



MODIFICĂRILE REGULILOR OFICIALE FIBA ALE JOCULUI DE BASCHET VALABILE DE LA 1 OCTOMBRIE 2026

Publicat în iulie 2026
versiunea 1.1



Conținutul nu poate fi modificat
și prezentat cu logo-ul FIBA,
fără permisiunea scrisă a
FIBA Referee Operations.

Modificările regulilor sunt
evidențiate cu galben.

Rezumatul nu include toate modificările
minore și editoriale. În caz de discrepanță,
textul final al Regulilor Oficiale FIBA
ale Jocului de Baschet (OBR) prevalează.

Iulie 2026,
Toate drepturile rezervate.

FIBA - International Basketball Federation

Chemin de la FIBA 1, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Acest material este creat de
FIBA Referee Operations.

Dacă identificați o eroare sau o discrepanță
în acest material, vă rugăm să trimiteți
o notificare la ionut.moraru@gmail.com

CUVÂNT ÎNAINTE

Regulile Oficiale FIBA ale Jocului de Baschet (OBR) sunt aprobate de Biroul Central FIBA și sunt disponibile pentru întreaga familie a baschetului.

Conform procedurii stabilite, Grupul Consultativ pentru Reguli (Rules Advisory Group – RAG) al FIBA, format din experți în baschet și în arbitraj, studiază îndeaproape toate propunerile de modificare a regulilor, înainte de a le înainta Comisiei Tehnice FIBA pentru analiza finală.

Noua ediție a OBR intră în vigoare, în mod normal, la 1 octombrie al fiecărui an.

OBR cuprind două secțiuni: a) Regulile jocului de baschet și b) Echipamentul de baschet. Ele sunt publicate în două documente separate.

Pentru a facilita, la nivel mondial, pregătirea pentru noile modificări ale regulilor, FIBA publică următoarele documente.

- a.** Regulile Oficiale ale Jocului de Baschet și Echipamentul de Baschet, în limba engleză *
- b.** Rezumatul modificărilor regulilor, în limbile engleză, franceză și spaniolă **
- c.** Interpretările Oficiale ale Regulilor Jocului de Baschet, în limba engleză ***

Instrucțiuni și materiale complementare sunt, de asemenea, distribuite diverselor grupuri de părți interesate.

- d.** Webinarii, prezentări și materiale video pentru explicarea în practică a modificărilor regulilor.

* = disponibile în iulie 2026

** = nu include toate modificările editoriale minore

*** = disponibile în septembrie 2026

CUPRINS

REGULILE OFICIALE ALE JOCULUI DE BASCHET 2026

Art. 1	Definiții	5
Art. 2	Teren	6
Art. 4	Echipe	7
Art. 15	Jucător în acțiune de aruncare	8
Art. 24	Dribling	10
Art. 36	Greșeală tehnică	11
Art. 37	Greșeală disruptivă	13
Art. 38	Greșeală flagrantă	15
Anexa A	Semnalizările arbitrilor	17
Anexa B	Foaia oficială de joc	19
Anexa D	Clasamentul echipelor	20
Anexa F	Sistemul reluării instantanee (IRS)	23

REGULILE OFICIALE ALE JOCULUI DE BASCHET 2026

Art. 1 Definiții

MOTIVUL MODIFICĂRII

A fost adăugată o prevedere care clarifică faptul că, ori de câte ori termenul „comisar” apare în regulament, acesta se referă și la „delegatul tehnic”.

Clarificarea asigură consecvența terminologică în competițiile în care se aplică structuri de conducere diferite.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 1.1 Jocul de baschet

Baschetul este jucat între 2 echipe, de câte 5 jucători fiecare. Scopul fiecărei echipe este să marcheze în coșul adversarilor și să împiedice cealaltă echipă să marcheze.

Jocul este condus de către arbitri, oficialii de la masă și un comisar, dacă este prezent.

Ori de câte ori se face referire la rolul de „comisar”, acesta se aplică și rolului de „delegat tehnic”.

Art. 2 Teren

MOTIVUL MODIFICĂRII

Flexibilitatea sporită privind culorile liniilor permite integrarea elementelor de branding ale evenimentului și a elementelor de design comercial, menținând în același timp standardele esențiale de vizibilitate și echitate.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 2.5 Linii

Toate liniile trebuie să fie de o culoare uniformă, cu o lățime de 5 cm, clar vizibile și în contrast puternic cu culoarea (culorile) terenului de joc și a culoarului suplimentar de delimitare.

Culorile liniilor de delimitare și ale marcajelor terenului, sau marcajele terenului însele, pot diferi, însă trebuie să se aplice următorul principiu:

- Toate liniile de delimitare, inclusiv liniile laterale, liniile de fund, liniile de repunere în joc și liniile zonei băncii echipei, trebuie să fie de aceeași culoare.
- Culoarea fiecărei perechi de marcaje ale terenului trebuie să corespundă pe ambele jumătăți de teren. Acestea includ:
 - Zona de restricție, inclusiv culoarele de urmărire a aruncărilor libere
 - Semicercurile pentru aruncări libere
 - Liniile de aruncări libere
 - Liniile de 3 puncte
 - Semicercurile „no-charge”
- Linia de centru și cercul central pot fi de o culoare diferită de cea a liniilor de delimitare și a celorlalte marcaje ale terenului. Linia de centru și cercul central pot fi de aceeași culoare sau de culori diferite între ele

Art. 4 Echipe

MOTIVUL MODIFICĂRII

Eliminarea cerinței ca șosetele să fie vizibile reflectă realitățile practice ale echipamentului modern, reducând întreruperile administrative inutile și problemele de aplicare.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 4.3 Uniforme

...

4.3.1 Uniforma tuturor componenților echipei constă din:

- Maiouri de aceeași culoare dominantă pe față și spate ca și șorturile. Dacă maiourile au mâneci, ele trebuie să se termine deasupra cotului. Maiourile cu mâneci lungi nu sunt permise. Toți jucătorii trebuie să poarte maiourile în șorturile de joc. Uniformele tip „totul dintr-o bucată” sunt permise.
- Șorturi de aceeași culoare dominantă pe față și spate ca și maiourile. Șorturile trebuie să se termine deasupra genunchiului.
- Șosete de aceeași culoare dominantă pentru toți componenții echipei.

Art. 15 Jucător în acțiune de aruncare

MOTIVUL MODIFICĂRII

Este necesară o definiție mai precisă a mișcării continue și a acțiunii de aruncare (AOS – act of shooting), deoarece jucătorii manipulează tot mai des situațiile pentru a fi faultați în acțiunea de aruncare, fie în tranziție, fie în atacul pozițional (half-court).

A fost formulată o descriere mai exactă pentru a defini când începe și când se termină AOS la diferite tipuri de aruncări.

Modificările urmăresc:

- Diferențierea AOS pentru diferite tipuri de aruncări: pătrunderi spre coș, aruncări din săritură și alte aruncări din mișcare;
- Indicarea locurilor și a direcțiilor, de ex. pătrunderi spre coș între linia de 3 puncte și coș;
- Definirea mișcării părților corpului jucătorului pentru ca o acțiune să fie considerată AOS;
- Ignorarea oricărei «aruncări» din terenul din spate, cu excepția cazului în care aruncarea este efectuată la sfârșitul sfertului/prelungirii sau la expirarea timpului de atac, în orice moment al jocului.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 15 Jucător în acțiune de aruncare

...

15.1.2 Acțiunea de aruncare la aruncările din săritură sau la alte aruncări din mișcare:

- Începe atunci când jucătorul începe să deplaseze umerii și mingea în sus, spre coșul adversarilor.
- Se termină când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului sau dacă o acțiune de aruncare complet nouă este efectuată iar, în cazul unui aruncător în săritură, ambele picioare au revenit pe podea.

15.1.3 Acțiunea de aruncare într-o mișcare continuă la pătrunderile spre coș:

- Începe când jucătorul a reținut mingea și aceasta rămâne în mâna (mâinile) lui, la terminarea unui dribling sau la o prindere în aer, iar jucătorul continuă mișcarea de aruncare premergătoare eliberării mingii pentru un coș.
- Se termină când mingea a părăsit mâna (mâinile) jucătorului sau dacă o acțiune de aruncare complet nouă este efectuată iar, în cazul unui aruncător în săritură, ambele picioare au revenit pe podea.

O mișcare continuă în acțiunea de aruncare la pătrunderile spre coș este o acțiune a jucătorului în terenul din față al echipei sale, care începe de regulă între linia de 3 puncte din terenul din față și coș, în care jucătorul reține mingea la terminarea unui dribling sau prinde mingea în timp ce avansează, și apoi continuă mișcarea de aruncare spre coș, de obicei în sus.

15.1.4 Pentru ca un jucător să fie în acțiune de aruncare, jucătorul trebuie să se afle în terenul din față.

Prin excepție, un jucător se poate afla oriunde pe teren în timpul ultimei acțiuni dinainte de:

- expirarea timpului de joc pentru sfârșitul sfertului sau al prelungirii; sau
- expirarea timpului de atac, în orice moment al jocului.

În astfel de cazuri, acțiunea de aruncare începe când jucătorul a reținut mingea și aceasta rămâne în mâna (mâinile) lui.

15.1.5 Nu există nicio legătură între numărul de pași regulamentari efectuați și acțiunea de aruncare.

15.1.6 În timpul acțiunii de aruncare, jucătorul ar putea avea brațul (brațele) ținut(e) de un adversar, fiind astfel împiedicat să marcheze. În acest caz nu este esențial ca mingea să părăsească mâna (mâinile) jucătorului.

15.1.7 Când un jucător este în acțiune de aruncare la o aruncare din săritură sau la o altă aruncare din mișcare și, după ce a fost faultat:

- pasează mingea; sau
- dacă mingea este deplasată în sus într-o direcție opusă coșului, sau
- dacă jucătorul nu este orientat cu fața spre coș atunci când mingea este deplasată printr-o mișcare în sus,

acel jucător nu mai este considerat că a fost în acțiune de aruncare.

15.1.8 Când un jucător este în acțiune de aruncare la o pătrundere spre coș și, după ce a fost faultat, pasează mingea, acel jucător nu mai este considerat că a fost în acțiune de aruncare.

...

Art. 24 Dribling

MOTIVUL MODIFICĂRII

Revizuirea și actualizarea Articolului 24.2 clarifică faptul că, pentru ca un jucător să piardă controlul unei mingi vii, trebuie să se aplice oricare dintre cele trei condiții enumerate în articol.

Formularea actualizată elimină orice potențiale inconsecvențe în interpretarea situațiilor de dublu dribling.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 24 Dribling

...

24.2 Regulă

Un jucător nu trebuie să dribleze pentru a doua oară după ce primul lui dribling s-a terminat, cu excepția cazului în care a pierdut controlul unei mingi vii pe teren din cauza uneia dintre următoarele:

- O aruncare pentru un coș.
- Mingea este atinsă de un adversar.
- La o pasă sau la un control slab (fumble), mingea atinge sau este atinsă de un alt jucător

Art. 36 Greșeală tehnică

MOTIVUL MODIFICĂRII

Regula anterioară a descalificării din joc, prin care un jucător era descalificat dintr-un joc după ce a fost sancționat fie cu două greșeli tehnice, fie cu două greșeli antisportive, fie cu o combinație a celor două, pare excesiv de strictă.

Prin urmare, în funcție de natura și de gradul lor de severitate, greșelile tehnice (TF) au fost împărțite în două (2) categorii, cele mai severe (categoria 1) contând pentru descalificarea din joc (GD – game disqualification), iar cele mai puțin severe (categoria 2) necontând pentru GD.

Modificarea introduce proporționalitate în sancțiuni și un sistem disciplinar mai echilibrat.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 36 Greșeală tehnică

...

36.2 Definiție

36.2.1 Greșelile tehnice sunt împărțite în două categorii, în funcție de natura și de gradul lor de severitate. O greșeală tehnică de categoria 1 va conta pentru descalificarea din joc, o greșeală tehnică de categoria 2 nu va conta pentru descalificarea din joc.

Greșelile tehnice de categoria 1 ale unui jucător pot fi greșeli fără contact sau cu contact, de natură comportamentală, incluzând, dar fără a se limita la:

- Comportarea și/sau comunicarea lipsite de respect cu arbitrii, comisarul, dacă este prezent, oficialii de la masă, adversarii sau cu persoanele autorizate să se așeze pe băncile echipelor.
- Folosirea unui limbaj sau a unor gesturi de natură să ofenseze sau să incite spectatorii.
- Ațâțarea, ironizarea sau provocarea unui adversar, inclusiv printr-un contact cu mâinile, brațele, corpul sau cu mingea, care nu atinge nivelul unei greșeli flagrante sau descalificatoare.
- Obstrucționarea vederii unui adversar prin fluturarea/plasarea mâinii (mâinilor) în apropierea ochilor adversarului.
- Balansarea excesivă a coatelor, fără contact.
- Simularea faptului de a fi faultat.

Greșelile tehnice de categoria 2 ale unui jucător pot fi greșeli fără contact, de natură comportamentală sau administrativă, incluzând, dar fără a se limita la:

- Întârzierea jocului prin atingerea deliberată a mingii după ce aceasta a trecut prin coș sau prin împiedicarea executării prompte a unei repunerii în joc sau a unei aruncări libere, ori prin intrarea cu întârziere pe teren la începerea jocului sau a celei de-a doua reprize.

- Atârănarea de inel în așa fel încât greutatea jucătorului este suportată de inel, cu excepția cazului în care un jucător se agață momentan de inel după o aruncare de sus (dunk) sau încearcă să prevină accidentarea oricărui jucător.
 - Intervenția la minge la ultima aruncare liberă, comisă de un jucător apărător. Echipa atacantă va primi 1 punct, urmat de penalizarea greșelii tehnice sancționate împotriva jucătorului apărător.
- 36.2.2 O greșeală tehnică a oricărei persoane autorizate să se așeze pe banca echipei este o greșeală **de categoria 1**, pentru comunicarea lipsită de respect cu arbitrii, comisarul, dacă este prezent, oficialii de la masă sau adversarii, sau pentru atingerea acestora, ori pentru o abatere de natură procedurală sau administrativă.
- 36.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când a fost sancționat cu:
- două **greșeli tehnice de categoria 1**, sau
 - două **greșeli flagrante**, sau
 - o **greșeală tehnică de categoria 1** și o **greșeală flagrantă**.
- 36.2.4 Un antrenor principal va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când a fost sancționat cu:
- 2 **greșeli tehnice de categoria 1** („C”), ca rezultat al comportamentului antisportiv personal.
 - 3 **greșeli tehnice de categoria 1**, fie toate („B” sau „BD”), fie una dintre ele („C”), ca rezultat al comportamentului antisportiv al altor persoane autorizate să se așeze pe banca echipei.
- 36.2.5 Dacă un jucător sau un antrenor principal este descalificat conform Articolelor 36.2.3 sau 36.2.4, acea greșeală tehnică va fi singura greșeală penalizată și nicio penalizare suplimentară pentru descalificarea **din joc** nu va fi administrată.
- ...
- 36.3 Penalizare
- 36.3.1 Dacă o greșeală tehnică este comisă:
- De un jucător, o greșeală tehnică, **indiferent de categorie**, va fi sancționată ca greșeală de jucător și va conta ca una dintre greșelile de echipă.
 - De orice persoană autorizată să se așeze pe banca echipei, o **greșeală tehnică de categoria 1** va fi înregistrată împotriva antrenorului principal și nu va conta ca una dintre greșelile de echipă.

Consultați Anexele A și B pentru semnalizările actualizate ale arbitrilor și simbolurile pentru greșeli.

Art. 37 Greșeală disruptivă

MOTIVUL MODIFICĂRII

Regula anterioară a descalificării din joc, prin care un jucător era descalificat dintr-un joc după ce a fost sancționat fie cu două greșeli tehnice, fie cu două greșeli antisportive, fie cu o combinație a celor două, pare excesiv de strictă.

Prin urmare, fosta greșeală antisportivă a fost înlocuită cu două tipuri separate de greșeli, cele mai severe (greșelile flagrante) contând pentru descalificarea din joc (GD), iar cele mai puțin severe (greșelile disruptive) necontând pentru GD.

Introducerea greșelii disruptive abordează oprirea tactică a jocului fără comportament antisportiv sever și contribuie la proporționalitatea sancțiunilor.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 37 Greșeală disruptivă

37.1. Definiție

37.1.1 O greșeală disruptivă este contactul neregulamentar al unui jucător cu un adversar, care nu atinge nivelul unei greșeli flagrante și care întrerupe cursivitatea jocului și pune adversarul în dezavantaj. Criteriile pentru greșelile disruptive sunt următoarele:

- Un contact nenecesar provocat de jucătorul apărător, care nu încearcă în mod legitim să joace direct mingea, cu scopul de a opri înaintarea echipei atacante în tranziție. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe acțiunea de aruncare.
- Un contact nenecesar provocat de jucătorul apărător, oriunde pe teren, care nu încearcă în mod legitim să joace direct mingea, cu scopul de a opri cronometrul de joc și/sau cronometrul de atac, la sfârșitul unui sfert sau al unei prelungiri.
- Un contact neregulamentar provocat de un jucător, din spate sau lateral, asupra unui adversar care avansează spre coșul adversarilor, fără alți adversari între jucătorul care avansează și coș, și:
 - Jucătorul care avansează controlează mingea, sau
 - Jucătorul care avansează încearcă să obțină controlul mingii, sau
 - Mingea a fost eliberată la o pasă spre jucătorul care avansează. Aceasta se aplică până când jucătorul atacant începe o acțiune de aruncare.

37.1.2 Arbitrii trebuie să interpreteze greșelile disruptive consecvent pe tot parcursul jocului și să judece numai acțiunea.

37.2 Penalizare

37.2.1 O greșeală disruptivă va fi sancționată împotriva jucătorului vinovat și va conta ca una dintre greșelile de echipă.

37.2.2 Aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi acordată(e) jucătorului care a fost faultat, urmată(e) de:

- O repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei, de pe partea opusă mesei scorerului.



Numărul de aruncări libere acordate va fi stabilit după cum urmează:

- Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător care nu este în acțiune de aruncare: 2 aruncări libere.
- Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare: coșul, dacă este marcat, va conta și, în plus, 1 aruncare liberă.
- Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare și coșul nu este marcat, 2 sau 3 aruncări libere.

Consultați Anexele A și B pentru semnalizările actualizate ale arbitrilor și simbolurile pentru greșeli.

Art. 38 Greșeală flagrantă

MOTIVUL MODIFICĂRII

Regula anterioară a descalificării din joc, prin care un jucător era descalificat dintr-un joc după ce a fost sancționat fie cu două greșeli tehnice, fie cu două greșeli antisportive, fie cu o combinație a celor două, pare excesiv de strictă.

Prin urmare, fosta greșeală antisportivă a fost înlocuită cu două tipuri separate de greșeli, cele mai severe (greșelile flagrante) contând pentru descalificarea din joc (GD), iar cele mai puțin severe (greșelile disruptive) necontând pentru GD.

Separarea de fostul concept de greșeală antisportivă asigură faptul că numai acțiunile de severitate ridicată conduc la descalificarea din joc.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Art. 38 Greșeală flagrantă

38.1. Definiție

38.1.1 O greșeală flagrantă este contactul neregulamentar al unui jucător cu un adversar, care încalcă spiritul sportivității și al fair-play-ului și care, prin natura și/sau gradul său de severitate, depășește limitele unei greșeli personale sau disruptive. Criteriile pentru greșelile flagrante sunt următoarele:

- O acțiune asupra unui adversar, cu sau fără minge, care nu este o acțiune legitimă de baschet.
- Un act imprudent, violent sau periculos, care provoacă sau poate provoca accidentarea unui adversar.
- Un contact excesiv, dur, în efortul de a juca mingea sau asupra unui adversar.

38.1.2 Arbitrul trebuie să interpreteze greșelile flagrante consecvent pe tot parcursul jocului și să judece numai acțiunea.

38.2. Penalizare

38.2.1 O greșeală flagrantă va fi sancționată împotriva jucătorului vinovat și va conta ca una dintre greșelile de echipă.

38.2.2 Aruncarea liberă (aruncările libere) va (vor) fi acordată(e) jucătorului care a fost faultat, urmată(e) de:

- O repunere în joc de la linia de repunere din terenul din față al echipei, de pe partea opusă mesei scorerului.
- O angajare între doi în cercul central, la începerea primului sfert.

Numărul de aruncări libere acordate va fi stabilit după cum urmează:

- Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător care nu este în acțiune de aruncare: 2 aruncări libere.
- Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare: coșul, dacă este marcat, va conta și, în plus, 1 aruncare liberă.
- Dacă greșeala este comisă asupra unui jucător în acțiune de aruncare și coșul nu este marcat, 2 sau 3 aruncări libere.

38.2.3 Un jucător va fi descalificat pentru restul jocului (descalificare din joc) când a fost sancționat cu:

- două greșeli flagrante,
- două greșeli tehnice de categoria 1,
- o greșeală tehnică de categoria 1 și o greșeală flagrantă.

38.2.4 Dacă un jucător este descalificat conform Articolului 38.2.3, acea greșeală flagrantă va fi singura greșeală penalizată și nicio penalizare suplimentară pentru descalificare nu va fi administrată.

Consultați Anexele A și B pentru semnalizările actualizate ale arbitrilor și simbolurile pentru greșeli.

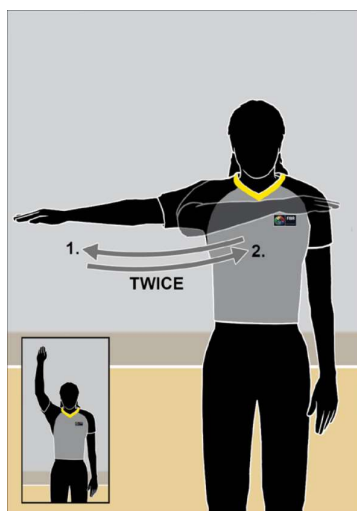
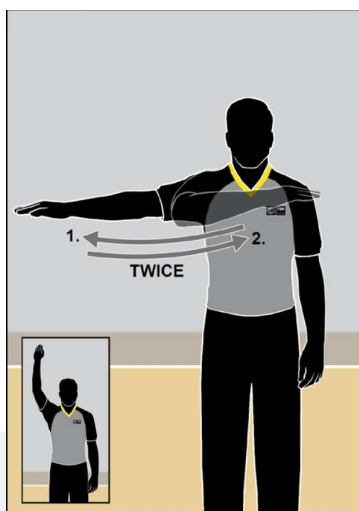
Anexa A Semnalizările arbitrilor

MOTIVUL MODIFICĂRII

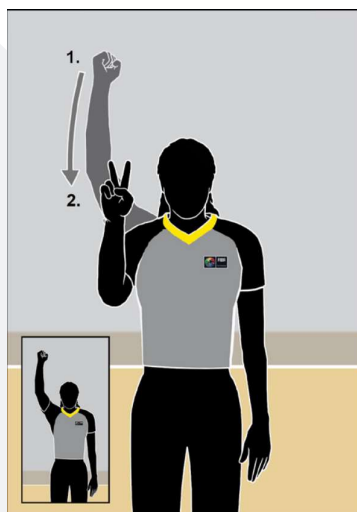
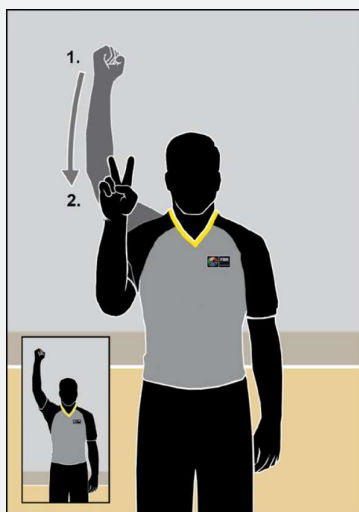
Semnalizările pentru întârzierea jocului, greșeala disruptivă și greșeala flagrantă au fost introduse în concordanță cu noile tipuri și categorii de greșeli.

SEMNALIZĂRI NOI ȘI ACTUALIZATE

Întârzierea jocului



Greșeala disruptivă



Greșeala flagrantă



Anexa B Foaia oficială de joc

MOTIVUL MODIFICĂRII

Au fost introduse noile simboluri din foaia oficială de joc pentru greșelile tehnice, disruptive și flagrante.

Noile categorii de greșeli impun mecanisme mai clare de înscriere și urmărire. Prin urmare, a fost aplicat un principiu nou, prin care orice greșeală care contează pentru descalificarea din joc este încercuită, pentru claritate.

A fost introdus un simbol nou, „BD”, pentru o înscriere mai clară a greșelilor descalificatoare împotriva unui membru însoțitor al delegației.

Ca și până acum, orice greșeală care implică aruncări libere va fi înscrisă adăugând numărul corespunzător de aruncări libere (1, 2 sau 3) lângă simbolul greșelii.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

Noile simboluri din foaia oficială de joc:

1.	Greșeală disruptivă/Jucător	DI
2.	Greșeală flagrantă/Jucător	FL
3.	Greșeală tehnică categoria 1/Jucător	T
4.	Greșeală tehnică categoria 2/Jucător	T
5.	Greșeală tehnică categoria 1/Antrenor principal	C
6.	Greșeală tehnică categoria 1/Bancă	B
7.	Greșeală tehnică categoria 1/Greșeală descalificatoare împotriva unui membru însoțitor al delegației	BD

Lista completă a simbolurilor pentru greșeli și exemplele vor fi disponibile în Anexa B a OBR 2026 și în materialele-suport.

Anexa D Clasamentul echipelor

MOTIVUL MODIFICĂRII

Regulile anterioare nu erau suficient de clare pentru ierarhizarea echipelor în afara fazelor finale ale competițiilor, în special în cazurile în care nu se disputau jocuri de clasament.

Noul articol D.5.2 clarifică regulile de clasament pentru echipele eliminate în sferturile de finală, în calificarea pentru sferturile de finală, în optimile de finală etc.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

D – Clasamentul echipelor

...

D.5 Clasamentul echipelor într-un Turneu pe Faze

...

D.5.2 Pentru a clasa echipele eliminate din turneu după Faza Grupelor, după Calificarea pentru Sferturile de Finală și/sau după Sferturile de Finală, cele 4 echipe eliminate în fiecare fază eliminatoire respectivă vor fi plasate într-o singură grupă. Următoarele criterii se vor aplica, în ordinea enumerată mai jos:

- Locul mai bun ocupat în grupă după toate jocurile disputate în Faza Grupelor.
- Bilanțul victorii-înfrângeri mai bun al tuturor jocurilor disputate în Faza Grupelor.
- Diferența de coșaveraj mai bună din toate jocurile disputate în Faza Grupelor.
- Numărul mai mare de puncte marcate în toate jocurile disputate în Faza Grupelor.

Dacă aceste criterii încă nu pot decide, clasamentul FIBA relevant va decide asupra clasamentului.

EXEMPLE

Clasamentul final a 16 echipe, împărțite pentru Faza Grupelor în 4 grupe de câte 4 echipe, este următorul.

Grupa A	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primite)	Diferența de coșaveraj
Echipa A1	3	0	6	300 – 223	+ 77
Echipa A2	2	1	5	255 – 266	- 11
Echipa A3	1	2	4	250 – 270	- 20
Echipa A4	0	3	3	245 – 291	- 46

Grupa B	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primate)	Diferența de coșaveraj
Echipa B1	3	0	6	237 – 165	+ 72
Echipa B2	2	1	5	271 – 209	+ 62
Echipa B3	1	2	4	197 – 252	- 55
Echipa B4	0	3	3	184 – 263	- 79

Grupa C	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primate)	Diferența de coșaveraj
Echipa C1	3	0	6	283 – 225	+ 58
Echipa C2	2	1	5	249 – 225	+ 24
Echipa C3	1	2	4	232 – 251	- 19
Echipa C4	0	3	3	212 – 275	- 63

Grupa D	Victorii	Înfrângeri	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primate)	Diferența de coșaveraj
Echipa D1	3	0	6	312 – 242	+ 70
Echipa D2	2	1	5	260 – 265	- 5
Echipa D3	1	2	4	239 – 246	- 7
Echipa D4	0	3	3	195 – 253	- 58

Clasamentul final al celor 4 echipe (locurile 13–16) eliminate după Faza Grupelor.

Echipele clasate pe locul 1 în fiecare grupă a Fazei Grupelor sunt calificate direct în Sferturile de Finală. Echipele clasate pe locul 4 în fiecare grupă a Fazei Grupelor sunt eliminate. Clasamentul final al echipelor este următorul:

Clasament final	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primate)	Diferența de coșaveraj
Locul 13 Echipa A4	3	245 – 291	- 46
Locul 14 Echipa D4	3	195 – 253	- 58
Locul 15 Echipa C4	3	212 – 275	- 63
Locul 16 Echipa B4	3	184 – 263	- 79

Clasamentul final al celor 4 echipe (locurile 9–12) eliminate după Calificarea pentru Sferturile de Finală

Echipele clasate pe locurile 2 și 3 în fiecare grupă a Fazei Grupelor vor disputa câte un joc eliminatorkiu, după cum urmează: A2 v B3, B2 v A3, C2 v D3, D2 v C3. Echipele câștigătoare

(exemplu: A2, A3, D3, D2) sunt calificate în Sferturile de Finală. Echipetele învinse (exemplu: B3, B2, C2, C3) sunt eliminate. Clasamentul final al echipelor este următorul:

Clasament final	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primate)	Diferența de coșaveraj
Locul 9 Echipa B2	5	271 – 209	+ 62
Locul 10 Echipa C2	5	249 – 225	+ 24
Locul 11 Echipa C3	4	232 – 251	- 19
Locul 12 Echipa B3	4	197 – 252	- 55

Clasamentul final al celor 4 echipe (locurile 5–8) eliminate după Sferturile de Finală.

Cele 4 echipe câștigătoare ale jocurilor din Calificarea pentru Sferturile de Finală vor disputa câte un joc eliminatoriu pentru Semifinale, după cum urmează: A1 v D3, B1 v D2, C1 v A2, D1 v A3. Echipetele câștigătoare (exemplu: A1, B1, C1, D1) sunt calificate în Semifinale. Echipetele învinse (exemplu: D3, D2, A2, A3) sunt eliminate. Clasamentul final al echipelor este următorul:

Clasament final	Puncte de clasament	Coșaveraj (puncte marcate-primate)	Diferența de coșaveraj
Locul 5 Echipa D2	5	260 – 265	- 5
Locul 6 Echipa A2	5	255 – 266	- 11
Locul 7 Echipa D3	4	239 – 246	- 7
Locul 8 Echipa A3	4	250 – 270	- 20

...

Anexa F Sistemul reluării instantanee (IRS)

MOTIVUL MODIFICĂRIILOR

Analiza video în ultimele 2 minute sau mai puțin ale celui de-al patrulea sfert și ale fiecărei prelungiri (F3.2)

- Noua adăugare permite să se determine dacă jucătorul care efectuează repunerea în joc a eliberat sau nu mingea din mâini, atunci când o greșeală la repunerea în joc este sancționată.
- O astfel de situație de joc este strâns legată de eforturile echipei aflate în apărare de a împiedica pornirea cronometrului de joc și/sau de atac și, prin urmare, ar trebui să aibă un potențial impact asupra scorului (1 aruncare liberă pentru echipa atacantă).

Analiza video în orice moment al jocului (F3.3)

- Adăugarea posibilității de a analiza video abaterea de intervenție la minge sau interferență la coș în orice moment al jocului, după ce o greșeală a fost comisă, permite eliminarea erorilor care au impact direct asupra tabelii de marcaj (fie +2/3, fie -2/3 puncte), dacă abaterile sunt ratate sau incorect sancționate.

Cele două noi adăugări se aplică și pentru regula challenge-ului antrenorului principal (HCC). Conform Art. F.4.2, restricțiile de timp din Anexa F.3.1 și F.3.2 nu se aplică. HCC poate fi solicitat în orice moment al jocului.

NOUL TEXT AL REGULAMENTULUI

F – SISTEMUL RELUĂRII INSTANTANEE

F.3 Regulă

Următoarele situații de joc pot fi analizate video:

F.3.2 Când cronometrul de joc arată 2:00 minute sau mai puțin în al patrulea sfert și în fiecare prelungire,

- dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune.
 - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat ca să analizeze video dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată înainte ca semnalul cronometrului de atac să sune.
 - Arbitrii trebuie să identifice necesitatea analizei video, care trebuie să aibă loc după coș, atunci când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv.
- când o greșeală a fost comisă departe de o situație de aruncare
 - dacă timpul pe cronometrul de joc sau de atac a expirat,
 - dacă acțiunea de aruncare a început când greșeala a fost comisă de către un adversar al aruncătorului, sau
 - dacă mingea era încă în mâna (mâinile) aruncătorului când greșeala a fost comisă de către un coechipier al aruncătorului.
- dacă mingea era încă în mâna (mâinile) jucătorului care efectuează repunerea în joc, sau la dispoziția acestuia, când o greșeală a fost comisă de echipa aflată în apărare în timpul situației de repunere în joc.
- dacă o intervenție la minge sau o interferență la coș a fost corect sancționată.

Când analiza video stabilește că o abatere de intervenție la minge sau interferență la coș nu a fost corect sancționată, jocul va fi reluat după cum urmează, dacă după decizie:

- Mingea a intrat regulamentar în coș, coșul va conta, iar echipa aflată în apărare va fi îndreptățită la o repunere în joc de la linia de fund.
- Un jucător al oricărei echipe a obținut un control imediat și clar al mingii, echipa acestuia va fi îndreptățită la o repunere în joc din locul cel mai apropiat de cel unde se afla mingea când decizia a fost luată.
- Nicio echipă nu a obținut un control imediat și clar al mingii, o situație de angajare între doi se produce.

- pentru a identifica jucătorul care a determinat mingea să iasă afară din joc.

F.3.3 La orice moment al jocului,

- dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată din zona de 2 sau de 3 puncte.
 - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru a analiza video dacă mingea aruncată pentru un coș reușit a fost eliberată din zona de 2 sau de 3 puncte.
 - Analiza video trebuie să aibă loc atunci când arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv, după coșul reușit.
- dacă 2 sau 3 aruncări libere vor fi acordate, după ce o greșeală a fost comisă asupra unui aruncător pentru un coș nereușit.
- dacă o abatere de intervenție la minge sau interferență la coș s-a produs după ce o greșeală a fost comisă și dacă o astfel de abatere a fost corect sancționată.
- dacă o greșeală personală, **disruptivă, flagrantă** sau descalificatoare a îndeplinit criteriile pentru o astfel de greșeală, sau trebuie să fie upgradată ori downgradată, sau trebuie să fie considerată greșeală tehnică.
- dacă o greșeală tehnică va fi considerată **greșeală disruptivă, flagrantă** sau descalificatoare.
- dacă una dintre erorile corectabile din categoria 1 s-a produs și este încă corectabilă în limitele definite în Articolul 45 (Erori corectabile). Dacă da:
 - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru a analiza video dacă s-a produs o eroare corectabilă din categoria 1.
 - Eroarea poate fi corectată numai așa cum este definit în Articolul 45 (Erori corectabile).
- dacă una dintre erorile corectabile din categoria 2 s-a produs și este încă corectabilă în limitele definite în Articolul 45 (Erori corectabile). Dacă da, eroarea poate fi corectată numai așa cum este definit în Articolul 45 (Erori corectabile).
- după o funcționare defectuoasă a cronometrului de joc sau a cronometrului de atac, cu cât timp trebuie corectat(e) cronometrul (cronometrele).
- pentru a identifica aruncătorul corect al aruncărilor libere.
- pentru a identifica implicarea jucătorilor și a persoanelor autorizate să se așeze pe băncile echipelor în timpul oricărui act de violență sau posibil act de violență.
 - Arbitrii sunt autorizați să oprească jocul imediat pentru a analiza video orice act de violență sau posibil act de violență.
 - Analiza video trebuie să aibă loc înainte ca mingea să devină vie, după ce arbitrii au oprit jocul pentru prima dată din orice motiv, în urma actului de violență sau a posibilului act de violență.

SFÂRȘITUL DOCUMENTULUI DE MODIFICĂRI ALE REGULILOR

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION

1, Chemin de la FIBA – P.O. Box 29

1295 Mies

Switzerland

Tel.: +41 22 545 00 00

Fax: +41 22 545 00 99