

Basket rules

Terenul de joc:

Terenul de joc este o suprafață dreptunghiulară, plană și dură, liberă de orice obstacol. Dimensiunile terenului trebuie să fie de 28 m în lungime pe 15 m în lățime, acestea fiind măsurate de la marginea interioară a liniilor care delimitează terenul. Zona marcată în fața fiecărui coș se numește „suprafață de aruncări libere”.

Panoul de baschet este fabricat din metal, sticla, lemn sau plastic, având grosimea de 3 cm, iar inelul acestuia fiind plasat la 3 m de sol având un diametru de 40 cm. Mingea de baschet este confecționată dintr-o cameră de cauciuc, acoperită cu o anvelopă de piele, material plastic sau cauciuc, având greutatea de 600-650 gr. și circumferința de 75-80 cm. Jocul este condus de 3 arbitri în teren (conform regulamentului FIBA), ajutați de un scorer și un cronometror.

Regulile jocului

- 1) Mingea poate fi aruncată în orice direcție cu una sau cu ambele mâini
- 2) Mingea poate fi bătută în orice direcție cu una sau cu ambele mâini
- 3) Un jucător nu poate alerga cu mingea și trebuie să o arunce din locul în care o prinde, excepție făcând jucătorii care prind mingea în mișcare la o viteză potrivită.
- 4) Mingea trebuie ținută în sau între palme. Brațele și alte părți ale corpului nu pot fi folosite pentru a o ține.
- 5) Nu este permisă sub nici o formă împingerea cu umărul, ținerea, împingerea, lovirea sau împiedicarea unui jucător advers. Prima abatere de la această regulă va fi considerată ca o greșală, a doua abatere de acest gen aducându-i jucătorului care a comis-o eliminarea din joc până când următorul coș va fi înscris. Dacă abaterea se dovedește cu intenție și riscă să accidenteze un adversar, cel care a comis-o va fi eliminat pentru tot restul jocului, fără posibilitatea de a fi înlocuit.
- 6) O greșală reprezintă lovirea mingii cu pumnul, abaterea de la regulile menționate la punctele 3 și 4 precum și cele descrise la punctul 5.

- 7) Dacă una dintre cele două echipe comite două greșeli consecutive, adversarului îi va fi trecut în cont un coș.
- 8) Un coș este valabil atunci când mingea, aruncată sau ricoșată din pământ, ajunge în coș și rămâne acolo, cu mențiunea ca jucătorii din apărare nu au voie să atingă coșul. Dacă mingea este pe marginea coșului și un jucător din apărare atinge coșul, se va considera coș valabil pentru cei din atac.
- 9) Când mingea iese în afara terenului ea va fi repusă de la linia de margine și va fi jucată de primul jucător care o atinge. În cazul unei dispute, arbitrul de scaun va fi cel care va arunca mingea în teren. Jucătorul care repune mingea are la dispoziție 5 secunde pentru a o arunca în teren. În caz contrar, echipa adversă va avea mingea. Dacă una dintre cele două echipe întârzie intenționat desfășurarea jocului ea va fi pedepsită cu o greșeală de către arbitrul de scaun.
- 10) Arbitrul de scaun va fi responsabil cu jucătorii, va nota greșelile și va informa arbitrul din teren atunci când două faulturi consecutive au fost făcute de către o echipă. Are dreptul de a elimina jucătorii potrivit regulii de la punctul 5.
- 11) Arbitrul din teren va fi responsabil cu mingea și va decide când aceasta e în joc, când și de unde trebuie repusă în joc și cărei echipe aparține. De asemenea, el va fi responsabil cu timpul de joc, vă decide cand un coș este valabil și va ține scorul.
- 12) Timpul de joc este împărțit în două jumătăți a câte 15 minute fiecare, cu o pauză de 5 minute între ele.
- 13) Echipa care înscrie cele mai multe coșuri în timpul regulamentar de joc este declarată învingătoare. În caz de egalitate la sfârșitul timpului regulamentar căpitanii celor două echipe vor decide dacă meciul se va termina la egalitate sau va continua până când una dintre echipe înscrie coșul victoriei.
- 14) Regula pașilor interzice jucătorului aflat în posesia mingii să se deplaseze cu ea în brate.
- 15) Regula celor 3 secunde nu permite unui jucător în atac să stea mai mult de 3 secunde în suprafața de aruncări libere sau să țină mai mult de 3 secunde mingea în posesia sa, fără s-o bată în podea.
- 16) Regula celor 10 secunde obligă echipa care are mingea să treacă în acest interval de timp în terenul advers (cu mingea).
- 17) Regula celor 30 de secunde impune echipei în atac să arunce la coș în timp de maximum 30 de secunde.

18) Un jucător care comite 5 greșeli personate în timpul jocului este eliminat definitiv de pe teren.

19) Coș înscris este valabil numai dacă mingea intră în coș pe deasupra lui și trece prin el. Dacă în momentul aruncării jucătorul se află în exteriorul liniilor de trasare a semicercului, atunci aruncarea va valora 3 puncte. Dacă aruncătorul se va afla în interiorul sau în contact cu linia de trasare a semicercului, aruncarea va valora 2 puncte. Fiecare aruncare de la linia de aruncări libere va valora 1 punct.

Echipa

Un joc de baschet se desfășoară între 2 echipe, de câte 5 jucători fiecare. Scopul fiecărei echipe este să introducă mingea în coșul adversarilor și să împiedice cealaltă echipă să înscrie.

Echipamentul

Echipamentul membrilor constă într-un maieu de aceeași culoare dominantă atât pe față, cât și pe spate, și un sort de aceeași culoare dominantă atât pe față, cât și pe spate. Partea inferioară a sortului trebuie să fie deasupra nivelului genunchiului.

Fiecare membru al echipei trebuie să poarte maieuri numerotate, pe față și pe spate, cu cifre plate într-o culoare unică.

Membri ai aceleiași echipe nu pot purta numere identice.

Stările mingii

Mingea poate fi vie sau moartă.

Mingea devine vie, când:

- În timpul unei angajări între doi mingea părăsește mâna (mâinile) arbitrului.
- În timpul unei aruncări libere, mingea este la dispoziția jucătorului care execută aruncările libere.
- În timpul unei repuneri a mingii în joc, mingea se află la dispoziția jucătorului care efectuează repunerea.

Mingea devine moartă, când:

- Un coș din acțiune sau dintr-o aruncare liberă a fost reușit.
- Un arbitru fluieră în timp ce mingea este vie.
- Este vizibil că mingea nu va intra în coș în urma unei aruncări libere care este urmată de:
 - Una sau mai multe aruncări libere.
 - O altă sancțiune (aruncări libere și/sau posesia mingii).
- Semnalul sonor al cronometrului de joc se declanșează indicând sfârșitul perioadei de joc.
- Semnalul sonor al cronometrului de atac se declanșează în timp ce o echipă controlează mingea.
- Mingea, aflată în aer ca urmare a unei aruncări la coș din acțiune, este atinsă de un jucător al oricărei echipe, după ce:
 - Un arbitru a fluierat.
 - Semnalul sonor al cronometrului de joc indică sfârșitul unei perioade de joc.
 - Semnalul sonor al cronometrului de atac se declanșează.

***În jocul de baschet sunt sancționate (prin pierderea mingii), fie abaterile de la regulament, fie greșelile personate (efectuate prin contact direct cu un adversar). Driblingul este acțiunea repetată prin care un jucător îi dă mingii o impulsie spre sol, făcând-o să ricoșeze în direcția dorită. În timpul driblingului jucătorul se poate deplasa pe teren, dar dacă a oprit driblingul, nu-l poate relua, făcându-se vinovat astfel de «dublu dribling».

***Un meci de baschet nu se termină niciodată cu un scor de egalitate între cele două echipe. În cazul în care la sfârșitul timpului regulamentar de joc cele două echipe se află la egalitate, meciul se va prelungi cu o repriză de prelungire de 5 minute de joc efectiv. Dacă și la capătul acestei reprize situația de egalitate continuă, meciul se va prelungi cu atâtea reprize cât este necesar ca la final o echipă să aibă cel puțin un punct mai mult decât adversara sa. După fiecare coș marcat, mingea se repune în joc de către echipa aflată în apărare din orice loc aflat înapoia liniei de fund a propriului teren. Timeout-ul se poate acorda în ambele reprize de câte două ori fiecărei echipe, la cererea antrenorului sau a jucătorilor.

