

SEMNALIZĂRI ARBITRI

Ghid vizual compact cu semnalizările ilustrate în materialele furnizate. Fiecare secțiune combină imaginea cu o explicație scurtă, astfel încât documentul să poată fi folosit rapid la instruire sau recapitulare.

FAULT PERSONAL
FĂRĂ ARUNCARE LIBERĂ

1 Brațul ridicat cu palma strânsă în fața ochilor.

2 Indicare direcției pe care se deplasează jucătorul.

EXEMPLU ÎN MECI

DETALIU SEMNAL

CÂND SE ACORDĂ?

Se acordă atunci când un jucător comite o greșală personală în acțiunea de aruncare, dar nu este în poziția de aruncare.

PUNCTE CHEIE

- ✓ Nu se acordă aruncare liberă.
- ✓ Se indică direcția de joc.
- ✓ Se înregistră o greșală personală în fișa de joc.

FAULT CU COȘ ȘI O ARUNCARE
SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2020)

Se acordă atunci când un jucător este faultat în acțiunea de aruncare, marșează coșul, dar nu este în poziția de aruncare.

EXEMPLU ÎN MECI

1 Indică greșala personală (faul).

2 Indică coșul (faul).

3 Indică o (1) aruncare liberă suplimentară.

SITUAȚIA DE JOC

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiunea de aruncare, marșează coșul, dar nu este în poziția de aruncare.

DETALIU SEMNALIZĂRI

SCHEMA PE TEREN

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiunea de aruncare, marșează coșul, dar nu este în poziția de aruncare.

FAULT CU ARUNCARE
2 PUNCTE – FĂRĂ COȘ MARCAT

Se acordă atunci când un jucător este faultat în acțiunea de aruncare la 2 puncte, dar nu este în poziția de aruncare.

PAȘII SEMNALIZĂRII

1 Indică greșala personală (faul).

2 Indică acțiunea de aruncare.

3 Arată 2 aruncări libere (degete și mâini ridicate).

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiunea de aruncare la 2 puncte, dar nu este în poziția de aruncare.

SCHEMA PE TEREN

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiunea de aruncare la 2 puncte, dar nu este în poziția de aruncare.

FAULT CU ARUNCARE
3 PUNCTE – FĂRĂ COȘ MARCAT

Se acordă atunci când un jucător este faultat în acțiunea de aruncare la 3 puncte, dar nu este în poziția de aruncare.

PAȘII SEMNALIZĂRII

1 Indică greșala personală (faul).

2 Indică acțiunea de aruncare la 3 puncte (3 degete pe mâini ridicate).

3 Arată 3 aruncări libere (degete și mâini ridicate).

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiunea de aruncare la 3 puncte, dar nu este în poziția de aruncare.

SCHEMA PE TEREN

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiunea de aruncare la 3 puncte, dar nu este în poziția de aruncare.

Conținut: faulturi personale și de aruncare • abateri • semnalizări disciplinare • semnalizări noi prezentate în materialele FIBA 2020

FAULT PERSONAL
FĂRĂ ARUNCARE LIBERĂ

1 Brațul ridicat cu pumnul strâns – semnal pentru fault personal.

2 Indicare direcția jocului cu brațul întins – echipa care primește posesia.

EXEMPLU ÎN MECI

DETALIU SEMNAL
Pumnul strâns indică greșeală personală (foul).

CÂND SE ACORDĂ?
Se acordă atunci când un jucător comite o greșeală personală fără ca adversarul să fie în acțiune de aruncare. Echipa adversă primește repunerea mingii din afara terenului sau din locul indicat de arbitru.

PUNCTE CHEIE

- ✓ Nu se acordă aruncare liberă.
- ✓ Se indică direcția de joc.
- ✓ Se înregistrează ca greșeală personală în foaia de joc.
- ✓ Se aplică regulile privind limita de faulturi ale echipei.

01. FAULT PERSONAL FĂRĂ ARUNCARE LIBERĂ

Arbitrul oprește jocul și indică greșeala personală prin brațul ridicat cu pumnul strâns. Dacă jucătorul faultat nu se afla în acțiune de aruncare, reluarea jocului se face conform situației și regulilor privind faulturile de echipă.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

FAULT CU COȘ ȘI O ARUNCARE LIBERĂ
SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2026)

Se acordă atunci când un jucător este faultat în acțiune de aruncare, marchează coșul, iar apărarea este responsabilă de contactul ilegal. Se validează coșul, iar jucătorul beneficiază de o aruncare liberă suplimentară.

EXEMPLU ÎN MECI

1 Indică greșeala personală (foul).

2 Indică coșul valabil (doșă puncte sau trei puncte, după caz).

3 Indică o (1) aruncare liberă suplimentară.

SITUAȚIA DE JOC
Jucătorul #8 este faultat de adversar în acțiune de aruncare, marchează coșul, iar arbitru semnalizează:
- greșeală personală,
- coș valabil,
- o aruncare liberă suplimentară.

DETALIU SEMNALIZĂRI

- Greșeală personală
- Coș valabil
- O aruncare liberă

SCHEMA PE TEREN

- ✓ Coș valabil + 1 aruncare liberă
- ✗ Contact ilegal - fault în acțiune de aruncare

02. FAULT CU COȘ ȘI O ARUNCARE LIBERĂ

Imaginea prezintă situația în care contactul ilegal are loc în timpul aruncării, iar coșul este reușit. Coșul se validează, iar jucătorul faultat primește o aruncare liberă suplimentară.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

FAULT CU ARUNCARE
2 PUNCTE – FĂRĂ COȘ MARCAT

Se acordă atunci când un jucător este faultat în acțiune de aruncare la 2 puncte, nu marchează coșul, iar contactul este ilegal.

PAȘII SEMNALIZĂRII

1. Indică greșeala personală (foul).
2. Indică acțiunea de aruncare.
3. Arată 2 aruncări libere (index și mijlociu ridicate).

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiune de aruncare la 2 puncte, nu marchează coșul, iar arbitrul semnalizează:

- greșeală personală,
- acțiune de aruncare,
- 2 aruncări libere.

SCHEMA PE TEREN

Diagrama de pe teren arată poziția jucătorului #10 și a adversarului #5. Legendă:

- ✗ Nu se acordă coș.
- ✓ Se acordă 2 aruncări libere.
- ★ Contact ilegal – fault în acțiune de aruncare (2 puncte).

03. FAULT LA ARUNCARE DE 2 PUNCTE - FĂRĂ COȘ

După semnalarea greșelii personale, arbitrul indică faptul că jucătorul se afla în acțiune de aruncare și comunică două aruncări libere atunci când tentativa de 2 puncte nu a fost reușită.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

FAULT CU ARUNCARE
3 PUNCTE – FĂRĂ COȘ MARCAT

Se acordă atunci când un jucător este faultat în acțiune de aruncare la 3 puncte, nu marchează coșul, iar contactul este ilegal.

PAȘII SEMNALIZĂRII

1. Indică greșeala personală (foul).
2. Indică acțiunea de aruncare la 3 puncte (3 degete pe ambele brațe).
3. Arată 3 aruncări libere (index, mijlociu și inelar ridicate pe o mână).

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Jucătorul #10 este faultat de adversar în acțiune de aruncare la 3 puncte, nu marchează coșul, iar arbitrul semnalizează:

- greșeală personală,
- acțiune de aruncare la 3 puncte,
- 3 aruncări libere.

SCHEMA PE TEREN

Diagrama de pe teren arată poziția jucătorului #10 și a adversarului #5. Legendă:

- ✗ Nu se acordă coș.
- ✓ Se acordă 3 aruncări libere.
- ★ Contact ilegal – fault în acțiune de aruncare la 3 puncte.
- Traectoria aruncării de 3 puncte (fără coș).

04. FAULT LA ARUNCARE DE 3 PUNCTE - FĂRĂ COȘ

În cazul unui fault comis asupra unui jucător aflat într-o tentativă de 3 puncte nereușită, arbitrul comunică acțiunea de aruncare și cele trei aruncări libere acordate.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.



DUBLU DRIBLING

SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2026)

Dublul dribling se acordă atunci când un jucător reia driblingul după ce l-a oprit, sau când dribleză simultan cu ambele mâini.

SEMNALIZARE



EXEMPLU ÎN MECI	SITUAȚIA DE JOC	PUNCTE CHEIE
	Jucătorul oprește driblingul (pune mâna pe mingea sau o ține în palme) și apoi reia driblingul, sau dribleză simultan cu ambele mâini. Arbitrul semnalizează dublul dribling și se acordă mingea echipei adverse pentru repunere de la margine.	✓ Ambele mâini se mișcă alternativ sus și jos. ✓ Se acordă dublu dribling. ✓ Mingea se acordă echipei adverse pentru repunere de la margine. ✓ Se aplică conform regulii FIBA 2026.

05. DUBLU DRIBLING

Dublul dribling apare atunci când un jucător reia driblingul după ce l-a oprit sau dribleză simultan cu ambele mâini. Semnalul este realizat prin mișcarea alternativă, verticală, a ambelor mâini.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.



ABATERE DE TEREN

SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2026)

Abaterea de teren se acordă atunci când o echipă, după ce a trecut mingea de linia de centru în terenul advers, întoarce mingea înapoi în terenul propriu.

SEMNALIZARE

1



2



EXEMPLU ÎN MECI	SITUAȚIA DE JOC	PUNCTE CHEIE
	După ce o echipă a trecut mingea de linia de centru în terenul advers, un jucător o întoarce sau o pasează înapoi în terenul propriu. Arbitrul semnalizează abaterea de teren prin mișcarea brațului în fața corpului, indicând întoarcerea mingii în terenul propriu.	✓ Se acordă când mingea se întoarce în terenul propriu după ce a trecut linia de centru. ✓ Brațul se mișcă orizontal în fața corpului, de la un umăr la celălalt. ✓ Se acordă echipei adverse repunerea mingii de la linia de centru. ✓ Semnalizarea se face conform regulii FIBA 2026.

06. ABATERE DE TEREN - ÎNTOARCEREA MINGII ÎN TERENUL PROPRIU

După ce echipa a stabilit controlul mingii în terenul de atac, nu o poate întoarce ilegal în terenul propriu. Arbitrul indică abaterea prin mișcarea brațului în fața corpului, sugerând întoarcerea mingii.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

ÎNTÂRZIAREA JOCULUI
SEMNALIZARE ARBITRU
(FIBA 2026)

Întârzierea jocului (Delay of game) se acordă atunci când o echipă trebuie să joace în mod activ și intenționat întârzie reluarea jocului.

SEMNALIZARE

1 Ține ambele brațe orizontal, unul deasupra celuilalt.

2 Rotește brațele una în jurul celeilalte în plan orizontal.

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Se acordă atunci când o echipă, care trebuie să joace în mod activ, întârzie intenționat reluarea jocului.

Exemple:

- ține mingea prea mult fără să o paseze,
- nu începe acțiunea de joc,
- întârzie la repunerea mingii,
- orice acțiune care are ca scop amânarea jocului.

PUNCTE CHEIE

- ✓ Ambele brațe se țin orizontal, unul deasupra celuilalt.
- ✓ Se face o mișcare de rotație în plan orizontal.
- ✓ Se acordă întârzierea jocului (Delay of game).
- ✓ Se aplică conform regulii FIBA 2026.

07. ÎNTÂRZIAREA JOCULUI (DELAY OF GAME)

Semnalizarea evidențiază o situație în care reluarea sau desfășurarea normală a jocului este întârziată. Infograficul arată poziția brațelor și mișcarea folosită pentru comunicarea deciziei.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

GREȘEALĂ DISRUPTIVĂ
SEMNALIZARE ARBITRU
(FIBA 2026)

Greșeala disruptivă se acordă atunci când un jucător comite o acțiune intenționată care întrerupe sau împiedică desfășurarea normală a jocului, fără a fi o tentativă directă de a juca mingea.

SEMNALIZARE

1 Ridică un braț drept în sus, cu pumnul strâns.

2 Arată două degete pentru greșeala disruptivă.

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Se acordă atunci când un jucător comite o acțiune intenționată care întrerupe sau împiedică desfășurarea normală a jocului, fără a fi o tentativă directă de a juca mingea.

Exemple:

- trage intenționat de inel sau de panou
- oprește intenționat jocul
- intră pe teren pentru a opri o acțiune
- aruncă obiecte pe teren
- orice comportament intenționat care perturbă jocul

PUNCTE CHEIE

- ✓ Un braț drept în sus, cu pumnul strâns.
- ✓ Al doilea braț arată două degete.
- ✓ Se acordă greșeala disruptivă.
- ✓ Se aplică pentru acțiuni intenționate care întrerup jocul.
- ✓ Nu este necesară o tentativă de a juca mingea.
- ✓ Se aplică conform regulii FIBA 2026.

08. GREȘEALĂ DISRUPTIVĂ

Infograficul prezintă semnalul specific: un braț ridicat cu pumnul strâns, iar cealaltă mână indică două degete. Semnalul trebuie executat clar și menținut suficient pentru a fi recunoscut de masa oficială.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

GREȘEALĂ FLAGRANTĂ
SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2026)

Greșeala flagrantă se acordă atunci când un jucător comite o acțiune excesiv de dură, periculoasă sau violentă împotriva unui adversar, care pune în pericol siguranța acestuia.

SEMNALIZARE

1 Ridică ambele brațe deasupra capului și le încrucișează la nivelul încheieturilor.

2 Menține brațele încrucișate pentru a indica greșeala flagrantă.

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Se acordă atunci când un jucător comite o acțiune excesiv de dură sau violentă împotriva unui adversar, care pune în pericol siguranța acestuia.

Exemple:

- lovire intenționată
- contact excesiv de dur
- acțiune periculoasă (de ex. în aer)
- atac dur din spate sau din lateral
- orice comportament care amenință siguranța jucătorului

PUNCTE CHEIE

- ✓ Ambele brațe se ridică deasupra capului și se încrucișează la nivelul încheieturilor.
- ✓ Se semnalizează greșeala flagrantă.
- ✓ Se acordă pentru acțiuni excesiv de dure sau periculoase.
- ✓ Protejează siguranța jucătorilor.
- ✓ Se aplică conform regulii FIBA 2026.

09. GREȘEALĂ FLAGRANTĂ

Pentru greșeala flagrantă, arbitrul ridică brațele deasupra capului și le încrucișează la nivelul încheieturilor. Gestul trebuie să fie amplu și vizibil pentru jucători, antrenori și masa oficială.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

GREȘEALĂ ANTISPORTIVĂ
SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2026)

Greșeala antisportivă se acordă pentru un contact nejustificat și excesiv, fără a încerca să joace mingea, care încalcă principiile de fair-play. Este o acțiune care oferă un avantaj nelegal echipei și pune în pericol siguranța adversarului.

SEMNALIZARE

1 Ridică un braț cu pumnul strâns deasupra capului.

2 Cu cealaltă mână prinde încheietura brațului ridicat.

3 Menține semnalizarea pentru greșeala antisportivă.

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Se acordă greșeala antisportivă atunci când un jucător comite un contact nejustificat, excesiv de dur sau periculos, fără intenția de a juca mingea, încălcând principiile de fair-play.

Exemple:

- fauț dur la contrastac
- contact intenționat din spate
- lovire intenționată
- acțiune care pune în pericol siguranța adversarului
- orice comportament nelegal care oferă un avantaj nejustificat

CÂTE ARUNCĂRI SE DAU?

2 aruncări libere pentru jucătorul faultat.

Apoi posesia mingii pentru echipa faultată de la linia de centru.

PUNCTE CHEIE

- ✓ Un braț ridicat cu pumnul strâns.
- ✓ Cealaltă mână prinde încheietura brațului.
- ✓ Se acordă 2 aruncări libere + posesie de la linia de centru.
- ✓ Se aplică conform regulii FIBA 2026.

10. GREȘEALĂ ANTISPORTIVĂ

Semnalizarea din imagine folosește un braț ridicat cu pumnul strâns, în timp ce cealaltă mână prinde încheietura brațului ridicat. Infograficul include și explicația sancțiunii prezentate pentru situația ilustrată.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

ACSA
ASOCIATA ROMÂNĂ DE SPORTURI
ANDROMEDA

FAULT TEHNIC

SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2026)

Faultul tehnic se acordă pentru comportament nesportiv al jucătorilor, antrenorilor, membrilor băncii sau orice persoană a echipei, care include proteste excesive, limbaj necorespunzător, lipsă de respect sau alte acțiuni considerate nesportive.

SEMNALIZARE

1 Ține o palmă verticală în fața pieptului.

2 Așază cealaltă palmă orizontal peste prima, formând litera „T”.

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Se acordă fault tehnic pentru comportament nesportiv, care include:

- proteste excesive la adresa arbitrilor
- limbaj necorespunzător
- lipsă de respect
- întârzierea jocului în mod intenționat
- nerespectarea indicațiilor arbitrilor
- alte acțiuni nesportive.

CÂTE ARUNCĂRI SE DAU?

1 1 aruncare liberă pentru echipa adversă.

PUNCTE CHEIE

- Se formează litera „T” cu ambele palme.
- Se acordă 1 aruncare liberă.
- Possesia mingii rămâne la echipa adversă de la linia de centru.
- Se aplică conform regulii FIBA 2026.

11. FAULT TEHNIC

Faultul tehnic este comunicat prin formarea literei «T» cu palmele. Imaginea explică atât poziția mâinilor, cât și exemplele de comportament nesportiv pentru care poate fi folosită această sancțiune.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

ACSA
ASOCIATA ROMÂNĂ DE SPORTURI
ANDROMEDA

FAULT DESCALIFICATORIU

SEMNALIZARE ARBITRU (FIBA 2026)

Faultul descalificatoriu se acordă pentru un contact extrem de dur, violent sau periculos, fără intenția de a juca mingea, care pune în pericol siguranța adversarului. Jucătorul este descalificat din meci și trebuie să părăsească terenul imediat.

SEMNALIZARE

1 Ridică ambele brațe deasupra capului și le încrucișează la nivelul încheieturilor.

2 Menține brațele încrucișate pentru a indica faultul descalificatoriu.

EXEMPLU ÎN MECI

SITUAȚIA DE JOC

Se acordă fault descalificatoriu pentru un contact extrem de dur sau violent, care pune în pericol siguranța adversarului, fără intenția de a juca mingea.

Exemple:

- lovitură intenționată și violentă
- contact periculos la cap sau gât
- atac dur din spate
- comportament agresiv extrem
- orice acțiune care pune în pericol siguranța unui jucător

CÂTE ARUNCĂRI SE DAU?

2 2 aruncări libere pentru jucătorul faultat.

Apoi posesia mingii pentru echipa adversă de la linia de centru.

PUNCTE CHEIE

- Ambele brațe se ridică și se încrucișează la nivelul încheieturilor.
- Se acordă fault descalificatoriu.
- Se acordă 2 aruncări libere pentru jucătorul faultat.
- Apoi posesia mingii pentru echipa adversă de la linia de centru.
- Jucătorul este descalificat din meci și trebuie să părăsească terenul.
- Se aplică conform regulii FIBA 2026.

12. FAULT DESCALIFICATORIU

Semnalul ilustrat constă în ridicarea ambelor brațe deasupra capului și încrucișarea lor. Infograficul explică situațiile grave pentru care se aplică descalificarea și prezintă consecințele indicate în material.

Ce trebuie urmărit în imagine: poziția brațelor și a mâinilor, ordinea gesturilor, claritatea semnalului și modul în care decizia este comunicată către jucători și masa oficială.

NOTĂ DE UTILIZARE

Documentul este construit pe baza infograficelor furnizate și păstrează terminologia și explicațiile vizuale din acestea. Pentru instruire oficială, deciziile și sancțiunile trebuie confruntate cu regulamentul și materialele FIBA aplicabile competiției.

Recomandare practică: la antrenamentul arbitrilor, parcurgeți fiecare semnal în ordinea: oprirea jocului → tipul greșelii/abaterii → numărul jucătorului, unde este cazul → sancțiunea sau direcția de reluare a jocului.