. Dacă nu procedează în acest fel, aruncarea de la 7 metri se va repeta, dacă nu a fost marcat/înscris un gol, dar nu se va acorda nici un fel de sancțiune personală.
9. Dacă nu s-a înscris/marcat gol, aruncarea de la 7 metri, se va repeta, dacă portarul a depășit linia de limitare de la 4 metri ([1:7](#), [5:11](#)), înainte ca mingea să părăsească mâna executantului aruncării. Totuși, nu se va acorda nici un fel de sancțiune personală împotriva portarului.
10. Nu este permisă schimbarea portarului când executantul aruncării de la 7 metri este pregătit și se află în poziție corectă, cu mingea în mână. Orice încercare de efectuare a schimbării, în această situație trebuie sancționată ca o comportare nesportivă ([8:7c](#), [16:1b](#) și [16:3d](#)).



Regula 15

15. Instrucțiuni generale pentru executarea aruncărilor (Aruncarea de început, Aruncarea de la margine, Aruncarea de la poartă, Aruncarea liberă și Aruncarea de la 7 metri)

Executantul

1. Înaintea executării unei aruncări, jucătorul trebuie să se poziționeze corect pentru efectuarea acesteia. Mingea trebuie să fie în mâna jucătorului ([15:6](#)).

În timpul execuției, cu excepția aruncării de la poartă (vezi [12:2](#)) și a aruncării de început executată pe un teren cu zona/spațiu pentru aruncarea de început ([10:3b](#)), executantul trebuie să aibă o parte a aceluiași picior în contact continuu cu solul, până când mingea părăsește mâna acestuia (vezi totuși, [10:3b](#)). Celălalt picior poate fi ridicat și pus pe sol în mod repetat (vezi de asemenea Regula [7:6](#)).

Executantul trebuie să mențină poziția corectă până când aruncarea a fost executată ([15:7](#), paragrafele 2 și 3).

Notă:

Înainte de executarea unei aruncări (cu excepția aruncării de la poartă) executantul trebuie să fie într-o poziție verticală, adică nicio altă parte a corpului, în afara picioarelor, nu are voie să fie în contact cu podeaua.

2. O aruncare este consideră executată când mingea părăsește mâna executantului (vezi totuși, [12:2](#), [10:3a](#) paragraful 2; și [10:3b](#)).

Jucătorul care a executat aruncarea nu are voie să atingă mingea din nou, decât dacă aceasta a fost atinsă de un alt jucător sau de barele porții ([15:7](#), [15:8](#)). Vezi deasemenea restricțiile suplimentare de la Regula [14:6](#).

Un gol poate fi înscris direct din orice fel de aruncare, excepție făcând “autogolul” marcat dintr-o aruncare de la poartă, dacă mingea este “afară din joc” ([12:1](#)) (ex. dacă portarul scapă mingea aflată sub control în propria poartă).

Coechipierii executantului

3. Coechipierii executantului aruncării trebuie să ocupe pozițiile regulamentare pentru respectiva aruncare ([15:6](#)). Jucătorii trebuie să rămână în poziția corectă până când mingea a părăsit mâna executantului, excepție fiind Regula [10:3a](#) paragraful 2 (vezi totuși [10:3b](#)).

Mingea nu trebuie să fie atinsă de un coechipier sau înmănată unui coechipier în timpul execuției ([15:7](#), paragrafele 2 și 3).

Jucătorii echipei din apărare

4. Jucătorii echipei din apărare, trebuie să ocupe pozițiile corecte, pentru aruncare și să le mențină până când mingea părăsește mâna executantului (vezi totuși, [10:3b](#), [12:2](#) și [15:9](#)).

Pozițiile incorecte ale apărătorilor, la executarea aruncării de începere, de la margine sau libere, nu trebuie să fie corectate de către arbitri, dacă atacanții nu sunt dezavantajați executând aruncarea imediat. Dacă există un dezavantaj, atunci pozițiile incorecte trebuie corectate.

Semnalul cu fluierul pentru reluarea jocului

5. Arbitrii trebuie să fluiera pentru reluarea jocului:
- întotdeauna în cazul aruncării de începere ([10:3](#)) sau a aruncărilor de la 7m ([14:4](#));
 - în cazul aruncării de la margine, aruncării de la poartă sau a aruncării libere:
 - pentru reluarea jocului după time-out;
 - pentru reluarea jocului cu aruncare liberă conform Regulii [13:4](#);
 - când se întârzie executarea aruncării;
 - după corectarea poziției jucătorilor;
 - după o atenționare verbală sau avertisment.

Arbitrul poate găsi de cuviință că pentru o mai bună clarificare, să folosească fluierul, pentru reluarea jocului, și în alte situații.

În principiu, arbitrul nu va da semnalul prin fluier de reluare a jocului, doar dacă și până când nu sunt respectate cerințele de poziționare a jucătorilor, conform [15:1](#), [15:3](#) și [15:4](#) (vezi totuși, [13:7](#) paragraful 2 și [15:4](#) paragraful 2). Dacă arbitrul dă semnalul prin fluier pentru executarea unei aruncări, chiar dacă unul sau mai mulți jucători ai echipei din apărare nu sunt corect

poziționați, atunci aceștia au libertatea de a interveni în joc.

După semnalul cu fluierul executantul aruncării trebuie să joace mingea în maximum 3 secunde.

Sanctiuni

6. Orice încălcare a regulamentului de către executant sau coechipierii acestuia, înainte de executarea aruncării, de ex. poziționarea incorectă, sau atingerea mingii de un coechipier, trebuie corectată. (vezi totuși [13:7](#) paragraful 2).
7. Consecințele încălcării regulamentului de către executant sau coechipierii acestuia ([15:1-3](#)) în timpul executării aruncării depind, în primul rând, dacă executarea aruncării a fost sau nu precedată de fluierul arbitrului pentru reluarea jocului.

În principiu, orice încălcare a regulilor în timpul executării aruncării, care n-a fost precedată de fluierul de reluare, presupune corectarea și reexecutarea aruncării după fluier. Totuși, conceptul de avantaj, conform Regulii [13:2](#) se aplică și aici. Dacă echipa executantului aruncării pierde imediat posesia mingii, după o execuție în condiții neregulamentare, aruncarea se consideră efectuată și jocul continuă.

În principiu, orice nerespectare a regulamentului în timpul executării unei aruncări, după fluier, trebuie sanctionată. Aceasta se aplică, de exemplu, dacă executantul execută aruncarea din săritură, ține mingea mai mult de 3 secunde sau își modifică poziția înainte ca mingea să părăsească mâna sa. Se aplică și dacă coechipierii executantului se deplasează în poziții neregulamentare după fluier, dar înainte ca mingea să părăsească mâna executantului (excepție [10:3a](#), paragraful 2). În astfel de 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 aplică

avantajul (NT “Legea Avantajului”) conform Regulei [13:2](#), de ex. dacă echipa executantului aruncării, pierde mingea, imediat, înainte ca arbitri să aibă ocazia de a interveni, jocul poate continua.

8. În principiu, orice încălcare a regulamentului, legată de executarea aruncării și urmând imediat acesteia trebuie sancționată. Acest lucru se referă la nerespectarea Regulei [15:2](#), paragraful 2, de ex. executantul aruncării atinge mingea a doua oară, înainte că aceasta să atingă un alt jucător sau barele porții. Este situația care ia forma driblingului, a reprinderii mingii aflate în aer, sau ridicarea ei de pe sol, după ce a fost pusă sau scăpată pe sol. Această situație se va sancționa cu aruncare liberă pentru adversari ([13:1a](#)). Ca și în cazul Regulei [15:7](#) paragraful 3, se va aplica legea avantajului.
9. Cu excepția Regulilor [14:8](#), [14:9](#), [15:4](#) paragraful 2 și [15:5](#) paragraful 3, apărătorii care intervin la executarea unei aruncări de către adversari, spre exemplu nu ocupă poziții regulamentare sau ulterior se mută în poziții neregulamentare, vor fi sancționați. Aceasta se aplică indiferent dacă abaterea de la regulament se petrece înainte sau în timpul executării aruncării (înainte că mingea să fi părăsit mâna executantului).

Se aplică de asemenea și dacă aruncarea a fost sau nu precedată de fluierul de reluare a jocului. Regula [8:7c](#) sau [8:8g](#), [8:8f](#) se aplică, împreună cu Regulile [16:1b](#) și [16:3d](#).

Dacă o aruncare **ce** a fost influențată negativ de către apărători, **acest lucru va duce în principiu, va fi repetată** la o aruncare liberă pentru echipa care se afla în posesia mingii. În cazul în care o aruncare de la 7 metri este influențată negativ de intervenția unui apărător, aruncarea trebuie să fie repetată.



Regula 16

16. Sancțiunile

Avertismentul

1. Un avertisment este sancțiunea indicată pentru:
 - a) faulturi care trebuie sancționate progresiv ([8:3](#); comparați, totuși cu [16:3b](#) și [16:6d](#));
 - b) comportare nesportivă care trebuie sancționată progresiv ([8:7](#)).

Comentariu:

Unui jucător nu trebuie să i se dea mai mult de un singur avertisment, iar jucătorilor unei echipe nu trebuie să li se dea, în total, mai mult de trei avertismente; după aceea, sancțiunea trebuie să fie cel puțin de eliminare (pe timp de 2-minute).

Unui jucător sancționat deja cu o eliminare (de 2-minute) nu trebuie să i se mai dea un avertisment.

Oficialilor unei echipe nu trebuie să li se acorde, în total, mai mult de un avertisment.

2. Arbitrul trebuie să arate avertismentul jucătorului sau oficialului vinovat și scorer/cronometror-ului, prin ridicarea cartonașului galben (semnalizarea [13](#))

Eliminarea

3. O eliminare (de 2 minute) este sancțiunea indicată:
 - a) pentru o schimbare greșită, dacă un jucător suplimentar intră pe terenul de joc, sau dacă un jucător intervine în joc din spațiul de schimb ([4:5-6](#)); de văzut, totuși, Regula [8:10b](#) (II);
 - b) pentru faulturi că cele menționate la Regula [8:3](#), dacă jucătorul și/sau echipa sa a(u) primit deja numărul maxim de Avertismente (vezi [16:1 Comentariu](#));

- c) pentru faulturi că cele menționate la Regula [8:4](#);
- d) pentru comportare nesportivă a unui jucător că cele menționate la Regula [8:7](#), dacă jucătorul și/sau echipa sa a(u) primit deja numărul maxim de Avertismente;
- e) pentru comportare nesportivă a unui oficial de echipă că cele menționate la Regula [8:7](#), dacă unul dintre oficiali a fost deja sancționat cu Avertisment;
- f) pentru comportare nesportivă a unui jucător sau oficial de echipă ca cele de la Regula [8:8](#) (vezi, de asemenea [4:6](#));
- g) ca o consecință a descalificării unui jucător sau a unui oficial de echipă ([16:8](#), paragraful 2; vezi, totuși, [16:11b](#));
- h) pentru comportare nesportivă a unui jucător, înainte de reluarea jocului, după ce acesta tocmai primise o eliminare (de 2-minute) ([16:9a](#)).

Comentariu:

Nu este posibil să se acorde oficialilor unei echipe, în total, mai mult de o eliminare (de 2 minute). Când se dă o eliminare de 2-minute unui oficial de echipă, conform [16:3e](#), oficialul sancționat are dreptul să rămână în spațiul de schimb și să-și ducă la îndeplinire sarcinile. Totuși, numărul de jucători din teren al echipei se reduce pe timp de 2 minute.

4. După acordarea unui time-out, arbitrul vă indica, clar, eliminarea jucătorului sau oficialului de echipă vinovat și scorer/cronometrul prin semnalizarea corespunzătoare, adică, un braț ridicat cu 2 degete întinse (semnalizarea [14](#))
5. O eliminare este întotdeauna pentru 2 minute de joc; a treia eliminare a aceluiași jucător conduce, întotdeauna la o descalificare ([16:6d](#)).

Jucătorului eliminat nu i se permite să participe la joc, pe timpul eliminării sale și echipa nu are voie să-l înlocuiască pe teren.

Timpul de eliminare începe când jocul este reluat prin fluierul arbitrului.

O eliminare pe timp de 2-minute vă continua în a doua repriză a jocului dacă timpul de eliminare nu s-a încheiat până la sfârșitul primei reprize. Aceeași prevedere se aplică în timpul normal de joc, la prelungiri și în timpul prelungirilor. O eliminare de 2- minute neefectuată până la sfârșitul prelungirilor, determină că jucătorul respectiv să nu poată participa la tie-break prin aruncările de la 7-metri, conform [2:2 Comentariu](#).

Descalificarea

6. O descalificare este sancțiunea indicată:

- a) pentru faulturi ca cele menționate la Regulile [8:5](#) și [8:6](#);
- b) pentru comportare nesportivă gravă ca cele menționate la Regula [8:9](#) și pentru comportare nesportivă grosolană ca cele menționate la Regula [8:10](#), făcută de un jucător sau un oficial de echipă, pe sau în afara terenului de joc;
- c) pentru comportare nesportivă a unui oficial de echipă, ca cele menționate la Regula [8:7](#), după ce, oficialii au primit anterior, colectiv, un avertisment și o eliminare (de 2 minute) conform Regulilor [16:1b](#) și [16:3e](#);
- d) ca o consecință a celei de-a treia eliminări a aceluiaș jucător ([16:5](#));
- e) pentru comportare nesportivă gravă sau comportări nesportive repetate, făcute în timpul unui tie-break, cum ar fi aruncările de la 7-metri de departajare([2:2 Comentariu](#) și [16:10](#)).

7. După întreruperea timpului de joc, arbitrii vor indica, clar, descalificarea jucătorului sau oficialului de echipă vinovat și scorer/cronometrul-ului, prin ridicarea brațului și tinerea cartonașului roșu (semnalizarea nr. [13](#), vezi de asemenea Regula [16:8](#)).

8. O descalificare a unui jucător sau oficial de echipă este întotdeauna dată pentru întreg timpul de joc rămas de jucat. Jucătorul sau oficialul trebuie să

părăsească imediat terenul de joc și spațiul de schimb. După plecare, jucătorul sau oficialul vinovat nu mai are dreptul, sub nicio formă, să aibă contact cu echipa lor.

Descalificarea unui jucător sau oficial de echipă, pe sau în afara terenului de joc, în timpul de joc, atrage întotdeauna o eliminare de 2-minute pentru echipa sa. Aceasta înseamnă că numărul de jucători aflați pe terenul de joc se reduce cu unul ([16:3f](#)). Reducerea din terenul de joc va fi, totuși, de 4 minute, dacă un jucător a fost descalificat în circumstanțele indicate la Regula [16:9b-d](#).

O descalificare reduce numărul jucătorilor sau oficialilor de echipă disponibili pentru echipă (excepție ca la [16:11b](#)). Echipa are, totuși, dreptul să crească, din nou, numărul jucătorilor pe terenul de joc, după expirarea eliminării.

Așa cum este specificat în Regulile [8:6](#) și [8:10a-b](#), descalificările date conform acestor reguli trebuie raportate în scris autorităților responsabile, pentru acțiuni ulterioare. În astfel de cazuri “responsabilul oficial de echipă” și observatorul jocului (vezi Explicația nr. [7](#)), trebuie informați imediat după decizie.

În acest scop, arbitrii vor arăta, de asemenea, cartonașul albastru, pentru informare, după arătarea cartonașului roșu.

Mai multe abateri în aceeași situație

9. Dacă un jucător sau oficial de echipă se face vinovat de mai multe încălcări ale regulamentului de joc simultan sau imediat succesive, înainte ca jocul să se reia, și aceste încălcări necesită sancțiuni diferite, atunci, în principiu, se acordă numai sancțiunea cea mai severă.

Sunt, totuși, următoarele excepții specifice, când, în toate cazurile, echipa trebuie să joace cu un efectiv redus pe teren, pe timp 4 minute:

- a) dacă un jucător care tocmai a fost eliminat pentru 2-minute se face vinovat de o comportare nesportivă, înainte ca jocul să fie reluat, atunci jucătorul vinovat primește o eliminare suplimentară de 2-minute ([16:3g](#)); dacă această eliminare suplimentară este cea de-a treia eliminare a sa, atunci jucătorul trebuie descalificat;
- b) dacă un jucător care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare) se face vinovat de o comportare nesportivă, înainte ca jocul să fie reluat, atunci echipa primește o sancțiune suplimentară de 2-minute, astfel încât reducerea efectivului să fie pentru 4 minute ([16:8](#), paragraful 2);
- c) dacă un jucător care tocmai a fost eliminat (pentru 2-minute) se face vinovat de o comportare nesportivă gravă sau comportare nesportivă grosolană înainte ca jocul să fie reluat, atunci jucătorul este, în plus, descalificat ([16:6b](#)); aceste sancțiuni combinate conduc la o reducere a efectivului pentru 4 minute ([16:8](#), paragraful 2);
- d) dacă un jucător care tocmai a fost descalificat (direct sau pentru a treia eliminare) se face vinovat de o comportare nesportivă gravă sau o comportare nesportivă grosolană, înainte ca jocul să fie reluat, atunci echipa primește o sancțiune suplimentară de 2-minute, astfel încât reducerea efectivului să fie pentru 4 minute ([16:8](#), paragraful 2);

Abateri comise în timpul de joc

10. Sancțiunile pentru acțiuni făcute în timpul de joc sunt stabilite de Regulile [16:1](#), [16:3](#) și [16:6](#).

Conceptul de “timp de joc” include toate întreruperile, time-out-urile, time-out-urile de echipă și prelungirile. În toate celelalte forme de tie-break (ex. aruncări de la 7- metri), se aplică numai Regula [16:6](#).

În acest fel, orice comportare nesportivă repetată sau comportare nesportivă gravă va opri jucătorul vinovat să poată participa la tie-break (vezi Regula [2:2 Comentariu](#)).

Abateri comise în afara timpului de joc

11. Comportarea nesportivă, comportarea nesportivă gravă, comportarea nesportivă grosolană sau orice formă de acțiuni deosebit de nesăbuite/brutale (vezi Regulile [8:6-10](#)) ale unui jucător sau oficial de echipă, care are loc în incinta unde se desfășoară jocul, dar în afara timpului de joc, se vor sancționa astfel:

Înainte de joc

- a) un avertisment care va fi luat în calcul la numărul total de avertismente pentru jucător, oficial de echipă și/sau echipă, va fi dat în cazul unei comportări nesportive menționate la Regulile [8:7-8](#);
- b) o descalificare a jucătorului sau oficialului de echipă vinovat vă fi dată în cazul unei acțiuni care se consideră a cădea sub incidența regulilor [8:6](#) și [8:10a](#), dar echipei i se permite să înceapă jocul cu ~~14~~ (16) jucători și ~~4~~ 5 oficiali; Regula [16:8](#), paragraful 2 se aplică numai în cazul abaterilor săvârșite în timpul de joc; de aceea, descalificarea [în acest caz] nu atrage după sine și o eliminare (de 2- minute).

Astfel de sancțiuni pentru încălcări ale regulamentului înainte de joc, pot fi date oricând în timpul jocului, oricând persoana vinovată este identificată ca participând la joc, dacă acest lucru nu a putut fi stabilit încă din timpul incidentului.

După joc

- c) raport scris.



Regula 17

17. Arbitrii

1. Doi arbitri, cu drepturi egale (având aceeași autoritate), vor fi responsabili pentru fiecare meci. Ei vor fi asistați de un cronometror și un scorer.
2. Arbitrii supraveghează/monitorizează comportamentul jucătorilor și al oficialilor de echipă, din momentul intrării acestora în locația/incinta/loc/sediu de desfășurare a jocului și până la părăsirea ei.
3. Înaintea jocului, arbitrii sunt responsabili de inspecția terenului de joc, a portilor și a mingilor de joc; arbitrii decid mingea de joc (Regulile [1](#) and [3:1](#)). De asemenea, arbitrii supraveghează că cele două echipe să fie în echipament de joc corespunzător. Ei verifică raportul de joc și echipamentul jucătorilor. Ei se asigură că în spațiul de schimb numărul jucătorilor și al oficialilor este în limitele regulamentului și stabilesc prezența și identitatea “responsabilului oficial al echipei”, pentru fiecare echipă. Orice neconcordanțe trebuie corectate (Regulile [4:1-2](#) și [4:7-9](#)).
4. Alegerea (tragerea la sorți) cu moneda se face de către unul dintre arbitri, în prezența celuilalt și a “responsabilului oficial de echipei”, al fiecărei echipe ori a unui oficial de echipă sau jucător (de exemplu căpitanul de echipă) care participă în numele “responsabilului oficial de echipă”.
5. În principiu, tot jocul vă fi arbitrat de aceiași arbitri.

Este responsabilitatea lor să se asigure că jocul se desfășoară în conformitate cu regulamentul de joc și ei trebuie să sancționeze orice abatere de la regulament (vezi, totuși, Regulile [13:2](#) and [14:2](#)).

Dacă unul dintre arbitri nu poate termina jocul, celălalt arbitru va continua să arbitreze singur **dacă nu este posibil să se găsească un arbitru de rezervă sau un cuplu de arbitri înlocuitori.**

Notă:

IHF, (Con)federațiile continentale și naționale au dreptul să aplice abateri/devieri de la regulament în ariile lor de responsabilitate, în ceea ce privește aplicarea paragrafelor 1 și 3 de la Regula [17:5](#).

6. Dacă ambii arbitri fluieră o abatere și sunt de acord cu echipa care trebuie sancționată, dar au opinii diferite în legătură cu severitatea sancțiunii, **se va aplica decizia comună la care arbitrii au ajuns după ce s-au consultat între ei. Dacă nu au ajuns la o decizie comună**, atunci se va acorda sancțiunea cea mai severă.
7. Dacă amândoi arbitrii fluieră pentru a sancționa o abatere, sau mingea a părăsit terenul, și cei doi arbitrii au păreri diferite în ceea ce privește echipa care trebuie să se afle în posesia mingii, atunci trebuie să se aplice decizia comună, la care ajung după consultări. Dacă nu pot ajunge la o decizie comună, vă prelua opinia arbitrului de centru.
- Un time-out este obligatoriu în acest caz. După consultări între arbitrii, ei semnalizează clar ce au hotărât și jocul se reia cu fluierul arbitrului ([2:8d](#), [15:5](#)).
8. Ambii arbitri sunt responsabili pentru notarea scorului. Arbitrii notează, de asemenea, avertismentele, eliminările și descalificările.
9. Amândoi arbitri sunt responsabili pentru controlul timpului de joc. Dacă există îndoieli asupra corectitudinii timpului de joc, arbitrii vor ajunge la o decizie comună (vezi, de asemenea Regula [2:3](#)).

Notă:

IHF, (Con)federațiile Continentale și Naționale au dreptul să aplice devieri de la regulament în ariile lor de responsabilitate, în ceea ce privește aplicarea Regulilor [17:8](#) și [17:9](#).

10. Arbitrii sunt responsabili pentru completarea corectă a raportului de joc, după joc.
- Descalificările de tipul celor descrise în Regulile [8:6](#) și [8:10](#) trebuie explicate în raportul de joc.
11. Deciziile luate de arbitri sau delegați/observatori pe baza observării faptelor de către ei sau a judecății lor sunt finale.
- Se poate face apel numai împotriva deciziilor care nu sunt în conformitate cu regulamentul.
- În timpul jocului, numai “responsabilul oficial de echipă” are dreptul să se adreseze arbitrilor.
12. Arbitrii au dreptul să suspende temporar sau să oprească definitiv un joc. Trebuie făcute toate eforturile pentru continuarea jocului, înainte de a lua decizia de a opri definitiv un joc.
13. ~~Echipamentul de culoare neagră este destinat inițial arbitrilor.~~ Arbitrii pot utiliza reluarea video (VR) în timpul jocului așa cum este specificat în Regulamentul de Redare Video. IHF, Confederațiile Continentale și Federațiile Naționale decid în ce jocuri arbitrii pot folosi reluarea video.
14. Arbitrii și delegații/observatorii pot folosi echipament electronic pentru a comunica între ei. Regulile de utilizare a acestor echipamente electronice sunt hotărâte de fiecare Federație.



Regula 18

18. Cronometrul și scorerul

1. În principiu, cronometrul are ca responsabilitate principală timpul de joc, “time-out”-urile și timpul de eliminare al jucătorilor eliminați.
- Scorerul are ca responsabilitate principală listele echipelor, raportul de joc, intrarea jucătorilor care ajung după începerea jocului și intrarea jucătorilor fără drept de participare la joc.

Alte sarcini, cum ar fi controlul numărului de jucători și oficiali de echipă, în spațiul de schimb, intrarea și ieșirea jucătorilor de schimb și numărarea atacurilor (această decizie se bazează pe observarea faptelor de către ei), după acordarea asistenței medicale unui jucător, pe terenul de joc, sunt considerate responsabilități comune.

În general, numai cronometrul (și atunci când este cazul, un Delegat tehnic al Federației responsabile) trebuie să întrerupă jocul, atunci când este necesar.

Vezi, de asemenea, Explicația Nr. [7](#) cu privire la procedurile corecte pentru intervenția cronometrului / scorerului când își îndeplinesc responsabilitățile menționate, mai sus.

2. Dacă nu există tabelă de marcaj cu cronometru, atunci cronometrul trebuie să informeze “responsabilul oficial de echipă” al fiecărei echipe despre cât timp s-a jucat sau cât timp a mai rămas de jucat, în special după “time-out”-uri.

Dacă nu există tabelă de marcaj cu cronometru cu semnal automat de sfârșit de joc, cronometrul își asumă responsabilitatea pentru a da semnalul de sfârșit la pauză și la sfârșitul jocului [NT. și eventual în reprizele de prelungiri] (vezi Regula [2:3](#)).

Dacă tabela de marcaj nu poate afișa și timpii de eliminare (cel puțin trei pentru fiecare echipă, în timpul jocurilor IHF), cronometrul va afișa, la masa cronometrului, timpul de expirare pentru fiecare eliminare, împreună cu numărul jucătorului eliminat.



Codul semnalizărilor

Atunci când se acordă o aruncare de la margine sau o aruncare liberă, arbitrii trebuie să indice imediat direcția în care trebuie să se execute aruncarea (semnalizările [7](#) sau [9](#)).

Ulterior, atunci când este aplicabil, se vor indica celelalte semnalizări obligatorii corespunzătoare, pentru a indica orice sancțiune personală (semnalizările [13-14](#)).

Dacă este necesar să se explice motivul pentru care a fost acordată o aruncare liberă sau de la 7 metri, atunci una dintre semnalizările, aplicabile [1-6](#) și [11](#) pot fi arătate pentru informare. Semnalizarea [11](#) trebuie, totuși, arătată întotdeauna în acele situații în care o aruncare liberă acordată pentru joc pasiv nu a fost precedată de semnalizarea [17](#).

Semnalizările [12](#), [15](#) și [16](#) sunt obligatorii în acele situații în care se aplică.

Semnalizările [8](#), [10](#) și [17](#) sunt folosite atunci când se consideră necesar de către arbitri.

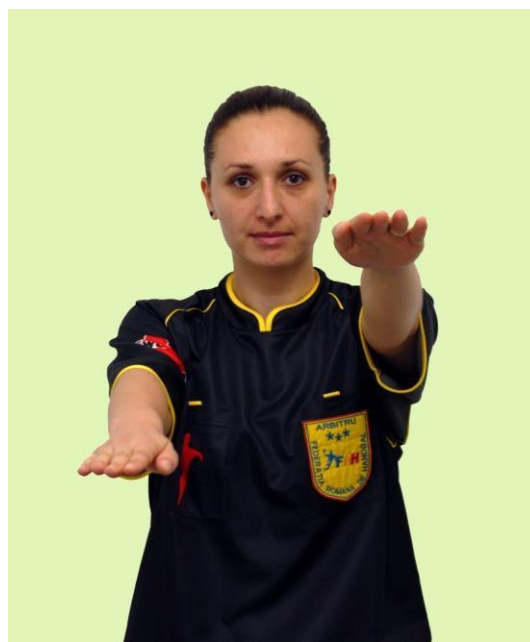
Lista semnalizărilor:

1. Pătrunderea în spațiul de poartă	75
2. Dribling neregulamentar / incorect (dublu dribling)	75
3. Pași sau ținerea mingii mai mult de 3 secunde	76
4. Ținere, îmbrățișare sau împingere	76
5. Lovire	77
6. Fault al atacantului	77
7. Aruncare de la margine — direcția	78
8. Aruncare de la poartă	78
9. Aruncare liberă — direcția	79
10. Păstrarea distanței de 3 metri	79
11. Joc pasiv	80
12. Gol — validare	80
13. Avertisment (galben) — Descalificare (roșu)	81
Informare raport scris (albastru)	82
14. Eliminare (2 minute)	82
15. Time-out	83
16. Permisie pentru 2 persoane (cu drept de participare la joc)	
să intre pe terenul de joc, în timpul unui time-out	83
17. Semnalul de preavertizare a jocului pasiv	84

1. Pătrunderea în spațiul de poartă



2. Dribling neregulamentar/incorect (dublu dribling)



3. Pași sau ținerea mingii mai mult de 3 secunde



4. Ținere, îmbrățișare sau împingere



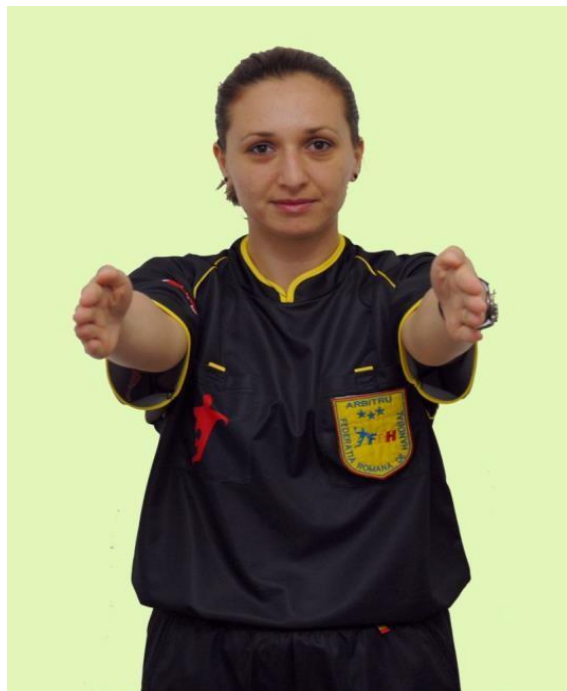
5. Lovire



6. Fault al atacantului



7. Aruncare de la margine - direcția



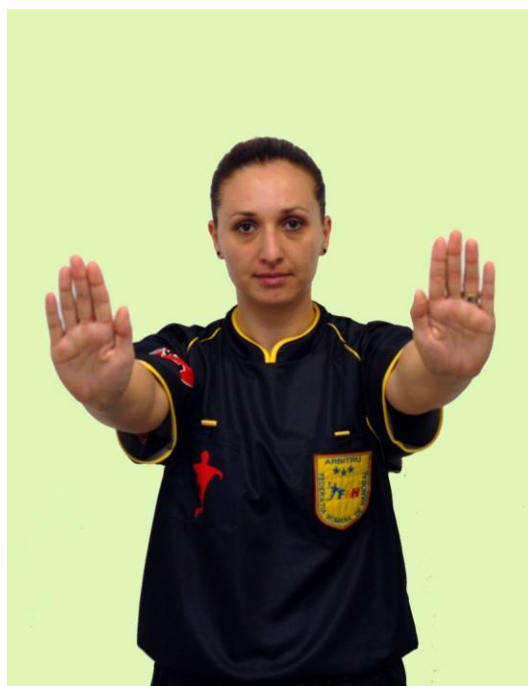
8. Aruncare de la poartă



9. Aruncare liberă - direcția



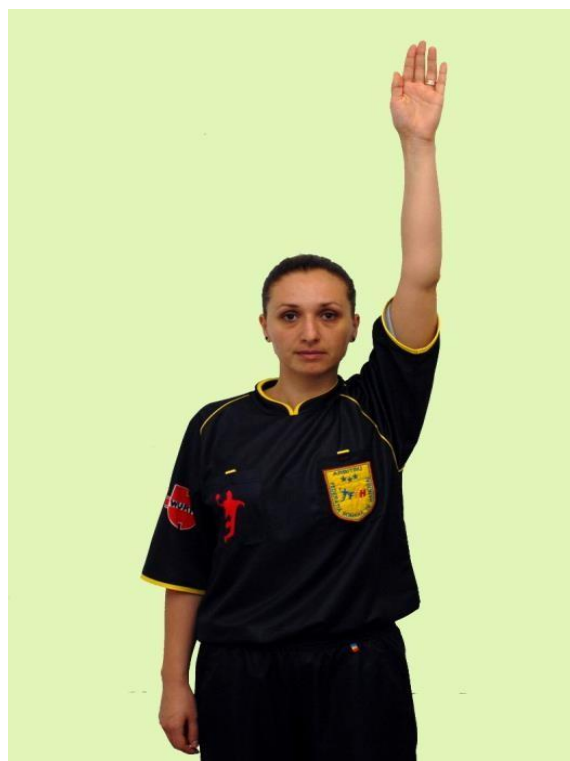
10. Păstrarea distanței de 3 metri



11. Joc pasiv



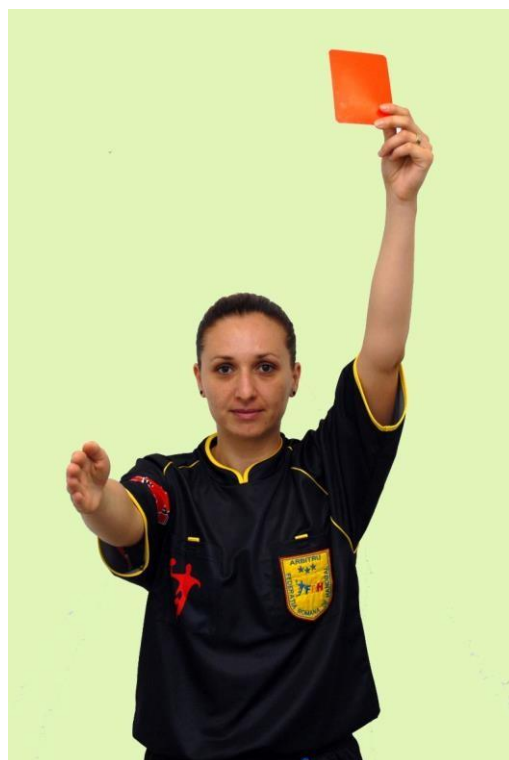
12. Gol – validare



13. Avertisment – cartonaș galben



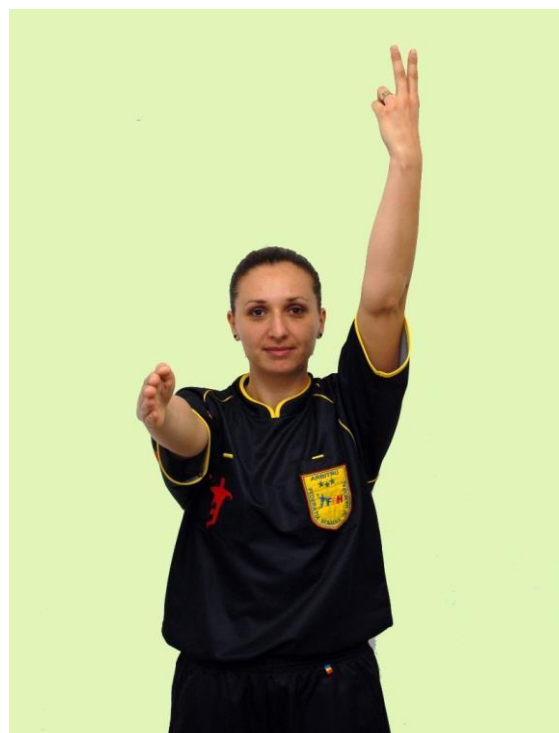
Descalificare – cartonaș roșu



Informare – cartonaș albastru



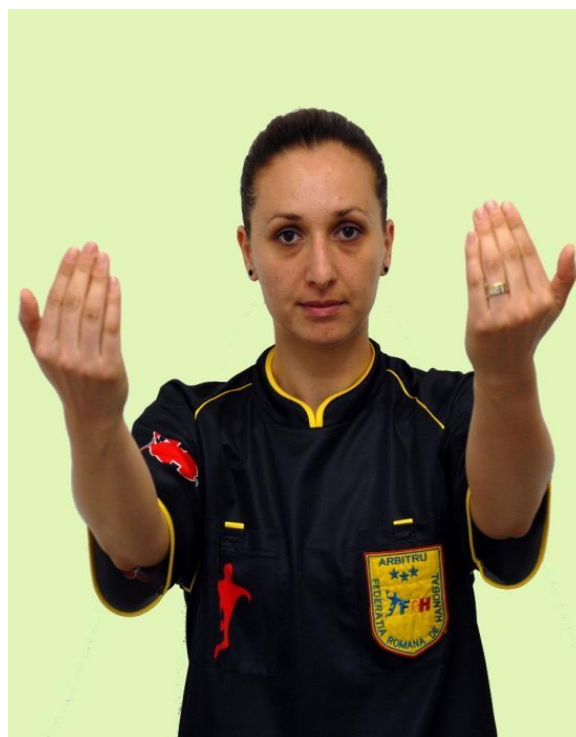
14. Eliminare (2 minute)



15. Time - out



16. Permisie pentru 2 persoane, cu drept de participare la joc de a intra pe teren, în timpul unui time-out



17. Semnalul de preavertizare a jocului pasiv



II. Explicații la Regulile de Joc

Cuprins

1. Executarea aruncării libere după semnalul de final (2:4-6)	86
2. Time-Out (2:8)	87
3. Time-Out de echipă (2:10)	88
4. Jocul pasiv (7:11-12)	91
5. Aruncarea de început (10:3)	115
6. Definiția unei “șanse clare de gol” (14:1)	116
7. Intervenția Cronometrilor sau a Delegatului/ Observatorului (18:1)	117
8. Jucător accidentat (4:11)	119



1. Executarea aruncării libere după semnalul de final ([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.

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

În acele cazuri în care este evident că echipa va încerca să marcheze un gol, arbitrii trebuie să încerce să găsească/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 prevăzute 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 neregulile/iregularitățile sancționabile comise de ambele echipe. Încălcările repetate din partea echipei în apărare trebuiesc 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 că astfel de goluri, marcate în condiții neregulamentare, să nu fie acordate.



2. Time – out (2:8)

Exceptând situațiile descrise în Regula [2:8](#), în care acordarea unui time — out este obligatorie, este de așteptat că arbitrii să-și folosească capacitatea de decizie referitoare la necesitatea acordării unui time- out și în alte situații. Câteva situații tipice în care acordarea unui time — out nu este obligatorie, dar în care, în condiții normale, se acordă, sunt:

- a) la influențe exterioare, de exemplu suprafață de joc trebuie ștersă;
- b) un jucător pare a fi accidentat;
- c) o echipă joacă intenționat pentru a trece timpul, de exemplu când echipa întârzie executarea unei aruncări, sau când un jucător îndepărtează mingea sau nu o eliberează la timp;
- d) dacă mingea atinge tavanul sălii sau o instalație fixă de deasupra suprafeței de joc ([11:1](#)), și ricoșează departe de locul de unde ar fi trebuit să se execute aruncarea de la margine, ceea ce ar duce la întârzieri neobișnuite;
- e) înlocuirea unui jucător de câmp cu portarul pentru executarea unei aruncări de la poartă.

La stabilirea necesității acordării unui time — out în aceste situații sau în altele, arbitrii trebuie să aibă în vedere, înainte de toate, dacă o întrerupere de joc fără time-out ar crea un dezavantaj pentru una dintre echipe. Dacă, de exemplu, o echipă conduce spre finalul jocului la o diferență clară de goluri, nu este necesar să se acorde un time-out pentru ștergerea podelei. Similar, dacă echipa care ar fi dezavantajată prin neacordarea unui time-out este acea echipă care, dintr-un motiv oarecare, întârzie jocul sau încearcă să tragă de timp, atunci este clar că nu este motiv pentru a se acorda time-out.

Un alt factor important este durata probabilă a întreruperii. Durata unei întreruperi cauzate de o accidentare este, adesea, greu de apreciat, motiv pentru care este mai sigur să se acorde time — out. În schimb, arbitrii nu trebuie să acorde prea repede un time — out, numai pentru faptul că mingea a părăsit suprafața de joc. În asemenea cazuri, de cele mai multe ori, mingea vă fi returnată destul de repede, iar jocul vă putea fi reluat. În caz contrar, arbitrii vor trebui să introducă rapid în joc mingea de rezervă (3:4), tocmai pentru a evita acordarea unui time-out.

~~Time-out — ul obligatoriu de la aruncările de la 7 metri a fost scos. Poate fi necesar să se acorde un time-out în baza judecății subiective a arbitrilor, în unele ocazii, conform principiilor discutate mai sus. Aceasta poate implica situații în care o echipă, în mod clar, întârzie executarea aruncării, printr-o înlocuire a portarului sau a executantului aruncării.~~



3. Time-out de Echipă (TO-E) (2:10)

Fiecare echipă are dreptul să primească un time-out de echipă de 1 minut pe repriză, în timpul regulamentar de joc (dar nu și în timpul prelungirilor).

O echipă care dorește să solicite un time — out de echipă, trebuie, printr-un oficial de echipă, să pună pe masa oficială, în dreptul cronometrorului, un "carton verde". Este indicat că acest carton verde să aibă dimensiunea de 15 x 20 cm și să aibă pe fiecare parte desenat un "T".

O echipă poate să ceară time — out de echipă numai când este în posesia mingii (când mingea este în joc sau la o întrerupere a jocului). Cu condiția că echipa să nupiardă posesia mingii înainte ca cronometrorul să

poată fluiera (caz în care cartonul verde se înapoiază echipei), time – out-ul de echipă va fi acordat imediat acelei echipe.

Cronometrul întrerupe jocul prin fluier și oprește cronometrul ([2:9](#)). Semnalizează cu mâinile time – out (Semnalizarea nr. [15](#)) și indică, cu brațul întins lateral echipa care a cerut time – out-ul de echipă.

Cartonul verde se pune pe masă, în partea unde se află echipa care a solicitat time – out-ul de echipă și rămâne acolo pe perioada „time – out”-ului.

Arbitrii confirmă time – out-ul de echipă și cronometrul pornește un alt cronometru prin care vă controla durata „time – out” -ului de echipă. Scorerul înscrie în raportul de joc minutul în care a fost acordat time – out-ul de echipă, în dreptul echipei care l-a solicitat.

În timpul time – out-ului de echipă, jucătorii și oficialii de echipă vor sta în dreptul/zona propriilor spații de schimb, pe suprafață de joc, sau în spațiul de schimb. Arbitrii rămân la centrul terenului, dar unul dintre ei poate să meargă, pentru o scurtă perioadă de timp, la masa cronometrului / scorerului pentru consultări.

În concordanța cu sancțiunile de la Regula [16](#), un time-out de echipă se definește că fiind parte din timpul de joc ([16:10](#)), așadar, orice comportare nesportivă și alte încălcări ale regulamentului se sancționează ca atare. Nu are importanță, în acest context, dacă jucătorul/oficialul în cauză se află sau nu pe terenul de joc. În consecință, un avertisment, o eliminare (de 2 min.) sau o descalificare conform Regulilor [16:1-3](#) și [16:6-9](#) se pot acorda pentru comportare nesportivă ([8:7-10](#)) sau pentru o acțiune care intră sub incidența Regulii [8:6b](#).

După 50 de secunde cronometrul indică, printr-un semnal acustic, că jocul vă fi reluat peste 10 secunde.

Echipele sunt obligate să fie pregătite să reia jocul la expirarea time — out-ului de echipa. Jocul va fi reluat, fie cu o aruncare corespunzătoare situației existente când time — out-ul a fost acordat, fie — dacă mingea era în joc — cu o aruncare liberă în favoarea echipei care a solicitat time — out-ul de echipa, din locul în care se afla mingea în momentul întreruperii.

Cronometrul pornește cronometrul în momentul în care arbitrul fluieră reluarea jocului.

O echipă poate solicita time — out-ul de echipă apăsând un buton (buzzer) al unui dispozitiv electronic, în locul folosirii cartoanelor verzi. Butonul este conectat direct la tabela de marcaj. Odată ce butonul a fost apăsat timpul de joc se va opri automat. Pentru ca toată lumea să fie informată despre time — out-ul de echipă, oprirea timpului de joc se va semnaliza și printr-un semnal acustic. Pentru detalii suplimentare vă rugăm să consultați Regulile privind Time — out-ul de Echipă semnalizat Electronic.

Notă:

Dacă IHF, (Con)federațiile continentale sau naționale aplică abateri conform Notei de la Regula [2:10](#), fiecare echipă are dreptul de a primi maximum 3 time-out - uri de echipă, în timpul regulamentar de joc dar nu și în timpul prelungirilor. Nu se pot acorda mai mult de 2 (două) time-out - uri de echipă într-o repriză a timpului regulamentar de joc. Intre două time-out - uri de echipă, ale aceleiași echipe, adversarii trebuie să se afle, cel puțin odată, în posesia mingii. 3 cartoane verzi, numerotate 1, 2 și 3 sunt la dispoziția fiecărei echipe.

Echipele primesc cartoanele cu nr. 1 și 2 în prima repriză a jocului și cartoanele nr. 2 și 3 în a doua repriză a jocului, cu condiția că ei să nu fi cerut mai mult de 1 time-out de echipă în prima repriză. Dacă au beneficiat de 2 time-out - uri de echipă în prima repriză ei vor primi numai cartonul cu nr. 3.

În ultimele 5 minute ale jocului o echipă poate primi un singur time-out de echipă.



4. Jocul pasiv ([7:11-12](#))

A. Instrucțiuni generale

Conceptul general de joc

Prin regulile jocului pasiv, Federația Internațională de Handbal urmărește promovarea stilurilor de joc atractive cu ritm ridicat (contracatac, executarea rapidă a aruncării de începere), puține întreruperi (continuitate) și o balanță bună între atac și apărare.

Prin urmare, arbitrii ar trebui să recompenseze apărarea activă care nu implică faulturi atunci când se ține cont de jocul pasiv.

Fazele de joc rapide care vizează în mod clar crearea unor șanse de gol nu ar trebui luate în calcul în evaluarea imediată a jocului pasiv.

Obiective

Aplicarea regulilor privind jocul pasiv are următoarele obiective:

- reducerea fazelor fără evenimente din joc (de exemplu: jucători care merg încet din propria jumătate de teren în jumătatea adversarilor, tactici de joc din atac cu scopul doar de a câștiga timp)
- prevenirea metodelor neatractive de joc și a întârzierilor

intenționate în joc

- reducerea numărului de întreruperi din timpul jocului
- promovarea apărării active , cu scopul de a câștiga posesia mingii și de a întrerupe atacul adversarilor fără a comite faulturi.

Acest lucru necesită ca arbitrii să recunoască și să judece metodele pasive într-o manieră consecventă pe tot parcursul jocului.

Situații

Jocul pasiv poate apărea în toate fazele echipei din atac, cum ar fi de exemplu:

- când mingea este pasată **lent** pe teren
- în timpul primului atac pozițional (fază normală de construcție)
- după acțiuni de atac nereușite sau acțiuni de atac întrerupte de o aruncare liberă (fază scurtă de construcție)
- după întreruperi ale jocului (time-out de echipă)

Jocul pasiv este folosit mai frecvent în următoarele situații:

- scorul este strâns aproape de finalul jocului
- o echipă trebuie să joace în inferioritate numerică (5 contra 6, 4 contra 6, etc)
- situații când poarta este goală, echipa din atac joacă fără portar (7 contra 6, 6 contra 6, etc)
- apărarea activă distruge/întrerupe ritmul atacului și previne o schimbare ținută a ritmului de joc (vezi criteriile detaliate)
- niveluri diferite de performanță între cele două echipe (superioritatea generală a unei echipe, în special în apărare)
- acțiuni de atac nereușite ale unei echipe pentru o perioadă mai lungă de timp

Observarea jocului pasiv

Trebuie aplicate diferite criterii de observare tuturor elementelor atacului unei echipe, din momentul în care câștigă posesia mingii și până când o pierde pentru a recunoaște și a evalua tendința de joc pasiv. Cu toate acestea, există situații speciale în care arbitrii pot acorda imediat joc pasiv.

Criteriile menționate în următoarele specificații rareori se aplică singure dar în general trebuie să fie evaluate integral de către arbitri.

Indiferent de aceasta, există situații (vezi capitolul E) în care arbitrii pot acorda imediat joc pasiv.

Notă:

Chiar dacă nu este posibil să se acorde joc pasiv când mingea nu este în joc, acțiunile echipei care este în posesia mingii ar trebui luate în considerare și în astfel de situații când jocul nu a fost întrerupt.

Evaluarea de către arbitri trebuie să se bazeze pe următoarele criterii atunci când observă o tendință de joc pasiv:

- **criterii generale** înainte de meci (situația specială a jocului (clasament, importanța rezultatului final, sistem eliminatoriu, etc) caracteristici generale ale jocului)
- **criterii suplimentare** în timpul jocului (timpul de joc, scorul, desfășurarea jocului, sancțiuni, prelungiri, performanța echipelor, etc)
- **fazele jocului** (jocul rapid cu contraatacuri (prima, a doua și a treia fază), executarea rapidă a aruncărilor de începere, primul atac pozițional cu fază normală de construcție, fază mai scurtă de construcție (reorganizare))
- **criterii specifice de observare** în diferite faze ale jocului (vezi capitolul B. Utilizarea semnalului de avertizare pentru joc pasiv)

În special, impactul acțiunii defensive active în conformitate cu regulile jocului trebuie întotdeauna luat în considerare.

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 apare 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 considerație, impactul apărării active în conformitate cu regulile de joc.

B. Folosirea semnalului de avertizare pentru joc pasiv

Semnalul de avertizare trebuie arătat mai ales în următoarele situații:

1. După recâștigarea posesiei mingii: jucătorii merg încet din propria jumătate de teren spre jumătatea adversarilor.

Jocul pasiv poate începe deja din momentul în care o echipă intră în posesia mingii în propria jumătate de teren. Un criteriu important de observat în acest

sens este modul în care echipa se deplasează din jumătatea proprie în jumătatea adversă. Acest lucru se aplică și în situațiile când mingea nu este în joc. (vezi de asemenea și Clarificarea Nr.2)

Notă:

Situațiile similare pot apărea și în timpul atacurilor poziționale pentru a încetini apărarea.

Un criteriu tipic de observat este:

-După recâștigarea posesiei mingii, jucătorii merg încet din jumătatea proprie în jumătatea adversă.

Notă:

Arbitrii pot arăta semnalul de avertizare de joc pasiv la începutul primului atac pozițional cu o fază normală de construcție dacă mingea este pasată foarte încet spre jumătatea adversarilor de teren.

2. Un jucător întârzie executarea unei aruncări formale

Exemple:

- întârzierea executării unei aruncări libere (sub pretextul că nu știe locul corect al executării sau are alt comportament)
- întârzierea executării unei aruncări de începere (prin recuperarea lentă a mingii de către portar, printr-o pasă inexactă dată intenționat la centrul terenului sau prin deplasarea lentă cu mingea în mână spre centrul terenului.
- întârzierea executării aruncării de la poartă sau aruncării de la margine

Notă:

Arbitrii vor instrui echipele să se abțină de la astfel de întârzieri atunci când le observă pentru prima dată. Semnalul de avertizare nu poate fi arătat atâta timp cât mingea este afară din joc; acesta poate fi arătat de îndată ce mingea este pusă din nou în joc. Cu toate acestea, trebuie luat în considerare timpul în care mingea a fost afară din joc ca fiind parte din faza de construcție scurtă/mai lungă.

În situații specifice (de exemplu cu puțin timp înainte de sfârșitul jocului, inferioritatea numerică), arbitrilor li se recomandă să ceară un time-out în loc să lase cronometrul să meargă. Jocul se va relua apoi în conformitate cu situațiile de joc de dinainte de întrerupere.

3.Semnalul de avertizare când o înlocuire se face târziu în timpul unei faze normale de construcție

Criteriile tipice de observare sunt:

- toți jucătorii și-au ocupat deja pozițiile în atac
- echipa începe faza de construcție cu o serie pregătitoare de pase
- în acest moment echipa face o înlocuire

Notă:

Arbitrii trebuie să fie siguri că un jucător de câmp al echipei din atac este înlocuit mai degrabă pentru a intra portarul din nou în teren. (nicio influență asupra unui potențial de joc pasiv).

-Criteriu suplimentar: Echipa așteaptă jucătorul înlocuit.

Comentariu:

O echipă care începe atacul cu o fază rapidă (contraatac sau executarea rapidă a unei aruncări de începere) din propria jumătate de teren dar nu reușește imediat să înscrie după ce ajunge în jumătatea adversarilor de teren , poate efectua o înlocuire rapidă a unuia sau mai multor jucători în timpul trecerii la o fază de construcție normală, care nu va fi considerat de către arbitri presemnalizare de joc pasiv.

4.Semnalul de avertizare corelat cu o fază de construcție excesiv de lungă în timpul unui atac pozițional

În principiu, fiecare echipă poate pregăti un atac pozițional cu o fază de construcție corespunzătoare înainte de a începe o acțiune de atac ținută cu schimbare de ritm. Există două faze diferite de pregătire:

Primul atac pozițional cu o fază normală de construcție

După ce au intrat în posesia mingii, primul atac pozițional al unei echipe are loc în jumătatea adversarilor de teren, dacă apărătorii nu se apără om la om în jumătatea celor care au mingea (posibil și după un contraatac nereușit sau o aruncare de începere rapidă)

Primul atac pozițional poate fi mai lung din cauza înlocuirilor de jucători, de exemplu.

Trăsăturile caracteristice ale unei faze de construcție în primul atac pozițional sunt:

- înlocuirile de jucători
- jucătorii și-au ocupat pozițiile de atac
- joc de pase pregătitor și/sau acțiuni tactice de atac (de exemplu: încrucișări, transformări fără schimbări de ritm) cu acorduri tactice

(comunicare) ale echipei din atac

- pregătirea și inițierea unei acțiuni tactice de atac țintite (de exemplu: crearea spațiilor libere prin acțiuni individuale (unu la unu) sau combinații tactice colective (încrucișări, transformări)

Notă:

După o fază de construcție, următoarele criterii servesc drept indicatori pentru a determina dacă o echipă inițiază o acțiune tactică de atac țintită:

-schimbarea rapidă a ritmului în toate acțiunile de atac (pase, alergări, etc)

-acțiuni de atac spre poartă în zone libere/periculoase

-acțiuni în care atacanții intră în contact cu apărătorii (apărătorii țin și/sau blochează ilegal atacanții)

Faze de construcție scurte

Există două situații diferite în care echipa din atac poate începe acțiunea de atac printr-o fază de construcție mai scurtă:

1.Jocul continuă după un atac nereușit (încercare nereușită **fără** întrerupere a jocului (aruncare formală))

După o fază de construcție, echipa din atac desfășoară o acțiune de atac tactică țintită cu schimbare de ritm, care, totuși, nu duce la finalizarea atacului (nicio șansă de a înscrie, echipa din atac reîntră în posesia mingii după o aruncare ratată sau blocată, etc).

2.După o acțiune tactică de atac țintită, jocul este **întrerupt** și continuat cu o aruncare formală (aruncare liberă, aruncare de la margine, etc).

Următoarele reguli se aplică în ambele situații:

Echipa din atac poate juca o altă fază de construcție pentru a reorganiza și pregăti următoarele mijloace tactice vizate. Dar această fază de reconstrucție trebuie să fie mai **scurtă**.

Criteriu suplimentar: O fază de construcție mai scurtă se recomandă să fie alcătuită din 4-6 pase după o aruncare liberă, o aruncare de la margine sau o aruncare de la poartă în urma unei aruncări la poartă care a fost blocată de apărători.

Continuarea jocului în diferite situații

Următorul tabel oferă o privire de ansamblu asupra diferitelor situații care pot începe cu o fază de construcție normală sau scurtă.

Tabelul 1: Continuarea jocului în diferite situații

Situații	Jocul continuă cu:	
	Atac normal	Atac scurt
Joc rapid		
Contraatac/ aruncarea de începere rapidă (prima, a doua, a treia fază) – întrerupere prin aruncare liberă sau întrerupere și trecerea la faza de construcție	X	
Contraatac/ aruncarea de începere rapidă- tranziție țintită de la faza a 3 a la atac pozițional (mai multe situații de trecere cu acțiuni tactice țintite) - întrerupere prin aruncare liberă sau întrerupere și trecerea la faza de construcție	X	
Contraatac/ aruncarea de începere rapidă- tranziție țintită de la faza a 3 a la atac pozițional – simularea unei tranziții la faza normală de construcție -acțiune finală vizată – întrerupere prin aruncare liberă	X	
La începutul unui atac pozițional		
Fază normală de construcție – mijloace tactice cu schimbări de ritm nereușite- reorganizare (fără întreruperi)		X
Fază normală de construcție – mijloace tactice cu schimbări de ritm nereușite- întrerupere prin aruncare liberă		X
Fază normală de construcție – mijloace tactice cu schimbări de ritm nereușite -blocarea aruncării la poartă sau a pasării mingii (echipa din atac rămâne în posesia mingii)		X

Notă: Mingea nu este încă în posesia echipei din atac pentru o anumită perioadă de timp		
În timpul unui atac pozițional (mai lung)		
Aruncare liberă/aruncare de la margine după o fază de construcție scurtă		X
Un atac nereușit după o fază de construcție mai scurtă – jocul continuă		X
O fază de construcție mai scurtă -mijloace tactice cu schimbări de ritm nereușite – pase sau aruncări la poartă blocate (echipa din atac rămâne în posesia mingii) Notă: Mingea nu este încă în posesia echipei din atac pentru o anumită perioadă de timp		X
Time-out de echipă		
Echipa intră în posesia mingii în propria jumătate de teren – imediat time out de echipă	X	
Toți jucătorii sunt pe posturi, echipa din atac începe faza normală de construcție – imediat time out de echipă	X	
Fază normală de construcție – mijloace tactice cu schimbări de ritm nereușite – time out de echipă		X
Situații speciale		
Eliminare împotriva echipei din apărare (cu sau fără semnalul de avertizare arătat) – jocul continuă fără ca semnalul de avertizare să fie arătat	X	
Aruncare de la 7 metri - mingea este salvată de portar - echipa din atac rămâne în posesia mingii – atacul pozițional continuă	X	
Echipa din atac aruncă la poartă (cu sau fără semnalul de avertizare arătat) – mingea revine din bară sau de la portar direct la echipa din atac sau echipa din atac obține o aruncare de la margine	X	

5.Criterii tipice de observat pentru o fază de construcție excesiv de lungă

Următoarele criterii de observare care apar adesea în combinație sunt relevante pentru fazele de construcție excesiv de lungi:

- echipa din atac nu poate schimba ritmul între faza de construcție și o acțiune tactică de atac care să ducă la o șansă de a înscrie un gol.
- jucătorii primesc mingea în mod repetat în timp ce stau pe loc sau se îndepărtează de poartă
- fac dribling în timp ce stau pe loc sau se îndepărtează de poartă (fără să aibă contact direct cu adversarul)

Comentariu:

Acțiunile **pregătitoare** unu contra unu, în care jucătorul cu mingea în timp ce face dribling și încearcă să deplaseze adversarul direct într-o anumită direcție pentru a iniția apoi acțiunea de atac țintită, nu ar trebui luate în considerare.

- câteva pase între doi jucători fără a avea contact cu apărarea (nu sunt acțiuni periculoase spre poartă)
- mingea este pasată înapoi, în propria jumătate de teren chiar dacă adversarii nu au pus nicio presiune asupra lor
- apărarea activă întrerupe ritmul de pasare/de mișcare a atacanților
- în general: niciun contact cu apărarea; atunci când întâmpină un adversar, atacantul se întoarce prematur, așteaptă ca arbitrii să întrerupă jocul sau nu obține niciun avantaj, spațiu liber în fața apărătorului
- mingea este pasată departe de poartă și/sau de apărători

Notă:

Criterii suplimentare pentru evaluarea fazelor de construcție mai scurte

După patru până la șase pase într-o fază de construcție mai scurtă (în funcție de nivelul de performanță al echipelor) echipa din atac trebuie să inițieze următoarea acțiune de atac spre poartă cu o schimbare de ritm (de exemplu: unu la unu, cooperare între jucători, încrucișări, transformări). Numărul dat de pase servește doar ca orientare iar arbitrii nu ar trebui să numere pasele.

Dacă o echipă are nevoie de a doua sau de altă fază mai scurtă de construcție în același atac, numărul de pase pregătitoare poate fi mai mic de 4 până la 6. Însă, în orice caz arbitrii ar trebui să acorde echipei în atac cel puțin 3 pase pentru o fază mai scurtă de construcție cu excepția situației când echipa în atac a întârziat executarea aruncării.

Apărarea activă

În ceea ce privește balanța dintre atac și apărare, arbitrii trebuie să ia în considerare mai presus de toate efectele apărării active.

Prin jocul defensiv activ, apărătorii încearcă să pună presiune pe echipa din atac fără să întrerupă jocul. (fără faulturi/aruncări libere).

Echipele urmăresc acțiuni tactice cu strategii defensive active:

- atacă/blochează pase/spații
- forțează atacanții să stea cât mai departe de poartă (atacanții nu pot primi o pasă în siguranță și trebuie să se retragă, de exemplu)
- distrug/întrerup ritmul de atac
- distrug/întrerup sincronizarea mijloacelor tactice
- provoacă pase sau aruncări nedorite
- provoacă greșeli tehnice/tactice

Notă:

Arbitrii ar trebui să facă o distincție clară între un comportament predominant defensiv orientat spre faulturi și jocul defensiv activ care încearcă să pună presiune pe atacanți (fără faulturi).

Faulturi care duc la o aruncare liberă

Întreruperile frecvente care duc la o aruncare liberă pot fi, de asemenea, folosite pentru a evalua jocul pasiv. Următoarele criterii de observare sunt:

- atacantul aflat în posesia mingii dorește o întrerupere a jocului (nu mai înaintează spre poartă, se îndepărtează de poartă, așteaptă ca arbitrul să fluie)

Notă:

Acțiunile atacanților care vizează în mod clar provocarea faulturilor care duc la o întrerupere prin acordarea unei aruncări libere în loc să creeze ocazii de gol sunt indicatori pentru jocul pasiv.

Este important de remarcat diferența dintre obiectivele tactice comparativ cu acțiunile normale de unu la unu, care vizează reușirea pătrunderilor spre poartă sau a unui avantaj pozițional față de adversar.

Important: Calitatea contactului fizic regulat trebuie întotdeauna să fie evaluată de către arbitri.

Instrucțiuni generale:

Arbitrii, întotdeauna trebuie să judece situația întregului atac de la început:

- există o tendință spre joc pasiv încă de la început?

- care este situația din joc (scorul, timpul de joc, sancțiunile, superioritatea numerică a unei echipe, etc)?

Mijloace tactice în atac pentru a induce în eroare arbitrii

Ca parte a dezvoltării actuale a jocului, se poate observa, în special în situațiile în care echipa din atac joacă în inferioritate numerică sau cu poarta goală, că echipa inițiază acțiunea de atac (încrucișări, transformări) fără intenția de a ataca direct poarta. Astfel de acțiuni duc la inducerea în eroare a arbitrilor și la câștigarea timpului.

Criteriile de observare sunt:

- jucătorii aleargă paralel cu linia de aruncare liberă fără a avea contact cu apărarea (adesea departe de poartă)
- jucătorii aflați în posesia mingii se întorc cu spatele la poartă devreme (răsucirea trunchiului către direcția de pasare; contact vizual cu jucătorul care primește pasa, **jucătorii nu se uită în direcția porții**) în special în acțiunile unu contra unu.
- jucătorii de la linia de 9 metri (interii și centrul) simulează pase spre jucătorii situați în apropierea liniei de 6 metri fără a ataca poarta (creând culoare pentru o posibilă pasă în profunzime sau laterale cu șanse mari de a înscrie un gol)
- schimbări frecvente de posturi în atac fără a ataca zonele periculoase (de exemplu: spațiul dintre doi apărători)

Evaluarea jocului pasiv în 7 contra 6

Este important ca arbitrii să ia în considerare structura modificată a jocului.

În general, putem observa diferite tactici când o echipă joacă 7 contra 6:

- mai puține mișcări (fără mișcări clare spre înainte sau încrucișări)
- jucătorii de la linia de 9 metri sunt poziționați mai aproape de apărare
- schimbarea explozivă a ritmului de pasare, pase rapide
- driblinguri tactice pentru a menține apărătorii în pozițiile lor

- pase repetate de retur pentru a menține adversarii pe o parte de atac

În rest, se aplică aceleași criterii de observare pentru jocul pasiv. Trebuie să se țină cont de faptul că echipele joacă adesea atacuri lungi în aceste situații deoarece dacă pierde posesia mingii s-ar crea o șansă pentru adversari de a ataca poarta goală.

Comportamentul apărătorilor este un alt criteriu important de luat în considerare (apărarea activă (fără faulturi) pentru a perturba atacul adversarilor care sunt în superioritate numerică.

Gestionarea jocului pasiv spre finalul jocului

În general, linia pentru deciziile de joc pasiv trebuie să fie aceeași pe toată durata desfășurării jocului. Cu toate acestea, într-un atac în ultimul minut de joc, care poate fi adesea ultimul atac, echipa din atac ar putea încerca doar să inițieze o acțiune tactică ținută pentru a crea o șansă de a înscrie un gol chiar înainte de sfârșitul jocului.

Ridicarea semnalului de avertizare pentru joc pasiv cu câteva secunde înainte de sfârșitul jocului (în conformitate cu linia menținută pe toată durata desfășurării jocului) nu ar avea sens deoarece nu are nicio consecință.

Prin urmare, arbitrii ar trebui să decidă asupra semnalului de avertizare de joc pasiv imediat ce sunt îndeplinite criteriile clare de observare pentru jocul pasiv (balanța între echipa din atac și echipa din apărare) în funcție de situația din joc (timpul de joc rămas, situația generală (scorul, rezultatul final)) și de comportamentul echipei din atac din momentul în care a intrat în posesia mingii.

Cu toate acestea, echipei din atac trebuie să i se acorde suficient timp pentru o fază normală de construcție.

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

Indicațiile tipice sunt:

- jucătorii stau în mijlocul terenului așteptând să fie efectuate înlocuirile/schimbările de jucători;
- un jucător întârzie executarea unei aruncări libere (pretinzând că nu știe locul exact), a aruncării de începere (prin recuperarea lentă a mingii de către portar, printr-o pasă intenționat greșită către mijlocul terenului sau printr-o mișcare/deplasare 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 stă 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 Semnalizare de avertizare corelat cu o înlocuire/schimbare de jucător târzie, 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:

Unei echipe care a încercat un contraatac rapid din propria jumătate de teren, dar care a eșuat 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, în

acest stadiu o schimbare rapidă de jucători.

B3 Semnalizare de avertizare corelat cu o fază 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, de atac, țintită/directă spre poartă;*

Comentariu:

O acțiune de atac țintită există, în special, când echipa aflată în posesia mingii folosește metode tactice de a se muta (mișca/deplasa) astfel încât să câștige 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 întâmpinat de un adversar, atacantul se întoarce prematur, așteaptă ca arbitrii să întrerupă jocul sau nu câștigă niciun avantaj de spațiu față de apărător;*
- *acțiuni de apărare active: metode active de apărare prin care se împiedică atacanții să crească ritmul deoarece apărătorii blochează pasarea (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 unul dintre arbitri (de centru sau de poartă) recunoaște apariția (tendință spre) unui joc pasiv, ridică brațul (semnalizarea nr. [17](#)), pentru a indica faptul că / decizia să, că echipa nu încearcă să ajungă într-o poziție din care să arunce la poartă. Arbitrii trebuie să indice semnalul de avertizare în același timp, când un jucător are mingea sub control. ~~Celălalt arbitru trebuie de asemenea să indice același semnal de avertizare.~~

Semnalul de avertizare transmite că echipa aflată în posesia mingii nu face nicio încercare de a-și crea o șansă de gol, sau că întârzie, 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 aplică, în mod normal, pentru toată durata atacului rămas de efectuat. Totuși, în timpul unui atac, sunt două situații când decizia / noțiunea/ conceptul de joc pasiv nu mai este valabilă și semnalul de avertizare este retras imediat:

1. echipa aflată în posesia mingii aruncă la poartă și mingea îi revine din barele porții sau din portar direct sau echipei în atac i se acordă o aruncare de la margine sau o aruncare de la poartă ~~ea aruncare de la margine pentru acea echipă;~~
2. un jucător sau oficial al echipei în apărare primește o sancțiune personală conform Regulii [16](#) pentru un fault sau o comportare nesportivă.

În aceste două situații, trebuie să i se permită echipei în atac să înceapă o nouă fază **normală** de construcție.

Instrucțiuni privind arătarea semnalului de avertizare

Semnalul de avertizare nu ar trebui să fie arătat:

- în timpul mișcărilor clare și puternice spre poartă ale echipei în atac
- când acțiunea tactică începe cu o schimbare a ritmului de joc

În general, semnalul de avertizare nu ar trebui arătat imediat după ce s-a executat o aruncare liberă. Echipei în atac trebuie mai întâi să i se ofere oportunitatea unei noi faze de construcție (vezi Tabelul 1)

Situații de joc în care este oportun să se ridice semnalul de avertizare :

- pase spre propria jumătate de teren
- pase către coechipierii care se deplasează spre înapoi
- potențialele culoare de pase pentru jucătorul cu mingea sunt blocate activ de către apărătorii activi
- jucătorul cu mingea se întoarce cu spatele la poartă

În general, acest lucru se aplică atunci când ritmul atacului pozițional sau mijloacele tactice sunt distruse.

D. După ce a fost arătat semnalul de avertizare

Când arbitrii au arătat semnalul de avertizare, echipa din atac are maxim 4 pase pentru a finaliza atacul cu o aruncare la poartă (7:11-12).

Notă:

Federațiile Naționale au dreptul de a aplica reglementări diferite în domeniile lor de responsabilitate privind numărul de pase în funcție de vârstă și structura de performanță. Numărul maxim de pase permise este 6.

După ce au arătat semnalul de avertizare, arbitrii trebuie să permită echipei aflate în posesia mingii un anumit timp pentru a-și schimba modul de acțiune. De aceea, trebuie ținut cont de nivelurile diferite de vârstă și categorie competițională.

Astfel, echipei avertizate trebuie să i se permită posibilitatea să pregătească o acțiune ținută (îndreptată direct) spre poartă.

Dacă echipa care are posesia mingii nu face nicio încercare evidentă de a ajunge într-o poziție să arunce la poartă (criteriile de luare a deciziilor, vezi D1 și D2), atunci, unul dintre arbitrii decide că este joc pasiv dacă nu se aruncă la poartă, cel mai târziu după 4 pase (7:11-12).

Următoarele acțiuni nu sunt considerate pase (NT. nu se numără):

- Dacă o încercare de a pasa nu poate fi controlată/recepționată de jucătorul care primește pasa [NT. căruia îi este adresată pasa] din cauza unui fault sancționat/sancționabil al apărătorului;
- Dacă o încercare de pasa este deviata de un apărător peste linia de margine sau linia exterioară a porții
- O încercare de aruncare care este blocată de un adversar și deviată peste linia de margine sau linia exterioară a porții.

Criterii de luare a deciziei după arătarea semnalului de avertizare:

D1. Echipa în atac

- nu crește, vizibil, ritmul de atac;
- nu efectuează o acțiune directă (ținută) spre poartă;
- apar acțiuni de 1-la-1 fără câștigare/dobândire de avantaj de spațiu;
- întârzieri la jucarea mingii (ex. pentru că traseele de alergare și pasare a mingii, sunt blocate de către echipa din apărare).

D2. Echipa în apărare

- echipa în apărare încearcă să prevină o creștere a ritmului sau o acțiune directă (țintită) spre poartă, prin metode defensive corecte și active;
- dacă echipa din apărare încearcă să întrerupă secvență/sucesiune de pase a echipei în atac, comițând abateri de la regulament, conform Regulii 8:3, această comportare trebuie sancționată progresiv constant.

Note privind numărul maxim de pase

1. Înaintea efectuării celei de-a 4 pase:

- Dacă arbitrii decid acordarea unei aruncări libere sau a unei aruncări de la margine pentru echipa din atac, când este arătat semnalul de avertizare, numărătoarea paselor nu se întrerupe.
- Similar, numărătoarea paselor nu se întrerupe nici în cazul în care o pasă sau o aruncare spre poartă este blocată de un jucător de câmp al echipei din apărare și, astfel, mingea revine echipei din atac (chiar și în cazul unei aruncări de la poartă) se numără ca o pasă.

2. După efectuarea celei de-a 4 pase:

- Dacă, după a 4-a pasă, echipei în atac i se acordă o aruncare liberă sau de la margine (sau de la poartă), atunci aceasta are posibilitatea să combine o această aruncare [NT. directă] cu o pasă suplimentară pentru finalizarea atacului.
- Același lucru se aplică și în cazul în care aruncarea executată după cea de-a 4-a pasă este blocată de echipa din apărare, iar mingea deviază-se îndreaptă către un atacant sau trece peste linia de margine sau linia exterioară a porții. În acest caz aceste cazuri,

echipa din atac are posibilitatea de a finaliza atacul prin intermediul unei singure pase suplimentare.

3. Înainte de finalizarea celei de a 5 a pase:

Arbitrii pot decide joc pasiv în următoarele situații:

- jucătorul cu mingea stă nemișcat și caută o oportunitate de a pasa pentru o perioadă mai lungă de timp
- atacanții încearcă în mod repetat să fie faultați de apărători pentru a obține o aruncare liberă
- atacanții se deplasează spre înapoi
- jucătorul cu mingea pasează mingea spre înapoi ca urmare a apărării active
- jucătorul cu mingea nu are posibilitatea de a pasa din cauza apărării active

E. Apendix Situații speciale în care arbitri pot decide direct joc pasiv

În situații speciale, arbitrii pot decide direct joc pasiv împotriva echipei din atac în orice moment, chiar și atunci când nu au arătat încă semnalul de avertizare

1.Omiterea unei situații clare de gol:

Criteriile de observare sunt:

- Atacantul cu mingea are un culoar de pătrundere direct către poartă (spații deschise)
- Nu este nici un adversar direct între poartă și atacantul cu mingea
- Atacanții cu mingea se opresc din a avansa, neprofitând de o ocazie clară de gol sau de o șansă de a pasa unui coechipier aflat într-o poziție și mai bună. Cu toate acestea, arbitrii ar trebui

să ia în considerare impactul acestei pase. Dacă o pasă este jucată către un coechipier aflat într-o poziție mai bună, nu se poate decide joc pasiv direct.

Situații tipice de joc:

- Întreruperea unui atac rapid (fără adversari între atacant și poartă)
- Neatacarea porții în ciuda șansei de a pătrunde într-o zonă deschisă în atacul pozițional sau în situații cu apărare om la om (spații deschise larg)

2.Situații de aruncare la poartă a extremei prin mărirea unghiului

Într-o situație în care extrema are suficient spațiu de a arunca la poartă, aceasta sare spre poartă având control corporal complet și mingea sub control (fără contact sau impact din partea adversarului). În loc să arunce la poartă, extrema pasează mingea la un coechipier aflat mai în spate. (fără să coopereze direct cu alți atacanți care sar peste spațiul de poartă).

3.Apărare om la om în jumătatea de teren a adversarilor

Echipa din apărare se apără om la om în jumătatea de teren a adversarilor.

Echipa din atac nu face nici o încercare serioasă de a ataca poarta.

Criteriile de observare sunt:

- acțiuni (driblinguri, pase) care nu vizează atacarea porții atunci când jucătorul cu mingea nu este pus sub presiune de un adversar;
- o pasă lungă este jucată spre un coechipier aflat în propria jumătate de teren, deși erau disponibile și alte opțiuni;
- jucătorul cu mingea face dribling pe loc în timp ce stă nemișcat

Indicații privind reducerea ritmului de joc

- acțiuni laterale și nu în profunzime, îndreptate spre poartă;
- alergări frecvente în diagonală, prin fața apărătorilor, fără a pune presiune pe aceștia;
- fără acțiuni în profunzime, cum ar fi înfruntări 1-la-1 sau pasarea mingii la jucători aflați între linia spațiului de poartă și linia de aruncare liberă;
- pase repetate între doi jucători, fără o creștere evidentă a ritmului sau fără acțiuni îndreptată spre poartă;
- pasarea mingii la toți jucătorii implicați (extreme, pivot, centru și interi) fără o creștere clară a ritmului sau acțiuni evidente îndreptate spre poartă.

Indicații privind acțiunile 1-la-1 fără câștig de teren/spațiu

- acțiune 1-la-1 într-o situație în care este evident că nu există spațiu de pătrundere (mai mulți adversari blochează spațiul de pătrundere);
- acțiune 1-la-1 fără scopul de a pătrunde spre poartă;
- acțiune 1-la-1 cu scopul de a obține o simplă aruncare liberă (ex. lăsându-se blocat sau oprind acțiunea 1-la-1 chiar dacă există posibilitatea de a pătrunde).

Indicații privind metodele defensive active, în conformitate cu regulile de joc

- încercarea de nu comite fault pentru a evita întreruperea jocului;
- blocarea culoarului de alergare a atacantului, prin folosirea a doi apărători;
- deplasarea spre înainte pentru a bloca culoarele de alergare /

pasare;

➤ deplasarea apărătorilor spre înainte pentru a-i forța pe atacanți să se îndepărteze de poartă;

➤ provocarea atacanților de a pasa mingea departe spre înapoi în poziții nepericuloase/inofensive.



5. Aruncarea de începere (10:3)

Executarea aruncării de începere

Ca un principiu de urmat în interpretarea Regulii [10:3](#), arbitrii trebuie să aibă în vedere obiectivul de a încuraja echipele să facă uz de o aruncare de începere 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 că 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 execuția aruncării imediat ce executantul a ocupat poziția corectă, presupunând că pozițiile altor jucători 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 excepție de la regula de baza a executării aruncărilor).

Executarea aruncării de începere pe un teren fără zona de aruncare de începere

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 mijlocului 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 nesiguranța pentru adversari, în ceea ce privește când și de unde se execută aruncarea de începere.

În afară de aceasta, majoritatea suprafețelor de joc nu au mijlocul terenului marcat, iar alte suprafețe de joc pot avea chiar linia de mijloc întreruptă din cauza 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. Definiția unei șanse clare de gol ([14:1](#))

În scopul Regulii [14:1](#), exista o “șansă clară de gol” atunci când:

- a) un jucător care are deja controlul mingii și al echilibrului său corporal (este în plenitudinea forțelor) la linia spațiului de poartă al adversarilor, are ocazia de a arunca la poartă, fără ca un adversar să poată împiedica aruncarea prin mijloace regulamentare;

Aceasta se aplică și în cazul în care jucătorul nu are încă mingea, dar este pregătit pentru o recepție imediată a acesteia; un adversar nu trebuie să împiedice recepția mingii prin mijloace neregulamentare;

- b) un jucător care are controlul mingii și al echilibrului său corporal (este în plenitudinea forțelor) aleargă (sau driblează mingea) singur pe contraatac spre portarul advers, fără ca un adversar să poată să se interpună în fata lui și să oprească contraatacul;

Aceasta se aplică și în cazul în care jucătorul nu are încă mingea, dar este pregătit pentru o recepție imediată a acesteia și portarul advers împiedică recepția mingii printr-o coliziune/ciocnire ca cele

descrise la Regula [8:5 Comentariu](#); în acest caz special, pozițiile apărătorilor sunt irelevante.

- c) un portar și-a părăsit propriul spațiu de poartă, iar un jucător advers, care are controlul mingii și al echilibrului sau corporal (este în plenitudinea forțelor), are o șansă clară de a arunca nestingherit mingea în poarta goală.



7. Intervenția Cronometrorului sau a Delegatului ([18:1](#))

Dacă cronometrorul sau delegatul intervine când jocul este întrerupt, atunci jocul se reia cu o aruncare corespunzătoare cauzei care a dus la întreruperea lui. Dacă cronometrorul sau delegatul intervine și astfel întrerupe jocul când mingea este în joc, atunci, se aplică următoarele reguli:

A. Schimbare greșită sau intrare nereglementară a unui jucător (Regula [4:2-3, 5-6](#))

Cronometrorul (sau delegatul) trebuie, **în principiu**, să întrerupă jocul imediat, fără să țină cont de “avantaj” [legea avantajului N.T.], conform Regulilor [13:2](#) și [14:2](#). Dacă, din cauza unei astfel de întreruperi cauzată de o abatere a echipei aflate în apărare, se întrerupe o șansă clară de gol, atunci se vă acorda o aruncare de la 7-metri conform Regulii [14:1a](#). În toate celelalte cazuri, jocul se reia cu o aruncare liberă.

Jucătorul vinovat este sancționat conform Regulii [16:3a](#). Totuși în cazul unei intrări nereglementare pe terenul de joc, conform Regulii [4:6](#), în timpul unei șanse clare de gol, jucătorul vinovat este sancționat conform Regulii [16:6b](#) în legătură cu Regula [8:10b](#).

B. Întreruperea jocului pentru alte motive, ex. comportare nesportivă în spațiul de schimb

1. Intervenția cronometrorului

Cronometrorul ar trebui să aștepte până la prima întrerupere a jocului și să-l informeze pe arbitru.

Dacă, totuși, acesta întrerupe jocul când mingea este în joc, atunci jocul vă fi reluat cu o aruncare liberă pentru echipa care s-a aflat în posesia mingii atuncicând jocul a fost întrerupt.

Dacă întreruperea jocului s-a produs din cauza unei abateri de la regulament a echipei din apărare și astfel a fost întreruptă o șansă clară de gol, atunci trebuie acordată o aruncare de la 7-metri, conform Regulii [14:1b](#).

(Aceeași prevedere se aplică și dacă cronometrorul întrerupe jocul pentru un time-out de echipă și arbitrii refuză acordarea time-out-ului de echipă deoarece nu a fost corect cerut. Dacă, din cauza întreruperii, s-a întrerupt/distrus o șansă clară de gol, atunci trebuie acordată o aruncare de la 7-metri).

Cronometrorul nu are dreptul să acorde/solicite o sancțiune pentru un jucător sau oficial de echipă. Această regulă se aplică și arbitrilor dacă nu au observat chiar ei încălcarea regulamentului. În astfel de cazuri, arbitrii pot face numai o atenționare verbală. Dacă încălcarea regulamentului cade sub incidența Regulii [8:6](#) or [8:10](#), atunci arbitrii trebuie să facă un raport scris [suplimentar].

2. Intervenția delegatului/observatorului

Delegații tehnici ai IHF, ai unei federații continentale sau ai unei federații naționale, care sunt desemnați la joc, au dreptul de a informa arbitrii despre o decizie posibilă la comiterea unei abateri de la regulament (cu excepția unei decizii a arbitrilor bazată pe observarea faptelor, de către aceștia) sau

despre o abatere de la Regulamentul spațiului de schimb.

Delegatul poate întrerupe jocul imediat. În acest caz, jocul va fi reluat cu o aruncare liberă pentru echipa care nu a comis abaterea care a condus la întreruperea jocului.

Dacă întreruperea a fost cauzată de o abatere de la regulament comisă de către echipa în apărare, și prin aceasta s-a întrerupt o șansă clară de gol, atunci trebuie acordată o aruncare de la 7-metri conform Regulii [14:1a](#). Arbitrii sunt obligați să acorde sancțiuni personale, conform instrucțiunilor date de către delegat.

Faptele care contravin Regulilor [8:6](#) sau [8:10](#) trebuie raportate în scris (cartonaș albastru).



8. Jucător accidentat ([4:11](#))

Dacă un jucător pare a fi accidentat pe terenul de joc, trebuiesc luate următoarele măsuri:

- a) Dacă arbitrii sunt absolut siguri că jucătorul accidentat are nevoie de îngrijiri medicale, pe terenul de joc, trebui să arate imediat semnalizările nr. [15](#) și [16](#). Prin urmare, după ce a primit îngrijirile medicale necesare jucătorul trebuie să îndeplinească cerințele prevăzute de Regula [4:11](#) paragraful 2.

În toate celelalte cazuri, arbitrii vor cere jucătorului să iasă de pe teren pentru a primi îngrijiri medicale (asistență medicală) în afara terenului de joc. Dacă acest lucru nu este posibil pentru jucătorul accidentat, arbitrii vor arăta semnalizările nr. [15](#) și [16](#). Se aplică Regula [4:11](#), paragraful 2.

Abaterile de la aceste reguli se sancționează pentru comportare

nesportivă.

Dacă un jucător, care trebuie să părăsească terenul de joc pentru / timp de 3 atacuri este sancționat eu eliminare (de 2 minute), acesta poate să reentre pe terenul de joc la terminarea timpului de eliminare, fără a se mai ține cont de numărul de atacuri încheiate/jucate.

Dacă oficialii de echipă refuză să acorde îngrijiri medicale (asistență medicală) unui jucător, „responsabilul oficial de echipă” trebuie sancționat progresiv (vezi *Regula 4:2, paragraful 3*).

- b) Cronometrorul și scorerul sau delegatul / observatorul sunt responsabili de numărarea aruncărilor. Aceștia informează echipa imediat ce jucătorul implicat are dreptul să reentre pe terenul de joc.

Un atac începe cu posesia mingii și se sfârșește când se înscrie/marchează un gol sau echipa care atacă pierde posesia mingii.

Dacă echipa este în posesia mingii când jucătorul are nevoie de tratament medical, acesta este considerat primul atac.

- c) Regula 4:11 paragraful 2 nu se aplică în următoarele cazuri:
- dacă asistența medicală acordată pe terenului de joc este necesară ca urmare a unei acțiuni neregulamentare a unui adversar care a fost sancționat progresiv de către arbitri;
 - dacă portarul este lovit cu mingea în cap și necesită îngrijiri medicale pe terenul de joc;

III. Regulamentul spațiului de schimb

1. Spațiile de schimb se află în afara liniei de margine, în stânga și dreapta prelungirii liniei de mijloc, până la capătul băncilor de schimb corespunzătoare (este permis, de asemenea, un rând de scaune) și dacă condițiile de spațiu o permit, și în spatele acestora (Regulamentul de joc: figurile [1a](#) și [1b](#)).

Reglementările pentru evenimentele/competițiile I.H.F. și ale (Con)federațiilor continentale prevăd/stabilesc că băncile de schimb și, prin urmare, și “zonele antrenorilor” corespunzătoare acestora ([1:11](#)), încep de la 3,5 metri distanță de linia de mijloc/centru. Aceasta este, de asemenea, o recomandare valabilă pentru jocuri la toate celelalte niveluri.

În fața băncilor de schimb, pe linia de margine, nu este voie să fie amplasate niciun fel de obiecte (pentru cel puțin 8 metri de la linia de mijloc/centru).

2. În spațiul de schimb au dreptul să stea numai jucătorii și oficialii unei echipe, care sunt înscrși în raportul de joc (Regula [4:1-2](#)).

În cazul în care este necesar un translator, acesta trebuie să ia loc în spatele spațiului de schimb.

3. În spațiul de schimb, oficialii de echipă trebuie să poarte echipament sportiv complet sau îmbrăcăminte civilă. Nu este permisă purtarea de culori ce se pot confunda cu cele purtate de jucătorii echipei adverse.
4. Cronometrorul și scorerul vor ajuta arbitrii la monitorizarea ocupanților spațiului de schimb înainte și în timpul jocului.

Dacă, înainte începerii jocului, există nereguli cu privire la regulile spațiului de schimb, jocul poate începe numai după ce neregularitățile au fost remediate. Dacă neregularitățile apar în timpul jocului, acesta nu poate fi continuat, decât după ce problemele au fost rezolvate la prima întrerupere a jocului.

5. Oficialii de echipă au dreptul și îndatorirea de a-și conduce și îndruma echipa, chiar și în timpul jocului, într-o manieră corectă și în spirit sportiv, în limitele regulamentului. În principiu, ei trebuie să stea pe banca de rezerve a echipei.

Totuși, oficialilor le este **permis** să se miște în “zona antrenorilor” (1:11).

“Zona antrenorilor” începe la 3.5m de la linia de centru și se termină la 8m de linia exterioară a porții și include, pe cât posibil, zona din spatele băncii.

Sfârșitul “zonei antrenorilor” trebuie să fie marcat cu o linie lungă de 50cm și lată de 5cm sau bandă adezivă care să fie lipită de linia de margine în afara terenului de joc.

Mișcările și poziționarea în “zona antrenorilor” sunt permise cu scopul de a da indicații tactice și pentru a oferi îngrijire medicală. În principiu, numai un oficial de echipă are permisiunea să stea în picioare sau să se miște la un moment dat. În orice caz, poziționarea sau comportamentul oficialului nu trebuie să interfereze cu acțiunile jucătorilor de pe terenul de joc. În cazul încălcării acestor cerințe, oficialul trebuie sancționat progresiv.

Desigur, unui oficial de echipă îi este permis să părăsească “zona antrenorilor” imediat când dorește să depună “cartonul verde” pentru a cere un time-out de echipă. Totuși, oficialului de echipă nu îi este permis să părăsească “zona antrenorilor” cu “cartonul verde” pentru a sta în picioare la/lângă masa oficială și pentru a aștepta momentul potrivit pentru a cere time-out-ul de echipă.

“Responsabilul oficial de echipă” poate, de asemenea, să părăsească “zona antrenorilor” în situații speciale, că de exemplu, la un contact necesar cu cronometrul sau scorerul.

În principiu, jucătorii aflați în spațiul de schimb trebuie să stea pe banca de rezerve.

Jucătorilor le este, totuși, **permis**:

- să se încălzească fără minge în spatele băncii de schimb, dacă condițiile de spațiu o permit și nu deranjează desfășurarea jocului.

Oficialilor de echipă sau jucătorilor **nu le este permis**:

- să intervină sau să aducă ofense la adresa arbitrilor, delegaților/observatorilor, cronometrorului / scorerului, jucătorilor, oficialilor de echipă sau spectatorilor printr-un comportament provocator, protestatar sau prin orice alt fel de comportament nesportiv (limbaj, mimică sau gesturi);
- să părăsească spațiul de schimb în scopul influențării jocului;

Este de așteptat că, în general, oficialii de echipă și jucătorii să rămână în spațiul de schimb al echipei lor. Dacă, totuși, un oficial de echipă părăsește spațiul de schimb pentru a se posta în altă poziție, el își pierde dreptul de a conduce și îndruma echipa și trebuie să se întoarcă în propriul spațiu de schimb pentru a-și recâștiga acest drept.

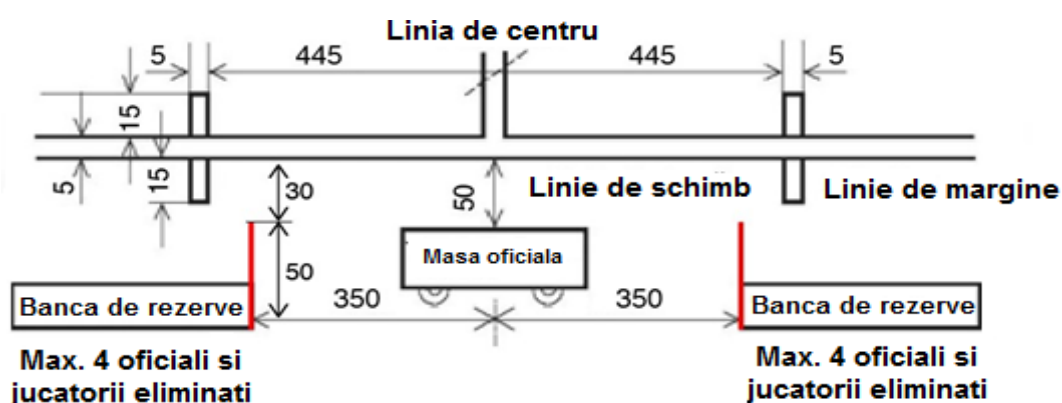
Mai mult decât atât, jucătorii și oficialii de echipă rămân sub jurisdicția arbitrilor în timpul jocului, și regulile de sancționare personală se aplică de asemenea și jucătorilor sau oficialilor care decid să se poziționeze departe de terenul de joc și de spațiul de schimb. De aceea, comportările nesportive, comportările nesportive grave (serioase) și comportările nesportive grosolane (extreme) trebuie sancționate la fel ca și când acestea ar fi avut loc pe terenul de joc sau în spațiul de schimb.

6. În caz de nerespectare a Regulamentului spațiului de schimb, arbitrii sau delegatul/observatorul sunt obligați să procedeze conform Regulilor [4:2](#) paragraful 3, [16:1b](#), [16:3d-f](#) sau [16:6b-d](#) (avertisment, eliminare sau descalificare).

IV. Linii directe și interpretări

Marcajele de pe terenul de joc (Regula [1](#), Regulamentul Spațiului de schimb, Secțiunea [1](#))

Linia de delimitare a “zonei de antrenor” este trasată numai în scopuri informative. Linia are o lungime de 50 cm și este trasată la 350 cm (în afara terenului de joc, paralelă cu linia de centru. Începe de la 30 cm distanță de linia de margine (dimensiuni recomandate).



Porți anti-răsturnare (Regula [1:2](#))

Porțile trebuie fixate ferm de podea sau de peretele din spatele lor, sau trebuie prevăzute cu un sistem anti-răsturnare. Aceasta prevedere nouă a fost aprobată pentru evitarea accidentărilor.

Portar accidentat la aruncările libere (Regula [2:5](#))

Dacă portarul este accidentat înaintea unei aruncări libere, care trebuie executată după fluierul de sfârșit de repriză (sau joc), echipei din apărare i se permite înlocuirea portarului. Excepția nu se aplică și jucătorilor de câmp ai echipei din apărare.

Aruncare liberă sau de la 7 metri, după semnalul de sfârșit (Regula [2:6](#), [8:11a](#))

În cazul unei abateri de la regulament sau a unei comportări nesportive a apărătorilor, în timpul executării unei aruncări libere sau de la 7 metri, după semnalul de sfârșit, acești apărători trebuie sancționați personal, conform Regulii [16:3](#), [16:6](#) sau [16:9](#). Aruncarea trebuie repetată (Regula [15:9](#), paragraful 3). Regula [8:11a](#), nu se aplică în aceste cazuri.

Time-out de echipă = TO-E (Regula [2:10](#), Explicația nr. 3)

Începutul ultimelor 5 minute ale timpului de joc este atunci când cronometrul arată R2 / 25:00 (sau 55:00, în cazul tabelelor vechi).

Folosirea mingilor de rezervă (Regula [3:3](#))

IHF, (Con)federațiile continentale și Federațiile Naționale au dreptul să permită folosirea unor mingii de rezervă, care nu sunt plasate la masa oficială. Folosirea mingii de rezervă este decisă de către arbitri, conform Regulei [3:4](#)

Înlocuirea jucătorilor și oficialilor (Regulile [4:1](#) – [4:2](#))

În cazul în care o echipă nu a înregistrat în raportul de joc numărul maxim de jucători permis (NT. 16, conform Regulamentului din 2010) (Regula [4:1](#)) sau oficiali (Regula [4:2](#)), echipa respectivă are dreptul să facă o:

- înscriere în raportul de joc a unei persoane ca oficial, care inițial a fost înscris căjucător
- înscriere în raportul de joc a unei persoane ca jucător, care inițial a fost înscris ca oficial

Numărul maxim de jucători, respectiv oficiali, înscriși în Raportul de Joc nu trebuie depășit.

Înscrierea inițială a jucătorului sau oficialului, în Raportul de Joc, va fi ștearsă. Nu este permisă înlocuirea jucătorului sau oficialului în funcția sa inițială după ce acesta a fost șters din Raportul de Joc.

Mai mult decât atât, nu se permite ștergerea și retragerea unui participant, cu o anumită funcție, înscris în Raportul de Joc, pentru a face o înlocuire, în conformitate cu numărul maxim de jucători/oficiali permis. Nu este permis să se înregistreze o persoană atât ca jucător cât și ca oficial.

IHF, (Con)Federațiile Continentale și Federațiile Naționale au dreptul să modifice aceste prevederi în aria lor de responsabilitate.

Sancțiunile personale rezultate după schimbarea funcțiilor (avertismente, eliminări) vor fi luate în considerare atât ca sancțiuni personale cât și în cota pentru jucători, respectiv cota pentru oficiali.

Schimbul de jucători (Regula [4:4](#))

Jucătorii trebuie să iasă de pe terenul de joc și să intre pe terenul de joc peste propria linie de schimb. Jucătorii accidentați care părăsesc terenul de joc când timpul de joc este întrerupt, sunt exceptați.

Acești jucători nu trebuie forțați să părăsească terenul peste propria linie de schimb, atunci când este evident că ei trebuie să beneficieze de tratament medical, în spațiul de schimb sau în vestiar. Mai mult decât atât, arbitrii trebuie să permită jucătorilor, care înlocuiesc un jucător accidentat, să intre pe teren înainte ca jucătorul accidentat să părăsească terenul, pentru a reduce întreruperea jocului la minimum.

Intrarea în teren (Regulile [4:4-4:6](#))

O schimbare greșită are loc dacă atât jucătorul care iese, cât și jucătorul care intră în teren au cel puțin un picior în teren, în același timp.

Intrarea ca jucător suplimentar are loc atunci când jucătorul are ambele picioare pe teren și niciun coechipier nu părăsește terenul.

O încălcare a spațiului de schimb are loc atunci când un jucător care iese sau intră pe teren are ambele picioare pe partea greșită a liniei de schimb sau a liniei de centru.

Jucători suplimentari (Regula [4:6](#), paragraful 1)

Dacă un jucător suplimentar intră pe terenul de joc, fără a face o schimbare, acesta va fi imediat eliminat (pentru 2 minute).

Dacă jucătorul vinovat nu poate fi identificat trebuie să se procedeze astfel:

- Delegatul, respectiv arbitrii trebuie să ceară "responsabilului oficial de echipă" să nominalizeze jucătorul vinovat;
- Jucătorul nominalizat va primi și va efectua o eliminare (de 2 minute) ca sancțiune personală;
- Dacă "responsabilului oficial de echipă" refuză să nominalizeze jucătorul vinovat, atunci delegatul, respectiv arbitrii vor nominaliza un jucător. Jucătorul respectiv va primi și va efectua o eliminare (de 2 minute) ca sancțiune personală;

Notă:

- *Numai jucătorii de câmp care se află pe terenul de joc la momentul în care jocul a fost întrerupt pot fi nominalizați ca jucător "vinovat".*
- *În cazul în care jucătorul "vinovat" primește a treia eliminare acesta va fi descalificat conform [16:6d](#).*

Jucător care intră pe teren cu echipament de altă culoare sau cu numărul greșit (Regulile [4:7](#), [4:8](#))

O încălcare a regulilor [4:7](#), și [4:8](#) nu va determina pierderea posesiei mingii. Se va întrerupe jocul pentru ca jucătorul să corecteze greșeala și jocul se va relua cu o aruncare în favoarea echipei care a fost în posesia mingii.

Echipament tehnic în spațiul de schimb (Regulile [4:7-4:9](#))

IHF, (Con)federațiile continentale și Federațiile naționale au dreptul să permită prezența și folosirea echipamentelor tehnice în spațiul de schimb. Echipamentul trebuie folosit într-o manieră corectă și nu include echipament de comunicare cu un oficial sau jucător descalificat.

Obiecte interzise, căști, protecții pentru față și genunchi (Regula [4:9](#))

Toate tipurile de măști pentru față sau cap sunt interzise. Sunt interzise nu numai măștile sau protecțiile care acoperă toată fața sau întreg capul ci și protecțiile parțiale care acoperă anumite părți ale feței.

La protecțiile pentru genunchi nu se permit părțile metalice. Părțile din plastic trebuie acoperite complet.

Protecțiile pentru gleznă trebuie să aibă acoperite toate părțile dure, metalice sau din plastic.

Protecțiile pentru cot se acceptă numai dacă sunt confecționate din materiale moi.

Federațiile și arbitrii nu au dreptul să facă nicio excepție. Totuși, dacă “responsabilul oficial de echipă” se adresează delegatului/ observatorului

sau arbitrilor, în caz de neclarități, aceștia vor lua o decizie bazată pe Regula [4:9](#) și a “Liniiilor directoare și interpretărilor”, Anexa [2](#). În acest context principiile “nu este periculos” și “nu oferă un avantaj incorect” sunt cele mai importante.

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

Pentru detalii suplimentare, vă rugăm consultați Regulile privind echipamentul și accesoriile de protecție.

Rășina (adezivul, lipiciul, klisterul)(Regula [4:9](#))

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

Totuși, nu se permite punerea adezivului pe brațe sau încheieturi. Acest lucru pune în pericol sănătatea adversarilor, deoarece adezivul poate veni în contact cu ochii sau cufata acestora. În conformitate cu Regula [4:9](#) această practică nu este permisă. Federațiile naționale 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 (sau chiar din echipe diferite), au fost accidentați, de ex. într-o ciocnire, arbitri sau delegatul pot acorda permisiunea mai multor persoane “eligibile”, maxim 2 persoane pentru fiecare jucător accidentat, să intre pe terenul de joc pentru a acorda asistența jucătorilor accidentați. În plus, arbitrii 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:

O minge care se întoarce din spațiul de poartă în terenul de joc, rămâne în joc.

- a) Mingea trece peste linia de margine sau peste linia exterioară a porții, 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, aruncare de la poartă sau aruncare liberă, în funcție de cazurile enumerate mai sus (având în vedere situația din momentul întreruperii), ar trebui implementată pentru reluarea jocului;
- b) Arbitrul întrerupe jocul înainte că mingea să treacă linia de margine sau linia exterioară a porții sau înainte că mingea să stea sau să se rostogolească pe sol în spațiul de poartă. Aplicarea corectă a regulamentului: reluarea jocului cu o aruncare care să corespundă situației;
- c) Mingea este în aer deasupra spațiului de poartă. Aplicarea corectă a regulamentului: se vă aștepta o secundă sau două până când una dintre echipe intră în posesia mingii, se întrerupe jocul și se reia cu aruncare liberă pentru echipa care a câștigat posesia mingii;
- d) Arbitrul fluieră când mingea este încă în aer. Aplicarea corectă a regulamentului: reluarea jocului cu aruncare liberă în favoarea echipei care a fost ultima în posesia mingii;
- e) Mingea sare din/de la portarul incapabil să mai acționeze, înapoi spre un atacant. Aplicarea corectă a regulamentului: se întrerupe imediat jocul și se reia cu o aruncare liberă pentru echipa aflată în posesia mingii.

Notă: în aceste cazuri nu este posibil să se acorde aruncare de la 7-metri. Arbitri întrerup jocul intenționat pentru protecția portarului. De aceea nu este cazul unui fluier “neautorizat” conform Regulii [14:1b](#).

Pași, începutul driblingului (Regula [7:3](#))

În conformitate cu Regula [7:3c,d](#) aterizarea (punerea pe sol) a piciorului, prima dată după primirea mingii, în timpul unei sărituri, nu se consideră pas (zero contact). Totuși, recepția mingii înseamnă primirea unei pase.

Driblingul și prinderea mingii, în aer, în timpul unei sărituri, nu este considerată ca “recepția mingii”, în conformitate cu regulamentul. Punerea piciorului jos, după ce driblingul a început este, de aceea, considerată pas, fără excepție.

Numărarea paselor după semnalul de preavertizare a jocului pasiv (Regula [7:11](#))

Vezi Suport de pregătire de la Anexa 1.

Descalificarea portarului (Regula [8:5](#), Comentariu)

Aceasta se acordă când portarul vine din interiorul spațiului de poartă sau se află într-opoziție similară și provoacă o coliziune/ciocnire cu un adversar. Nu se aplică dacă:

- a) Portarul aleargă în aceeași direcție cu adversarul, de exemplu, după reintrarea pe terenul de joc, din spațiul de schimb;
- b) Mingea se află între atacant și portar, iar atacantul care aleargă după minge are posibilitatea de a evita ciocnirea.

În astfel de situații, arbitrii iau decizia bazându-se pe observarea faptelor de către ei.

Intervenția în joc a jucătorilor suplimentari sau a oficialilor (Regula [8:5](#), [8:6](#), [8:9](#), [8:10b](#))

În cazurile în care un jucător suplimentar sau un oficial intervine în joc, decizia asupra sancțiunii și a continuării jocului se ia în baza următoarelor criterii:

- jucător sau oficial
- întreruperea unei șanse clare de gol

În baza criteriilor de mai sus, se pot întâlni următoarele situații:

- a) În timpul unei șanse clare de gol un jucător suplimentar, care nu este implicat într-o schimbare de jucător este prezent pe teren. Corecta aplicare a regulamentului: aruncare de la 7-metri, descalificare cu raport scris;
- b) Schimbare greșită: cronometrul/delegatul fluieră în timpul unei șanse clare de gol. Corecta aplicare a regulamentului: aruncare de la 7-metri, eliminare (de 2-minute);
- c) În timpul unei șanse clare de gol un oficial intra pe teren. Corecta aplicare a regulamentului: aruncare de la 7-metri, descalificare cu raport scris.
- d) Ca și la c) dar nu este o șansă clară de gol. Corecta aplicare a regulamentului: aruncare liberă, sancțiune progresivă.

Măsuri suplimentare, după o descalificare care trebuie raportată în scris (Regula [8:6](#), [8:10a](#), [b](#))

Criteriile pentru această cea mai gravă sancțiune sunt definite în Regulile [8:6](#) (faulturi / comportări neregulamentare) și [8:10](#) (pentru comportări nesportive); anumite criterii de luare a deciziilor apar și la regula [8:3](#) secțiunea/paragraful 2.

Deoarece în timpul jocului, consecințele unei sancțiuni acordate conform regulii [8:6](#) sau [8:10](#), nu diferă de cele acordate conform regulilor [8:5](#) și [8:9](#) (descalificări care nu trebuie însoțite de raport scris), IHF a adăugat următorul text la amândouă regulile:

“...aceștia trebuie să întocmească un raport suplimentar scris după joc, astfel încât, comisiile (autoritățile) responsabile să poată lua o decizie cu privire la măsurile suplimentare”.

Aceste clauze/prevederi suplimentare, construiesc principiul că autoritățile responsabile să decidă asupra măsurilor ulterioare. Cuvintele din regulament “...comisiile responsabile să poată lua o decizie cu privire la măsurile suplimentare” nu pot fi interpretate, în niciun caz că având libertatea de a dispune dacă se iau sau nu măsuri ulterioare. Aceasta ar însemna o schimbare a faptelor stabilite de către arbitri. Orice creștere/suplimentare a sancțiunii de descalificare nu trebuie raportată în scris așa cum a intenționat IHF și, prin urmare, nu mai este necesară.

Criterii pentru descalificarea fără / cu raport scris (Regula [8:5](#), [8:6](#))

Următoarele criterii ne ajută să distingem între Regula [8:5](#) și Regula [8:6](#):

- a) Ce definește o acțiune “nesăbuită” (brutală)?
 - Violența sau acțiuni similare violenței;
 - Acțiune nemiloasă, iresponsabilă fără niciun sens, de comportare corectă;
 - Lovituri necontrolate/nereținute;
 - Acțiuni răuvoitoare, invidioase, pizmașe;
- b) Ce definește o acțiune “deosebit de periculoasă”?
 - Acțiuni împotriva unui adversar neprotejat;
 - Acțiuni extrem de grave și riscante, care pun în mod serios în pericol sănătatea adversarilor;

- c) Ce definește o “acțiune premeditată”?
- O acțiune răutăcioasă, răzbunătoare comisă intenționat și deliberat;
 - O acțiune intenționată împotriva corpului adversarului, făcută numai pentru a întrerupe și distruge acțiunea acestuia.
- d) Ce definește o acțiune perfidă (malițioasă, răutăcioasă, răzbunătoare)?
- O acțiune lașă și ascunsă/mascată împotriva unui adversar nepregătit
- e) Ce definește o acțiune “fără orice legătură cu situația jocului”?
- O acțiune comisă departe de jucătorul aflat în posesia mingii;
 - O acțiune fără niciun fel de legătură cu tactica jocului

Jucător de câmp care intră în spațiul de poartă (Regula 8:7f)

Dacă o echipă joacă fără portar și pierde mingea iar un jucător de câmp al acelei echipei pătrunde în propriul spațiu de poartă pentru a-și crea avantaj, acesta trebuie sancționat progresiv.

Jucător de câmp sau portar care pătrunde în spațiul de poartă pentru a bloca sau a prinde o aruncare direcționată către poarta goală (8:8i)

- a) Un jucător de câmp al echipei din apărare aleargă pe teren în afara spațiului de poartă, prinde mingea și pătrunde în spațiul de poartă cu orice parte a corpului; în această situație se acordă aruncare liberă pentru adversari, fără sancțiune personală.
- b) Un jucător de câmp al echipei din apărare aleargă pe teren în afara spațiului de poartă, sare și prinde mingea în aer, apoi aterizează cu mingea sub control în spațiul de poartă; în această situație se acordă aruncare de la 7m pentru adversari și direct eliminare de 2 minute.

- c) Un jucător de câmp al echipei din apărare aleargă pe teren în afara spațiului de poartă, pătrunde în spațiul de poartă cu orice parte a corpului și apoi atinge mingea; în această situație se acordă aruncare de la 7m pentru adversari și direct eliminare de 2 minute.
- d) Portarul echipei din apărare aleargă pe teren în afara spațiului de poartă, prinde mingea și pătrunde în spațiul de poartă cu orice parte a corpului; în această situație se acordă aruncare liberă pentru adversari, fără sancțiune personală.
- e) Portarul echipei din apărare aleargă pe teren în afara spațiului de poartă, pătrunde în spațiul de poartă cu orice parte a corpului, atinge mingea, dar totodată încă atinge terenul din afara spațiului de poartă cu orice parte a corpului; în această situație se acordă aruncare de la 7m pentru adversari, fără sancțiune personală.
- f) Portarul echipei din apărare aleargă pe teren în afara spațiului de poartă, sare și prinde mingea în aer, apoi aterizează cu mingea sub control în spațiul de poartă; în această situație se acordă aruncare de la 7m pentru adversari, fără sancțiune personală.

Scuiparea (Regula [8:9](#), [8:10a](#))

Scuiparea cuiva este considerată o acțiune similară violenței și trebuie sancționată conform Regulei [8:10a](#) (descalificare cu raport scris). Diferențierea între a scuipa pe cineva și a-l nimeri (sancțiune conform Regulii [8:10](#)) și a încerca să scuipe pe cineva (ascuipa spre cineva dar a “rata ținta” - tentativă sancționată conform Regulii [8:9](#)), care a fost anterior introdusă, rămâne neschimbată.

Ultimele 30 de secunde (Regula [8:11a](#), [8:11b](#))

Ultimele 30 de secunde au loc în timpul normal de joc (sfârșitul celei de-a doua reprize) și la sfârșitul celei de-a doua reprize a fiecărei prelungiri. Ultimele 30 de secunde încep atunci când cronometrul arată R2 – min. 29 și 30 de secunde (sau min. 59 și 30 de secunde la tabelele vechi, dar și 69:30 sau 79:30, pentru prelungiri).

Nerespectarea distanței (Regula [8:11a](#))

“Nerespectarea distanței” duce la descalificare și la aruncare de la 7 metri, dacă o aruncare nu poate fi executată în timpul ultimelor 30 de secunde ale jocului.

Regula se aplică dacă **abaterea de la regulament** este făcută în timpul ultimelor 30 de secunde ale jocului sau concomitent cu semnalul de sfârșit al jocului (vezi Regula [2:4](#), paragraful 1). În acest caz, arbitrii vor lua o decizie bazată pe propria observare a faptelor. (Regula [17:11](#)).

Dacă jocul este întrerupt în timpul ultimelor 30 de secunde din cauza unei intervenții, care nu este direct legată de pregătirea sau executarea unei aruncări (de ex. o schimbare greșită, o comportare nesportivă în spațiul de schimb), trebuie aplicată Regula [8:11a](#).

Dacă, de exemplu, aruncarea este executată dar este blocată de un jucător care stă prea aproape și care astfel distruge activ rezultatul aruncării, sau îl stânjenește pe executant, în timpul executării, trebuie să se aplice, de asemenea, Regula [8:11a](#).

Dacă un jucător stă la mai puțin de 3 metri de executant, dar nu intervine activ în executarea aruncării, acesta nu va fi sancționat. Dacă jucătorul care stă prea aproape se folosește de această poziție pentru a bloca aruncarea sau a intercepta pasa executantului, se aplică de asemenea regula [8:11a](#).

Descalificarea în timpul ultimelor 30 de secunde (Regula [8:11b](#))

În cazul descalficării unui apărător conform Regulilor [8:5](#) și [8:6](#), în timpul ultimelor 30 de secunde, numai abaterile conform Regulii [8:6 Comentariu](#) conduc la o descalficare care trebuie raportată în scris + aruncare de la 7m. Abaterile apărătorilor, în ultimele 30 de secunde, așa cum sunt menționate la Regula [8:5](#) conduc la o descalficare fără raport + aruncare de la 7 metri.

Obținerea unui avantaj în timpul ultimelor 30 de secunde (Regula [8:11b](#), ultimul paragraf)

Arbitrii întrerup jocul și acordă aruncare de la 7 metri, cel mai târziu când jucătorul care primește o pasă nu înscrie un gol sau pasează (mai departe).

Regula [8:11b](#) se aplică dacă abaterea este comisă în timpul de joc sau concomitent cu semnalul de sfârșit al jocului (vezi Regula [2:4](#), paragraful 1). În acest caz, arbitrii vor lua o decizie bazată pe propria observare a faptelor (Regula [17:11](#)).

O descalficare a portarului conform Regulii [8:5 Comentariu](#) (părăsind spațiul de poartă) conduce la o aruncare de la 7 metri, în ultimele 30 de secunde dacă sunt întrunite condițiile menționate la Regula [8:5](#), ultimul paragraf, sau se comite o abatere conform Regulii [8:6](#).

Folosirea relăurilor video (Video Replay) (Regula [9:2](#), [17:13](#))

Atunci când **pentru** este necesară o decizie **de gol / nu este gol se impune după** utilizarea tehnologiei de reluare video, se va prelungi timpul pentru neacordarea golului, care conform Regulii [9:2](#) este doar până la executarea aruncării de începere ulterioare, până **imediat după la următoarea a doua** schimbare de posesie a mingii sau **până la executarea aruncării care a dus**

la schimbarea posesiei mingii.

Pentru detalii suplimentare vă rugăm să consultați Regulile reluărilor video (Video Replay).

Executarea unei aruncări de la margine (Regula [11:4](#))

O aruncare de la margine se execută în direcția terenului de joc ca o aruncare directă, călcând linia de margine.

Folosirea avantajului în cazul unei schimbări greșite sau în cazul pătrunderii pe terenul de joc a unui jucător suplimentar (Regula [13:2](#))

În cazul pătrunderii neregulamentare pe terenul de joc, conform Regulii 4:4-6 (schimbare greșită sau jucător suplimentar pe teren), în timpul unei șanse clare de gol, arbitrii sau delegații au dreptul să aplice legea avantajului conform Regulii 13:2 până când șansa clară de gol se încheie, dacă jucătorul vinovat nu interferează direct cu șansa clară de gol. Dacă se acordă legea avantajului, Regula 8:10b punctul (II) nu se va mai aplica.

Decizia de 7 metri cu poarta goală (Regula [14:1](#), Explicatie nr. [6c](#))

Definiția unei “șanse clare de gol” în situațiile descrise în Explicația nr. [6c](#), când exista o oportunitate clară și nestingherită de a arunca mingea în poarta goală, necesită ca jucătorul să dețină posesia mingii și să încerce în mod clar să arunce direct spre poarta goală. Această definiție a unei șanse clare de gol se aplică indiferent de tipul de încălcare a regulamentului și indiferent dacă mingea este în joc sau în afara jocului, iar orice aruncare trebuie executată dintr-o poziție corectă a aruncătorului și a coechipierilor acestuia.

Executarea unei aruncări (Regula [15](#))

Regula [15:7](#), paragraful 3 și Regula [15:8](#) includ exemple de posibile greșeli în timpul executării unei aruncări. Driblingul sau lăsarea mingii jos pe podea (înainte de a o lua înapoi în mână) sunt abateri, la fel șiținerea mingii în contact cu podeaua, atunci când se execută o aruncare (excepție: aruncarea de la poartă = aruncarea executată de către portar).

În acest caz, abaterile trebuie tratate conform celor menționate la Regulile [15:7](#) și [15:8](#) (corectare sau sancționare).

Jucători / Oficiali descalificați (Regula [16:8](#))

Jucătorii și oficialii descalificați trebuie să părăsească imediat terenul de joc și spațiul de schimb, nu trebuie să mai aibă niciun fel de contact cu echipa lor după descalificare **și trebuie să rămână în sală până la terminarea jocului.**

În cazul în care arbitrii observă alte abateri de la regulament comise după reluarea jocului de către jucătorii / oficialii descalificați sau dacă un jucător / oficial descalificat nu rămâne în sală până la terminarea jocului, toate aceste nereguli trebuie înscrise într-un raport suplimentar.

Totuși, nu este posibil să se acorde o nouă sancțiune împotriva jucătorului sau oficialului descalificat, și de aceea, comportarea celui descalificat nu trebuie să determine încă o reducere a numărului jucătorilor propriei echipe, aflați pe teren. Același lucru este valabil și dacă jucătorul descalificat reintră pe teren.

Comportare nesportivă grosolană după o descalificare (Regula [16:9d](#))

Dacă un jucător, după ce primește o descalificare, se face vinovat de o comportare nesportivă grosolană, datorită Regulii [8:10a](#), jucătorul este

sanționat cu o descalificare suplimentară, cu raport, și echipa își reduce efectivul de pe teren cu un jucător pe timp de 4 minute.

Comportamentul spectatorilor care pun în pericol jucătorii (Regula 17:12)

Regula 17:12 trebuie aplicată și dacă spectatorii se comportă astfel încât pun în pericol jucătorii, de exemplu folosind laser point sau aruncând cu diferite obiecte. În astfel de cazuri se vor lua următoarele măsuri:

- dacă este necesar jocul este întrerupt imediat și nu se mai continuă;
- spectatorilor li se cere să nu mai perturbe jocul;
- dacă este necesar, spectatorii sunt înlăturați / mutați de la locul lor și jocul se reianumai atunci când spectatorii în cauză au părăsit sala;
- echipei gazdă i se cere să ia măsuri de securitate suplimentare;
- raport scris.

Dacă jocul este deja întrerupt, când se identifică o neregulă, se aplică Regula 13:3. (prin analogie).

Dacă jocul a fost întrerupt în timpul unei “șanse clare de gol”, se aplică Regula 14:1c.

În toate celelalte cazuri trebuie acordată o aruncare liberă pentru echipa aflată în posesia mingii, din locul unde se găsea mingea când jocul a fost întrerupt.



Anexe:

1. Suport de pregătire pentru Jocul pasiv



Anexa 1 - Suport de pregătire pentru Jocul pasiv

Suport de pregătire pentru regulile schimbate la Jocul pasiv. Este această acțiune considerată pasă? Situații înainte de cea de a patra pasă

Ex.	Acțiunea Atacantului 1	Acțiunea Apărătorului	Acțiunea Atacantului 2	Continuarea jocului	Decizia
1	Pasă la coechipier	Fără contact cu mingea	la mingea sub control	Jocul continuă	Pasa se numără
2	Pasă la coechipier	Atinge mingea	la mingea sub control	Jocul continuă	Pasa se numără
3	Pasă la coechipier	Atinge/blochează mingea. Mingea revine la Atacantul 1	Nu atinge mingea	Jocul continuă	Pasa se numără
4	Pasă la coechipier	Dirijează mingea înapoi sau peste linia exterioară a porții	Nu atinge mingea	Aruncare de la margine	Pasa nu se numără
5	Pasă la coechipier	Fault asupra Atacantului 1 în timpul pasării	Nu poate lua mingea sub control	Aruncare liberă pentru atacant	Pasa nu se numără
6	Pasă la coechipier	Fault asupra Atacantului 2	Nu poate lua mingea sub control	Aruncare liberă pentru atacant	Pasa nu se numără
7	Aruncare la poartă	Portarul respinge mingea. Mingea revine în teren dinbară	Atacantul ia mingea sub control	Jocul continuă	Presemnalizarea este retrasă
8	Aruncare la poartă	Portarul respinge mingea / mingea dinbară, iese în aut	Mingea sare în aut	Aruncare de la margine	Presemnalizarea este retrasă
9	Aruncare la poartă	Fără acțiune	Fără acțiune	Gol și Aruncare de începere	Atac încheiat
10	Aruncare la poartă	Portarul ia mingea sub control	Fără acțiune	Aruncare de la poartă	Minge pierdută. Atac încheiat
11	Aruncare la poartă	Portarul respinge mingea. Mingea revine în teren dinbară	Coechipierul portarului ia mingea sub control	Jocul continuă	Minge pierdută. Atac încheiat
12	Aruncare la poartă	Apărătorul blochează mingea care iese în aut sau peste linia exterioară a porții	Fără acțiune	Aruncare de la margine	Pasa nu se numără
13	Aruncare la poartă	Apărătorul blochează mingea	la mingea sub control	Jocul continuă	Pasa se numără
14	Aruncare la poartă	Apărătorul blochează mingea	Atacantul 1 ia mingea sub control, din nou	Jocul continuă	Pasa se numără
15	Aruncare la poartă	Nicio acțiune	la mingea sub control	Jocul continuă	Pasa se numără

Suport de pregătire pentru regulile schimbate la Jocul pasiv. Este această acțiune considerată pasă? Situații după a patra pasă

Ex.	Acțiunea Atacantului 1	Acțiunea Apărătorului	Acțiunea Atacantului 2	Continuarea jocului	Decizia
1	Aruncare la poartă	Nicio acțiune	la mingea sub control	Aruncare liberă pentru apărători	Joc pasiv
2	Aruncare la poartă	Atinge mingea	la mingea sub control	Jocul continuă	Se permite încă o pasă
3	Aruncare la poartă	Blochează mingea	Atacantul ia mingea sub control	Jocul continuă	Se permite încă o pasă
4	Aruncare la poartă	Blochează mingea	Atacantul 1 ia mingea sub control, din nou	Jocul continuă	Se permite încă o pasă
5	Aruncare la poartă	Apărătorul blochează mingea care iese în aut sau peste linia exterioară a porții	Nicio acțiune	Aruncare de la margine pentru atacanți	Se permite încă o pasă
6	Aruncare la poartă	Fault asupra Atacantului 1 în timpul pasării	Fără contact cu mingea	Aruncare liberă pentru atacanți	Se permite încă o pasă
7	Aruncare la poartă	Portarul respinge mingea. Mingea revine în teren din bară	Atacantul ia mingea sub control, din nou	Jocul continuă	Presemnalizarea este retrasă
8	Aruncare la poartă	Portarul respinge mingea. Mingea iese în aut	Mingea iese în aut	Aruncare de la margine pentru atacanți	Presemnalizarea este retrasă
9	Aruncare la poartă	Nicio acțiune	Nicio acțiune	Gol, Aruncare de început	Atac încheiat
10	Aruncare la poartă	Portarul ia mingea sub control	Nicio acțiune	Aruncare de la poartă	Minge pierdută. Atac încheiat
11	Aruncare la poartă	Portarul respinge mingea / mingea revine în teren din bară	Apărătorul ia mingea sub control	Jocul continuă	Minge pierdută. Atac încheiat

V. Ghid pentru Terenul de joc și Porți

- a) Terenul de joc (figurile [1a](#) și [1b](#)) este un dreptunghi de 40 x 20 m. El trebuie verificat prin măsurarea lungimii celor două diagonale. Lungimile diagonalelor măsurate din muchia exterioară a colțului terenului, în muchia exterioară a colțului opus, trebuie să măsoare 44,72 metri. Lungimea diagonalelor unei jumătăți de teren trebuie să măsoare 28,28 metri, din muchia exterioară a fiecărui colț, în muchia exterioară opusă a liniei de mijloc.

Terenul de joc este prevăzut cu marcaje, denumite “linii”. Lățimea liniilor de poartă (între barele porții) este de 8 cm, ca și barele porții, toate celelalte linii având lățimea de 5 cm. Liniile care delimitează spații de joc alăturate pot fi înlocuite prin culori diferite care delimitează suprafețe adiacente.

- b) Spațiul de poartă din fața porților constă dintr-un dreptunghi de 3 x 6 metri și două sferturi de cerc, de legătură, cu o rază de 6 metri fiecare. Spațiul de poartă se face prin trasarea — paralel cu linia de poartă și la o distanță de 6 metri de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei spațiului de poartă — a unei linii lungi de 3 metri. Această linie se continuă, pe ambele părți, cu două sferturi de arc de cerc la care muchiile interioare-posterioare ale barelor respective constituie centrul de unde se măsoară raza de 6 metri. Liniile și sferturile de cerc care delimitează spațiul de poartă sunt denumite “linia spațiului de poartă”. Distanța dintre muchiile exterioare ale punctelor de intersecție dintre arcurile de cerc și linia exterioară a porții este, astfel, de 15 metri ([fig. 5](#)).

- c) Linia întreruptă de aruncare liberă (linia de 9 metri) este paralelă și concentrică cu linia spațiului de poartă, dar la o distanță de 3 metri de

aceasta. Segmentele ca și spațiile intermediare măsoară, fiecare, 15 cm. Segmentele vor fi decupate în unghi drept, și vor fi radiale. Măsurarea marcajelor curbe se face pe coarda exterioară a marcajelor ([fig. 5](#)).

- d) Linia de 7-m este lungă de 1 m și este trasată direct în fața porții, paralel cu liniile de poartă, la o distanță de 7 metri, măsurată de la muchia posterioară a liniei de poartă la muchia anterioară a liniei de aruncare de la 7-m ([fig. 5](#)).
- e) Linia de limitare a portarului la aruncările de la 7 metri (de la 4 metri) din fața porții are lungimea de 15 cm. Ea se trasează paralel cu linia de poartă, la o distanță de 4 metri, măsurată de la muchia posterioară a liniei porții la muchia anterioară a liniei de la 4 metri, ceea ce înseamnă că ambele linii se includ în distanța de 4 metri.
- f) Terenul de joc ar trebui să fie înconjurat de un spațiu de siguranță de cel puțin 1(un) metru de-a lungul liniilor de margine și de 2 (doi) metri în spatele liniilor de poartă.
- g) Poarta ([fig. 2](#)) este așezată la mijlocul fiecărei linii exterioare a porții. Porțile trebuie să fie bine fixate de podea sau de peretele aflat în spatele lor. Ele măsoară în interiorul barelor 3 metri lățime și 2 metri înălțime.
Barele porții trebuie să formeze un dreptunghi, la care diagonalele interioare trebuie să măsoare 360,5 cm (maximum 361 cm - minimum 360 cm, cu o diferență de maximum 0,5 cm la aceeași poartă).
Muchia posterioară a barelor porții trebuie să se alinieze cu muchia posterioară a liniei de poartă (și a liniei exterioare a porții) în așa fel încât barele porții vor fi cu 3 cm ieșite în afara liniei exterioare a porții (NR. poarta va fi 3 cm în interiorul terenului de joc).
Stâlpii porții și bara transversală, care îi unește, trebuie să fie confecționate

din același material (de exemplu lemn, metale ușoare sau material sintetic) și de formă pătrată în secțiune (NT. cu laturile) de 8 cm, cu muchiile rotunjite cu o rază de 4 ± 1 mm. Stâlpii porții și bara transversală trebuie vopsite, pe cele trei laturi vizibile dinspre terenul de joc, în două culori distincte și contrastante atât una cu cealaltă cât și cu culorile din jur. Amândouă porțile, de pe același teren, trebuie să fie vopsite în aceleași culori.

Benzile colorate măsoară la colțuri (îmbinarea stâlpilor laterali cu bara transversală), câte 28 cm în fiecare direcție. Toate celelalte benzi trebuie să aibă lungimea de 20 cm. Fiecare poartă vă fi prevăzută cu o plasă, numită plasa porții, care trebuie să fie în așa fel fixată încât o minge aruncată în poartă să rămână acolo, sau să nu treacă prin plasa și să iasă afara. În caz că este necesar, se mai poate prinde, în poartă, în spatele liniei de poartă, o plasă suplimentară. Distanța dintre linia de poartă și această plasă suplimentară trebuie să fie de cca. 70 cm, dar nu mai puțin de 60 cm.

- h) Adâncimea plasei porților ar trebui să fie, la partea superioară, 0,9 m în spatele liniei de poartă, iar la partea inferioară 1,1 m, cu o toleranță admisă de $\pm 0,1$ m. Ochiurile plasei nu trebuie să fie mai mari decât 10×10 cm. Plasa trebuie să fie prinsă de barele laterale și de bara transversală, cel puțin, la fiecare 20 cm. Este permis ca plasa suplimentară să fie în așa fel legată de plasa porții încât să nu poată intra nici o minge între ele.
- i) În spatele porții, la mijlocul liniei exterioare a porții, la o distanță de cca. 1,5 m de poartă, trebuie montată o plasă de protecție verticală, de 9 — 14 m lungime și cu o înălțime de 5 m de la nivelul podelei.
- j) La mijlocul spațiului de schimb, pe una dintre laturile terenului se află masa cronometrului. Masa poate fi de maximum 4 metri lungime și trebuie amplasată la o înălțime de cca. 30 — 40 cm deasupra suprafeței de joc, pentru a asigura o vizibilitate bună.

- k) Toate măsurătorile care nu au indicată nici o toleranță vor trebui să corespundă normelor ISO (International Standard Organization 27681:1989).
- l) Normele pentru porțile de handbal au fost stabilite de Comitetul European pentru Standardizare, CEN (Comité Européen de Normalisation), în cadrul normelor EN749, în legătură cu EN 202.10-1.

Figura 5: Spațiul de poartă și zona adiacentă

