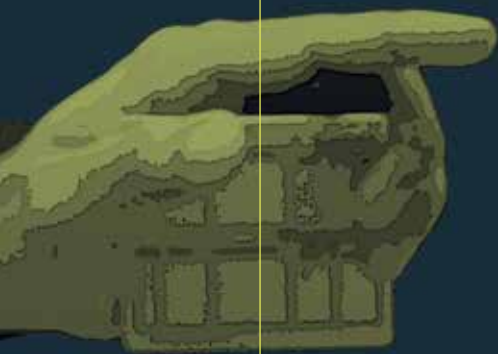


IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



# Legile Jocului 2025-2026



Download  
Laws of the Game App

# IFAB<sup>®</sup>


THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA<sup>®</sup>







**The International Football Association Board**

Münstergasse 9, 8001 Zürich, Elveția  
T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887  
[www.theifab.com](http://www.theifab.com)

**Prezenta publicație nu poate fi reprodusă sau tradusă integral sau parțial,  
în niciun mod, decât cu acordul IFAB.**

În vigoare de la 1 iulie 2025

Traducere oficială a Federației Române de Fotbal  
Această traducere a Legilor Jocului IFAB nu este verificată de IFAB.  
IFAB nu este în niciun fel responsabil pentru conținutul acestui document.

This is a translation of The IFAB's Laws of the Game which is not verified by The IFAB. The IFAB is not in any way liable for the content of this document.

IFAB®  
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Legile Jocului  
**2025-2026**

# Cuprins

<b>Introducere</b>	<b>9</b>
<b>Precizări privind Legile Jocului</b>	<b>16</b>
Precizări privind Legile Jocului	17
Modificările Legilor	20
<u>Recomandările „Doar căpitanul”</u>	24
Instrucțiuni privind eliminările temporare	28
Instrucțiuni privind reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit	32
Protocol de înlocuire suplimentară permanentă pentru o comotie	34
<b>Legile Jocului 2025/26</b>	<b>39</b>
1 Terenul de joc	41
2 Mingea	51
3 Jucătorii	55
4 Echipamentul jucătorilor	63
5 Arbitrul	71
6 Alți oficiali de meci	81
7 Durata meciului	89
8 Începerea și reluarea jocului	93
9 Mingea în joc și afară din joc	97
10 Stabilirea rezultatului meciului	99
11 Ofsaidul	107
12 Faulturi și comportament nesportiv	113
13 Loviturile libere	131
14 Lovitura de pedeapsă	135
15 Aruncarea de la margine	141
16 Lovitura de poartă	145
17 Lovitura de colț	149

<b>Protocolul privind asistența video la arbitraj (VAR)</b>	<b>152</b>
<b>Programul FIFA Quality</b>	<b>164</b>
<b>Modificările Legilor 2025/26</b>	<b>168</b>
Rezumatul modificărilor Legilor	169
Detalierea modificărilor Legilor Jocului	172
<b>Glosar</b>	<b>180</b>
Foruri fotbalistice	181
Termeni fotbalistici	182
Termeni de arbitraj	192
<b>Instrucțiuni practice pentru oficialii de meci</b>	<b>194</b>
Introducere	195
Poziția, deplasarea și colaborarea în cadrul echipei	196
Limbajul corpului, comunicarea și folosirea fluierului	210
Alte recomandări	216





Introducere



# Filozofia și spiritul Legilor

Fotbalul este cel mai mare sport de pe pământ. Se joacă pe fiecare continent, în fiecare țară și la multe niveluri diferite. Faptul că Legile Jocului sunt același pentru tot fotbalul din întreaga lume, de la FIFA World Cup™ până la un joc între copii mici într-un sat îndepărtat, constituie o putere considerabilă care trebuie să fie valorificată în continuare pentru binele fotbalului de pretutindeni.

Fotbalul trebuie să aibă legi care să mențină jocul corect - acesta este un fundament crucial al „jocului frumos” și o trăsătură vitală a „spiritului” jocului. Cele mai bune meciuri sunt cele în care arbitrul este rareori necesar pentru că jucătorii joacă cu respect unii față de alții, pentru oficialii de meci și pentru Legile Jocului.

Legile fotbalului sunt relativ simple în comparație cu majoritatea celorlalte sporturi de echipă, dar deoarece multe situații sunt subiective iar oficialii de meci sunt și ei oameni, unele deciziile vor fi inevitabil greșite sau vor provoca dezbateri și discuții. Pentru unii aceste discuții fac parte din plăcerea și atracția jocului, dar, indiferent dacă deciziile sunt corecte sau greșite, „spiritul” jocului cere ca deciziile arbitrilor să fie întotdeauna respectate. Toți cei cu autoritate, mai ales antrenorii și căpitani de echipe, au o responsabilitate clară față de joc de a respecta oficialii de meci și deciziile lor.

Comportamentul necivilizat al participanților este un domeniu de mare îngrijorare și este esențial ca toți cei implicați în joc să fie tratați cu respect. IFAB a aprobat următoarele teste/încercări cu scopul de a îmbunătăți comportamentul participanților, care sunt disponibile pentru competițiile care nu implică echipe din primele două ligi interne sau echipe internaționale seniori „A”:

- perioade de calmare/”răcorie” după incidente ce implică confruntări.
- arbitrii să poată stabili o zonă exclusiv cu căpitanul pentru a reduce/preveni incidentele cu jucători care îi înghesuie și/sau îi confruntă pe arbitri.

De asemenea există și alte testări/încercări:

- să reacționeze mai eficient față de portarii care țin mingea în brațe în mod nesportiv pentru mai mult timp.
- în care arbitrul anunță și explică decizia finală după o revedere a imaginilor la (VAR) „revizuire” sau „verificare” VAR lungă.

Legile nu pot face față tuturor situațiilor posibile, deci acolo unde nu există direct prevedere a legilor, IFAB se așteaptă ca oficialii de meci să ia o decizie în „spiritul” jocului și conform Legilor - acest lucru implică adesea răspunsul la întrebarea: „Ce ar «aștepta lumea fotbalului?»”

Legile trebuie, de asemenea, să contribuie la siguranța și integritatea jucătorilor și este responsabilitatea IFAB de a reacționa rapid și adecvat pentru a sprijini participanții la joc, prin înșeși Legile Jocului, atunci când este nevoie.

În urma succeselor din testări, utilizarea „schimbărilor suplimentare permanente în urma comoțiilor” a fost acum încorporată ca o opțiune pentru competiții în Legile Jocului. Acest lucru va permite echipelor să poată acorda prioritate sănătății unui jucător care are o comoție cerebrală reală sau suspectată fără a suferi un dezavantaj numeric.

Inevitabil apar accidente, dar Legile își propun să ajute în a face jocul cât mai sigur posibil, echilibrând integritatea jucătorilor și echitatea sportivă. Acest lucru impune arbitrilor să folosească Legile pentru a trata cu fermitate acei jucători ale căror acțiuni sunt prea agresive sau periculoase. Acest lucru necesită ca oficialii de meci să se folosească corespunzător de Legile Jocului pentru a avea o poziție puternică față de acei jucători ale căror acțiuni sunt prea puternice și periculoase. Legile sugerează inacceptabilitatea unui joc lipsit de siguranță prin încadrări disciplinare, cum ar fi „atac imprudent” și „punerea în pericol a siguranței unui adversar” sau „folosirea forței excesive”.

Pentru a promova o mai bună înțelegere a Legilor, IFAB a publicat „Reguli de fotbal - Legi simplificate ale jocului”, care au fost scrise pentru a face legile mai ușor de înțeles, în special pentru tineri, potențiali arbitri și arbitri nou calificați, adulți care arbitrează ocazional, jucători, antrenori (inclusiv acei care urmează să devină antrenori), spectatori și mass-media.

Vizitați **[www.footballrules.com](http://www.footballrules.com)** pentru a accesa sau descărca regulile de fotbal, care pot fi sortate alfabetic sau pe categorii.

IFAB a produs, de asemenea, o versiune audio a Legilor Jocului, care poate fi accesată la: **[www.theifab.com](http://www.theifab.com)**.

# Gestionarea modificărilor aduse Legilor Jocului

Fotbalul trebuie să rămână atractiv și plăcut pentru jucători, oficiali de meci și antrenori, precum și spectatori, suporteri și conducători, indiferent de vârstă, gen, rasă, religie, cultură, etnie, orientare sexuală sau dizabilitate.

Prin urmare, pentru ca o Lege să fie schimbată, IFAB și toate organele sale care sunt implicate în procesul decizional trebuie să fie convinse că de schimbare va beneficia jocul; aceasta înseamnă uneori că schimbarea potențială trebuie să fie testată.

Pentru fiecare modificare propusă, se pune accent pe corectitudine, integritate, respect, siguranță, plăcerea participanților și spectatorilor și, după caz, utilizarea tehnologiei pentru a îmbunătăți jocul.

IFAB va continua să se implice împreună cu comunitatea mondială a fotbalului, astfel încât modificările aduse legilor să fie benefice pentru fotbalul la toate nivelurile și în fiecare colț al lumii, astfel încât integritatea jocului, a Legilor și a oficialilor de meci sunt respectate, apreciate și protejate.

IFAB (International Football Association Board) prețuiește în mare măsură interacțiunea cu oamenii din întreaga lume și este întotdeauna bucuroasă să primească sugestii sau întrebări referitoare la Legile Jocului. Vă rugăm să continuați să trimiteți ideile, sugestiile și întrebările dumneavoastră la: **[lawenquiries@thefab.com](mailto:lawenquiries@thefab.com)**.

Pentru mai multe informații despre istoria Legilor Jocului și evoluțiile actuale, inclusiv testele (trial-urile), vă rugăm să vizitați site-ul nostru: **[www.thefab.com](http://www.thefab.com)**.



ORG

W



# Precizări privind Legile Jocului

# Precizări privind Legile Jocului

## **Limbile oficiale**

IFAB publică Legile Jocului în engleză, franceză, germană și spaniolă. Dacă există vreo divergență în formulare, textul în limba engleză este prioritar.

## **Alte limbi**

Federațiile naționale care traduc Legile Jocului pot obține șablonul pentru ediția 2025/26 a Legilor de la IFAB contactând: [info@theifab.com](mailto:info@theifab.com).

Federațiile naționale care produc o versiune tradusă a Legilor Jocului care utilizează acest format sunt invitați să trimită o copie către IFAB (a se menționa în mod clar pe coperta din față că este traducerea oficială a FA națională) așa că poate fi postat pe site-ul web al IFAB pentru a fi utilizat de către alții.

## **Măsurători**

Dacă există vreo divergență între unitățile metrice și imperiale, unitățile metrice sunt prioritare.

## **Aplicarea Legilor**

Aceleași legi se aplică în fiecare meci din fiecare confederație, țară, oraș și sat și, în afară de modificările permise de IFAB (vezi „Modificări generale”), Legile nu trebuie modificate sau schimbate, cu excepția acordului IFAB.

Cei care pregătesc/educă oficiali de meci și alți participanți ar trebui să evidențieze faptul că:

- arbitrii ar trebui să aplice Legile în „spiritul” jocului pentru a ajuta să avem meciuri corecte și sigure.
- toată lumea trebuie să respecte oficialii de meci și deciziile lor, amintindu-și și respectând faptul că arbitrii sunt oameni și vor face greșeli.

Jucătorii au o responsabilitate majoră pentru imaginea jocului, iar căpitanul echipei ar trebui să joace un rol important în a ajuta ca Legile și deciziile arbitrilor să fie respectate.

### **Legendă**

Principalele modificări ale Legilor sunt subliniate cu galben și marcate pe margine. Modificările de redactare sunt subliniate.

CG = cartonaș galben (avertisment); CR = cartonaș roșu (eliminare).



# Modificările Legilor

Universalitatea Legilor jocului se referă la faptul că jocul de fotbal este, în esența sa, același, în toate părțile lumii și la toate nivelurile. Pe lângă crearea unui mediu de joc caracterizat de corectitudine și siguranță, Legile trebuie să promoveze și participarea la joc și bucuria de a participa.

Pe parcursul istoriei sale, IFAB a permis asociațiilor naționale de fotbal o anumită flexibilitate în modificarea Legilor cu caracter „organizatoric” pentru anumite categorii de fotbal. Cu toate acestea, IFAB are convingerea fermă că asociațiile naționale trebuie să dispună de mai multe posibilități în ceea ce privește organizarea jocului de fotbal, dacă acest lucru este benefic pentru fotbal în țara lor.

Modul de joc și de arbitraj trebuie să fie același pe toate terenurile de fotbal din lume, de la finala Campionatului Mondial de Fotbal™ și până în cel mai mic sat. Totuși, necesitățile din fotbalul național trebuie să determine durata jocului, numărul de participanți și modul de sancționare a anumitor abateri de comportament.

Asociațiile naționale (precum și confederațiile și FIFA) au posibilitatea de a modifica integral sau parțial următoarele secțiuni cu caracter organizatoric din Legile jocului în sfera de responsabilitate a fiecăreia:

## **La orice nivel, cu excepția competițiilor la care participă prima echipă a cluburilor din divizia superioară sau echipele naționale „A”:**

- fiecare echipă are dreptul la un număr de până la maximum cinci\* înlocuiri, cu excepția fotbalului de tineret, unde numărul maxim de înlocuiri va fi stabilit de asociația națională, de confederație sau FIFA.
- folosirea înlocuirilor permanente adiționale în cazuri de comotii (aplicarea protocolului IFAB).
- implementarea recomandărilor ‘Doar căpitanul’.

*\*Vezi și Legea 3 pentru condițiile care se aplică meciurilor cu reprize de prelungiri și detalii despre restricția oportunităților de înlocuire.*

## **Fotbalul de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și fotbalul de bază:**

- dimensiunile terenului de joc.
- dimensiunea, greutatea și materialul din care este confecționată mingea.
- distanța dintre stâlpii porții și înălțimea barei transversale față de sol.
- durata celor două reprize (egale) ale jocului (și a celor două reprize egale de prelungiri).
- numărul de jucători.
- reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit.
- utilizarea de eliminări temporare pentru unele avertismente/toate avertismentele (CG).
- cerințele specifice pentru banderola obligatorie a căpitanului.

În plus, pentru a permite asociațiilor naționale o mai mare flexibilitate în vederea dezvoltării fotbalului la nivel național și în beneficiul acestuia, Adunarea Generală Anuală a IFAB a aprobat următoarele modificări referitoare la categorii de fotbal:

- a fost eliminată limita de vârstă pentru tineret și veterani; asociațiile naționale, confederațiile și FIFA dispun de flexibilitatea necesară pentru a decide limitele de vârstă pentru aceste categorii.
- fiecare asociație națională va stabili ce competiții de la nivelurile inferioare reprezintă fotbalul de bază.

### **Testările IFAB**

Există situații când o potențială modificare a Legii trebuie testată sau încercată pentru a evalua atât impacturile așteptate, cât și neașteptate pe care le pot avea asupra jocului. Confederațiile, Federațiile naționale și organizatorii de competiții trebuie să aiba permisiunea IFAB de a participa la astfel de teste.

#### În 2025/26, testele IFAB vor include:

- folosirea unei zone exclusiv de căpitan în jurul arbitrului în anumite situații.
- utilizarea perioadelor oficiale de calmare în urma unor confruntări în masă.
- o abordare diferită de a trata și portarul care ține mingea pre mult timp.
- arbitrul anunță și explică decizia finală după o „revizuire” VAR sau „verificare” VAR prea lungă.

Mai multe detalii și protocoalele pentru toate testările pot fi găsite la [www.theifab.com](http://www.theifab.com) (în secțiunea „Trials”).

Cei care doresc să aplice să ia parte la testări trebuie să contacteze IFAB folosind adresa de email: [trials@theifab.com](mailto:trials@theifab.com).

### **Permise pentru efectuarea altor modificări**

Asociațiile naționale au posibilitatea de a aproba oricare dintre modificările de mai sus pentru diferite competiții, nefiind însă obligatorie aplicarea tuturor modificărilor sau aplicarea acestora la toate competițiile. **Cu toate acestea, nu sunt permise alte modificări fără acordul IFAB.**

Asociațiile naționale sunt rugate să informeze IFAB în ce mod utilizează aceste modificări și la ce niveluri, deoarece aceste informații, și mai ales motivul/motivele introducerii modificărilor, pot sta la baza unor idei/strategii de dezvoltare pe care IFAB le poate disemina pentru a ajuta la dezvoltarea fotbalului în țările altor asociații naționale.

De asemenea, IFAB este foarte interesat de orice alte posibile modificări ale Legilor jocului care ar putea mări participarea, spori atractivitatea fotbalului și contribui la promovarea dezvoltării acestuia la nivel mondial.



# Recomandările „Doar căpitanul”

## Introducere

Respectul și corectitudinea sunt valori esențiale în fotbal, dar arbitrii și ceilalți oficiali de meci sunt supuși în mod regulat la proteste verbale și/sau fizice atunci când iau decizii. În cazuri extreme, jucătorii uneori aleargă spre arbitri și îi înconjoară sau îi hărțuiesc, ceea ce denotă o lipsă de respect pentru arbitru, afectează imaginea jocului și poate fi intimidant și supărător.

O colaborare mai puternică între arbitru și căpitanii echipelor poate contribui la instaurarea corectitudinii și a respectului reciproc. În acest sens, pentru ca arbitrul să poată explica deciziile cheie, doar căpitanii vor avea voie să se adreseze arbitrului, cu condiția să facă acest lucru cu respect și să se comporte ca atare. În același timp, va fi responsabilitatea fiecărui căpitan să se asigure că coechipierii lor rămân la o distanță rezonabilă de arbitru și nu interferează cu interacțiunea dintre arbitru și căpitanul/căpitanii echipei.

Următoarele recomandări simple ar trebui să fie de ajutor organizatorilor de competiții care doresc să aplice principiile „doar căpitanul”.

## Recomandări

- interacțiunile normale dintre jucători și arbitru sunt permise și rămân importante (pentru a promova transparența și a evita posibilele frustrări și conflicte).
- orice jucător (inclusiv căpitanul) care protestează (dissent) prin cuvânt sau acțiune va fi avertizat (cartonaș galben).
- arbitrul va explica, acolo unde este cazul, deciziile importante căpitanului/căpitanilor și/sau jucătorului/jucătorilor implicați într-un incident.

- pentru a preveni ca jucătorii să hărțuiască sau să înconjoare arbitrul în situații importante, ca urmare a unor incidente sau a deciziilor cheie:
  - doar un singur jucător din fiecare echipă - de obicei căpitanul - are voie să se adreseze arbitrului și, atunci când face acest lucru, trebuie să interacționeze întotdeauna într-o manieră respectuoasă.
  - arbitrul poate instrui/încuraja jucătorii (verbal sau prin gesturi) să nu se apropie de el.
  - căpitanii echipelor sunt responsabili pentru a-și ajuta coechipierii să se îndepărteze de arbitru.
  - jucătorii care se adresează/înconjoară arbitrul atunci când nu le este permis acest lucru pot fi avertizați (cartonaș galben).
  - dacă este cazul, arbitrul poate întârzia reluarea jocului pentru a-i acorda căpitanului/căpitanilor timp să vorbească cu coechipierii lor pentru a explica o decizie, pentru a cere un comportament adecvat etc.
- interacțiunea cu, sau apropierea din partea, oricărui alt jucător decât căpitanul este la discreția arbitrului, de exemplu, dacă jucătorul a comis o abatere, a fost faultat și/sau este accidentat.

### **Când căpitanul este portarul**

- în cazul în care portarul este căpitan, arbitrul trebuie să fie informat, cel târziu la tragerea la sorti înainte de startul meciului, care este jucătorul nominalizat să se adreseze arbitrului în locul portarului.
- doar portarul sau jucătorul nominalizat, nu amândoi, se poate adresa arbitrului.
- dacă jucătorul nominalizat este înlocuit sau eliminat, trebuie nominalizat un alt jucător.

### **Opțiune pentru fotbalul la nivel de tineret, al veteranilor, al persoanelor cu dizabilități și fotbal la nivel de bază (grassroots)**

Instrucțiunile de mai jos se aplică doar fotbalului la tineret, al veteranilor, al persoanelor cu dizabilități și la nivel de bază (grassroots).

- arbitrul poate iniția recomandările „Doar căpitanul” suflând în fluier și folosind următorul semnal:
  - ridică ambele brațe deasupra capului și le încrucișează la încheieturi.
  - desface brațele și le mișcă în fața corpului cu palmele deschise, într-o mișcare de împingere înainte, pentru a indica faptul că jucătorii nu trebuie să se apropie.



- ulterior, o zonă exclusivă pentru căpitani se va extinde pe o rază de 4 m (4,5 yarzi) în jurul arbitrului.
- acolo unde este cazul, arbitrul se poate îndepărta de jucători pentru a crea zona exclusivă pentru căpitani.
- niciun jucător nu are voie să intre în zona exclusivă pentru căpitani, cu excepția căpitanului fiecărei echipe, care ar trebui să poarte o banderolă de identificare.
- căpitanul are o anumită responsabilitate în a-și încuraja coechipierii să respecte zona exclusivă pentru căpitani și să rămână la cel puțin 4 m (4,5 yarzi) distanță de arbitru.

- dacă un singur jucător altul decât căpitanul intră în zona exclusivă pentru căpitani, jucătorul vinovat trebuie avertizat (Cartonaș Galben/CG) pentru protest (dissent) prin acțiune.
- dacă mai mult de un jucător dintr-o echipă intră în zona exclusivă pentru căpitani, cel puțin un jucător trebuie avertizat (CG) – acesta va fi, de obicei, primul jucător neautorizat care intră în zonă sau jucătorul a cărui apropiere este cea mai agresivă.
- orice incident în care mai mult de un jucător neautorizat dintr-o echipă intră în zona exclusivă pentru căpitani trebuie raportat autorităților corespunzătoare după meci\*.

*\*Se recomandă insistent ca organizatorii competițiilor să aibă sancțiuni stabilite pentru a gestiona situațiile în care mai mult de un jucător dintr-o echipă intră în zona exclusivă pentru căpitani.*

# Instrucțiuni privind eliminările temporare

Eliminările temporare (sin bins) pentru toate sau unele abateri sancționabile cu cartonaș galben sunt o opțională în competițiile de fotbal pentru tineri, veterani, dizabilitați și fotbal de bază, sub rezerva aprobării federației, confederației sau FIFA (oricare este potrivit) care organizează competiția.

Cea de-a 138-a Adunare Generală Anuală a IFAB a aprobat o versiune revizuită a „Instrucțiuni pentru eliminările temporare (sin bins)”, care, la fel ca în orice lege, modificările sunt în vigoare de la 1 iulie 2024, dar pot fi introduse mai devreme.

Modificările aduse substanței Instrucțiunilor sunt subliniate; modificări editorial nu sunt marcate.

**Pentru informații cu privire la eliminările temporare, a se vedea:**

**Legea 5 - Arbitrul (Atribuții și îndatoriri):**

## **Sancțiuni disciplinare**

Arbitrul are autoritatea de a arăta cartonașul galben sau cartonașul roșu și, acolo unde regulamentul competiției permite acest lucru, de a elimina temporar un jucător, de la intrarea pe terenul de joc la începutul meciului și până la sfârșitul meciului, inclusiv în pauzele dintre reprize, în prelungiri și la penalty-urile de departajare.

O eliminare temporară este atunci când jucătorul comite o abatere care se sancționează cu avertisment (CG) și este pedepsit printr-o „suspendare” imediată, nemaiputând participa la următoarea parte a meciului. Se pornește de la ideea că „pedepsirea pe loc” poate avea o influență semnificativă și imediată asupra comportamentului jucătorului care săvârșește abaterea și, posibil, asupra echipei acestuia.

Asociația națională, confederația sau FIFA vor aproba (în vederea publicării în cadrul regulamentului competiției) un protocol privind eliminarea temporară conform următoarelor instrucțiuni:

### **Numai pentru jucători**

- eliminările temporare pot fi dispuse împotriva tuturor jucătorilor (inclusiv portarii), dar nu și pentru abateri sancționate cu avertisment (CG) comise de un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit.

### **Semnalul arbitrului**

- arbitrul va indica o eliminare temporară prin arătarea cartonașului galben (CG), urmată de arătarea clară cu ambele brațe către zona de eliminare temporară (de obicei, suprafața tehnică a echipei jucătorului respectiv).

### **Durata eliminării temporare**

- durata eliminării temporare este aceeași pentru toate abaterile.
- durata eliminării temporare trebuie să fie cuprinsă între 10-15% din timpul total de joc (de exemplu, 10 minute, într-un meci de 90 de minute; 8 minute într-un meci de 80 de minute).
- intervalul de eliminare temporară începe în momentul reluării jocului, după ce jucătorul a părăsit terenul.
- arbitrul trebuie să includă în intervalul de eliminare temporară timpul „pierdut” pentru oprirea jocului, pentru care se vor acorda prelungiri la sfârșitul reprizei (de exemplu, înlocuire, accidentare, celebrarea unui gol etc.).
- organizatorul competiției va decide de cine va fi ajutat arbitrul să cronometreze intervalul de eliminare. Această responsabilitate îi poate reveni unui delegat, celui de-al patrulea oficial sau unui arbitru asistent; de asemenea, îi poate reveni unui oficial al echipei.
- în momentul în care intervalul de eliminare temporară s-a epuizat, jucătorul poate reintra pe teren pe la linia de margine, cu permisiunea arbitrului, la prima ieșire a mingii din joc.
- decizia finală cu privire la momentul reintrării jucătorului pe teren îi aparține arbitrului.
- un jucător sancționat cu eliminare temporară poate fi înlocuit doar după epuizarea intervalului de eliminare temporară (în cazul în care echipa și-a epuizat toate înlocuirile și/sau oportunitățile de înlocuire dacă este cazul).

- dacă intervalul de eliminare temporară nu s-a epuizat la sfârșitul primei reprize, intervalul rămas va fi efectuat la începutul celei de-a doua reprize; același principiu se aplică și în cazul prelungirilor.
- dacă intervalul de eliminare temporară nu s-a epuizat la sfârșitul celei de a doua repriza, când urmează să se joace prelungiri, perioada rămasă este executată de la începutul prelungirilor.
- un jucător care încă execută o eliminare temporară la sfârșitul meciului îi este permis să participe la penalty-uri de departajare, atâ timp cât eliminarea temporară nu este folosită în timpul penalty-urilor de departajare.

### **Zona de eliminare temporară**

- jucătorul eliminat temporar trebuie să rămână în suprafața tehnică (dacă există) sau împreună cu antrenorul echipei/stafful tehnic, în afară de cazul în care se încălzește (în aceleași condiții ca la înlocuiri).

### **Abateri survenite în timpul eliminării temporare**

- un jucător eliminat temporar care comite o abatere sancționabilă cu avertisment (CG) sau eliminare (CR) pe durata intervalului de eliminare temporară nu va mai lua parte la meci și nu poate fi înlocuit.

### **Alte măsuri disciplinare**

- organizatorul competiției/asociația națională va decide dacă eliminările temporare trebuie aduse la cunoștința autorităților competente și dacă pot fi aplicate alte măsuri disciplinare, de exemplu, suspendare pentru acumularea unui anumit număr de eliminări temporare, așa cum se întâmplă în cazul avertismentelor (CG).

### **Sistemele de eliminare temporară**

Organizatorul unei competiții poate utiliza unul din următoarele sisteme de eliminare temporară:

- sistemul A - pentru toate avertismentele (CG).
- sistemul B - pentru unele avertismente (CG).

### **Sistemul A - eliminare temporară pentru toate avertismentele (CG)**

- toate avertismentele (CG) sunt sancționate cu eliminare temporară.
- un jucător care primește un al doilea avertisment (CG) în același meci:
  - va fi sancționat cu o a doua eliminare temporară, iar apoi nu va mai lua parte la meci.

- va putea fi înlocuit de un alt jucător la expirarea celui de-al doilea interval de eliminare temporară, dacă echipa respectivă nu a efectuat numărul maxim de înlocuiri și/sau oportunitățile de înlocuire dacă este cazul (acest lucru se întâmplă deoarece echipa a fost deja „sanționată”, jucând fără jucătorul respectiv timp de două intervale de eliminări succesive).

### **Sistemul B - eliminare temporară pentru unele avertismente (CG)\***

- o serie predefinită de abateri sancționabile cu avertisment (CG) vor fi sancționate cu eliminare temporară.
- toate celelalte abateri cu avertisment vor fi sancționate cu avertisment (CG), dar nu și cu eliminare temporară.
- un jucător care primește două avertismente (CG) în același meci este eliminat (CR), chiar dacă o avertizare este/ambele avertismente sunt pentru o abatere/abateri sancționabilă/le cu eliminare temporară.

*\*Anumiți organizatori de competiții pot considera adecvată utilizarea de eliminări temporare numai pentru avertismentele (CG) acordate pentru comportament nesportiv, de exemplu:*

- *simulare.*
- *întârzierea deliberată a reluării jocului de echipa adversă.*
- *exprimarea dezacordului prin comentarii verbale sau gesturi.*
- *oprirea sau intervenția într-un atac promițător prin ținerea, tragerea, împingerea adversarului sau jucarea intenționată a mingii cu mâna.*
- *jucătorul care execută o lovitură de pedeapsă face o fentă neregulamentară.*

# Instrucțiuni privind reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit

În urma aprobării în cadrul celei de a 131-a Adunări Generale Anuale a IFAB de la Londra, din data de 3 martie 2017, Legile Jocului permit, în prezent, utilizarea sistemului de reintroducere pe teren a unui jucător înlocuit la competițiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și în fotbalul de bază, sub rezerva aprobării asociației naționale, confederației sau FIFA, după caz.

Pentru informații cu privire la reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit, a se vedea:

## **Legea 3 - Jucătorii (Numărul de înlocuiri):**

### **Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiți**

Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiți este permisă numai la competițiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și fotbalul de bază, sub rezerva acordului asociației naționale, confederației sau FIFA.

Un jucător înlocuit reintrodus pe teren este un jucător care a jucat deja în meciul respectiv și a fost înlocuit (jucător înlocuit) și care la un moment ulterior înlocuirii reîntră în joc, înlocuind alt jucător.

Cu excepția permisiunii de a reveni pe teren pentru a juca în cadrul aceluiași meci, jucătorilor înlocuiți reintroși în joc li se aplică toate celelalte prevederi ale Legii 3 și ale Legilor jocului. În special procedura de înlocuire prevăzută de Legea 3 trebuie respectată cu strictețe.



# Protocol de înlocuire suplimentară permanentă pentru o comoție

În vigoare de la 1 iulie 2024

## **Introducere**

În urma aprobării la cea de-a 138-a Adunare Generală Anuală (AGA) a IFAB desfășurată în Scoția la 2 martie 2024, acum Legile Jocului dau posibilitatea competițiilor să permită utilizarea unei substituiri permanente suplimentare ca urmare a unei comoții.

O înlocuire suplimentară permanentă urmare a unei comoții cerebrale are loc atunci când un jucător care are o comoție reală sau suspectată este înlocuit și nu mai participă în meci. Această înlocuire nu este considerată una dintre cele „normale” permise înlocuiri (sau oportunități de înlocuire, după caz).

Referirea la înlocuire suplimentară permanentă urmare a unei comoții cerebrale se găsește în:

## **Legea 3. Jucătorii**

### **2. Numărul de înlocuiri - Înlocuiri suplimentare permanente urmare a unei comoții cerebrale**

Competițiile pot folosi înlocuiri suplimentare permanente urmare a unei comoții cerebrale în conformitate cu protocolul enumerat la „Note și modificări”.

NB: Deși au fost utilizate două protocoale diferite în timpul studiilor, un singur protocolul a fost aprobat la AGA IFAB și trebuie utilizat în întregime.

## Principii

- fiecărei echipe i se permite să folosească maximum un „înlocuitor de comoție ” într-un meci.
- o „înlocuire de comoție” poate fi făcută indiferent de numărul de înlocuitori deja utilizați.
- în competițiile în care numărul de înlocuitori înscriși este același cu cel al numărului maxim de „înlocuitori normali” care pot fi utilizați, „înlocuitorul de comoție” poate fi un jucător care a fost înlocuit anterior și poate fi utilizat în orice moment, indiferent de numărul de înlocuitori deja utilizați.
- când se folosește un „înlocuitor de comoție”, atunci echipa adversă are opțiunea de a folosi un „înlocuitor suplimentar” din orice motiv.

## Procedură

- arbitrul va indica o eliminare temporară prin arătarea cartonașului galben (CG), urmată de arătarea clară cu ambele brațe către zona de eliminare temporară (de obicei, suprafața tehnică a echipei jucătorului respectiv).

## Durata eliminării temporare

- procedura de înlocuire funcționează în conformitate cu Legea 3 - Jucătorii (cu excepția cazurilor menționate (subliniate) altfel mai jos).
- o „înlocuire de comoție” poate fi făcută:
  - imediat după ce apare sau este suspectată o comoție.
  - după o evaluare pe teren și/sau o evaluare în afara terenului sau
  - în orice alt moment când apare sau este suspectată o comoție, inclusiv când un jucător a fost evaluat anterior și s-a întors pe terenul de joc.
- dacă o echipă decide să facă o „înlocuire de comoție”, arbitrul/al patrulăa oficial este informat, în mod ideal prin utilizarea unui card de înlocuire/formular de culoare diferită.
- jucătorul cu comoție sau suspectat de comoție nu are voie să ia parte ulterior la nicio fază a meciului, inclusiv penalty-uri (lovituri de departajare) și ar trebui, acolo unde este posibil, să fie însoțit la vestiare și/sau la unitatea medicală (cabinetul medical).
- echipa adversă este informată de către arbitru/al patrulăa oficial că are opțiunea de a folosi un „înlocuitor suplimentar” și o oportunitate de „înlocuire suplimentară”, care poate fi folosită concomitent cu „înlocuirea de comoție” făcută de cealaltă echipă sau în orice moment ulterior (cu excepția cazului subliniat altfel în Legile Jocului).

### **Oportunități de înlocuire**

- efectuarea unei „înlocuiri de comoție” este separată de orice limită a numărului de oportunități de „înlocuire normală”.
- totuși, dacă o echipă face o „înlocuire normală” în același timp cu o „înlocuire de comoție”, aceasta va conta ca una dintre oportunitățile de „înlocuire normală”.
- odată ce o echipă și-a folosit toate oportunitățile de „înlocuire normală”, nu poate folosi o „înlocuire de comoție” pentru a face o „înlocuire normală”.
- acolo unde o echipă efectuează o „înlocuire de comoție”, echipa adversă poate folosi un „înlocuitor suplimentar” și primește o oportunitate de „înlocuire suplimentară”. Această oportunitate suplimentară poate fi folosită numai pentru un „înlocuitor suplimentar” și nu pentru un „înlocuitor normal”.

### **Oficialii de meci**

Arbitrul și alți oficiali de meci, în special al patrulea oficial:

- nu fac parte din procesul decizional al unei echipe în ceea ce privește dacă un jucător ar trebui înlocuit sau nu, nici dacă un jucător ar trebui înlocuit cu un „înlocuitor normal” sau un „înlocuitor de comoție”.
- nu trebuie să decidă dacă o vătămare reală sau suspectată se încadrează pentru a folosi o „înlocuire de comoție”.
- ar trebui să ofere sprijin adecvat în cazul în care un jucător este accidentat sau suspect de accidentare, inclusiv prin informarea căpitanului echipei, antrenorului și/sau personalului medical dacă ei consideră sau decid că un jucător trebuie evaluat și/sau tratat.
- ar trebui să susțină o decizie a căpitanului echipei, antrenorului și/sau personalului medical că un jucător accidentat nu poate continua să joace, ceea ce poate necesita ca arbitrul să amâne reluarea până când ce jucătorul a părăsit terenul de joc și
- trebuie să informeze autoritățile competente dacă există îngrijorări că „înlocuirea de comoție” a fost făcută inadecvat.







Legile Jocului  
**2025-2026**



# Leggea 1

# Terenu de joc

## 1. Suprafața terenului de joc

Terenu de joc trebuie să aibă o suprafață în totalitate naturală sau, dacă regulamentul competiției permite acest lucru, o suprafață în totalitate artificială, cu excepția cazului în care regulamentul competiției permite o combinație integrată de materiale artificiale și naturale (sistem hibrid).

Suprafețele artificiale trebuie să aibă culoarea verde.

În cazul în care se folosesc suprafețe artificiale pentru meciuri disputate între echipele reprezentative ale unor asociații naționale afiliate la FIFA sau pentru meciuri din cadrul competițiilor internaționale ale cluburilor, suprafața de joc trebuie să îndeplinească cerințele Programului de calitate FIFA privind gazonul artificial, cu excepția cazului în care IFAB acordă o derogare specială.

## 2. Marcajele terenului de joc

Terenu de joc trebuie să aibă formă dreptunghiulară și să fie marcat cu linii continue care să nu fie periculoase; pentru realizarea marcajelor de pe terenurile naturale se pot folosi materiale din care sunt confecționate suprafețele de joc artificiale, cu condiția ca acestea să nu fie periculoase. Liniile de marcaj fac parte integrantă din suprafețele pe care le delimitează.

Pe terenul de joc vor fi marcate numai liniile prevăzute în Legea 1. Acolo unde se utilizează suprafețe artificiale, este permis să se traseze și alte linii, cu condiția ca acestea să aibă altă culoare față de marcajele de fotbal și să se distingă clar de acestea.

Cele două linii de demarcație mai lungi reprezintă liniile de margine. Cele două linii demarcație mai scurte reprezintă liniile de poartă.

Terenul de joc este împărțit în două jumătăți de o linie mediană care unește mijlocul celor două linii de margine.

Punctul de la centrul terenului se află în mijlocul liniei mediane. În jurul acestuia este trasat un cerc cu o rază de 9,15 m (10 yds).

Se pot efectua marcaje în afara terenului de joc, la 9,15 m (10 yds) de la arcul de cerc al colțului terenului, perpendicular față de liniile de poartă și liniile de margine.

Toate liniile trebuie să aibă aceeași lățime, aceasta nedepășind 12 cm (5 ins). Liniile de poartă trebuie să aibă aceeași lățime ca stâlpii porții și bara transversală.

Un jucător care trasează marcaje neautorizate pe teren trebuie avertizat pentru comportament nesportiv. În cazul în care arbitrul observă acest lucru în timpul meciului, jucătorul este avertizat la prima ieșire a mingii din joc.

### 3. Dimensiuni

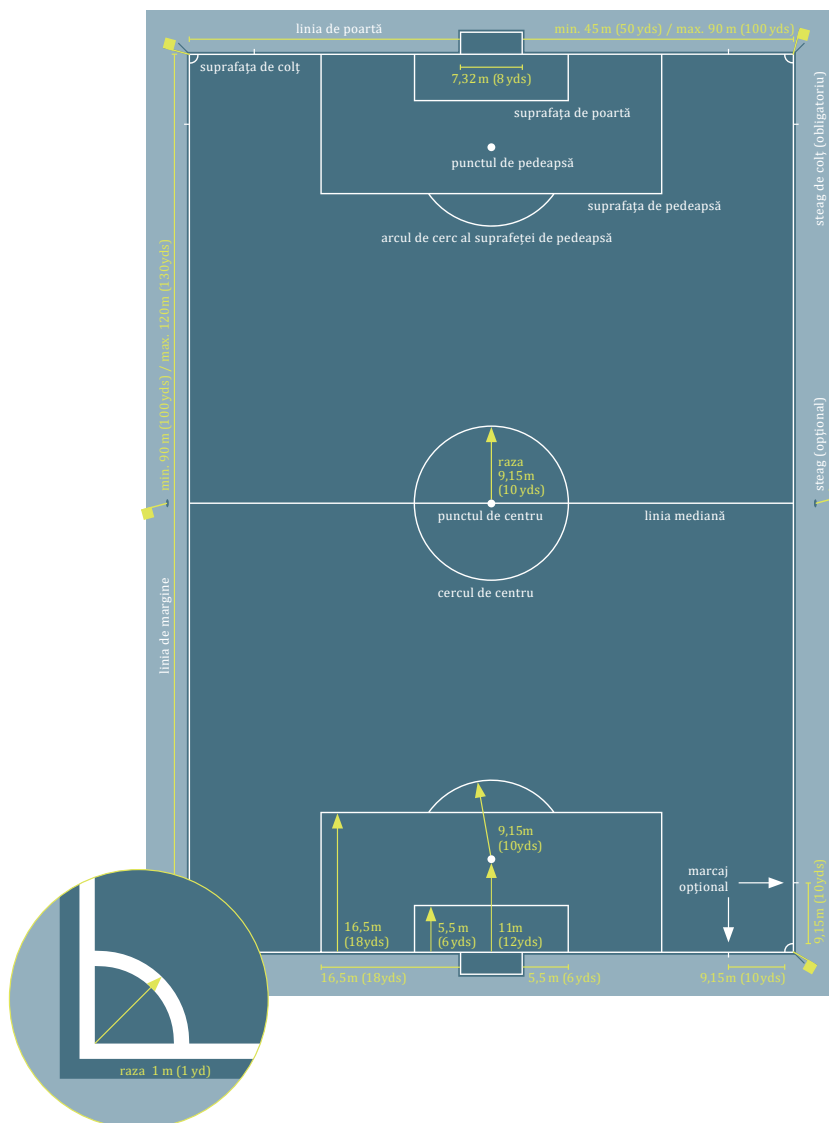
Linia de margine trebuie să fie mai lungă decât linia de poartă.

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| • Lungime (linia de margine): | • Lungime (linia de poartă): |
| minimum      90 m (100 yds)   | minimum      45 m (50 yds)   |
| maximum      120 m (130 yds)  | maximum      90 m (100 yds)  |

### 4. Dimensiuni pentru meciurile internaționale

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| • Lungime (linia de margine): | • Lungime (linia de poartă): |
| minimum      100 m (110 yds)  | minimum      64 m (70 yds)   |
| maximum      110 m (120 yds)  | maximum      75 m (80 yds)   |

Organizatorii competițiilor pot stabili lungimea liniilor de poartă și a liniilor de margine în limitele dimensiunilor de mai sus.



- măsurătorile se fac din exteriorul liniilor, deoarece liniile fac parte din suprafața pe care o delimitează.
- distanța de la punctul de pedeapsă se măsoară din centrul marcajului către partea din spate a liniei porții.

## 5. Suprafața de poartă

Se trasează două linii perpendiculare pe linia de poartă la 5,5 m (6 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porții. Liniile se prelungesc în interiorul terenului de joc pe o distanță de 5,5 m (6 yds), apoi se unesc cu o linie paralelă cu linia de poartă. Suprafața delimitată de aceste linii și linia de poartă reprezintă suprafața de poartă.

## 6. Suprafața de pedeapsă

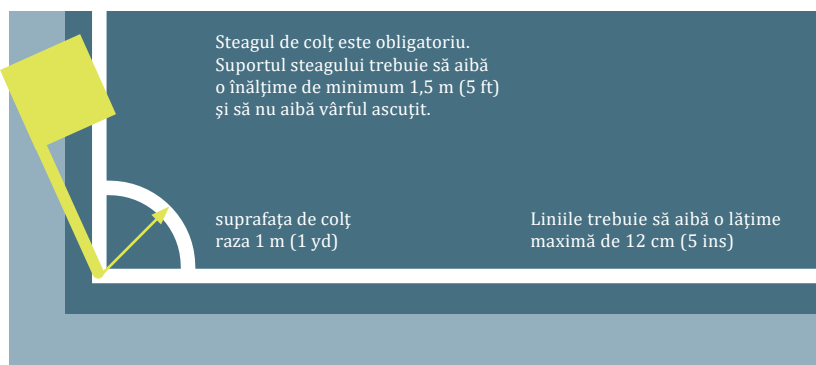
Se trasează două linii perpendiculare pe linia de poartă la 16,5 m (18 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porții. Liniile se prelungesc în interiorul terenului de joc pe o distanță de 16,5 m (18 yds), apoi se unesc cu o linie paralelă cu linia de poartă. Suprafața delimitată de aceste linii și linia de poartă reprezintă suprafața de pedeapsă.

În interiorul fiecărei suprafețe de pedeapsă, se marchează punctul de pedeapsă la 11 m (12 yds) față de mijlocul liniei dintre stâlpii porții.

Din fiecare punct de pedeapsă se trasează în afara suprafeței de pedeapsă un arc de cerc cu raza de 9,15 m (10 yds).

## 7. Suprafața de colț

Suprafața de colț este delimitată de un sfert de cerc cu raza de 1 m (1 yd) trasat în interiorul terenului de joc de la fiecare steag de colț.



## 8. Steagurile

La fiecare colț al terenului trebuie amplasat un steag. Suportul steagului trebuie să aibă o înălțime de minimum 1,5 m (5 ft) și să nu aibă vârful ascuțit.

Pot fi amplasate steaguri și la fiecare capăt al liniei mediane, în afara terenului de joc, la o distanță de minimum 1 m (1 yd) de linia de margine.

## 9. Suprafața tehnică

Suprafața tehnică se referă la meciurile disputate pe stadioane cu o zonă de stat jos/așezat pentru oficialii echipelor, înlocuitorii și jucătorii înlocuiți, după cum este prezentat mai jos:

- suprafața tehnică trebuie să se extindă doar cu 1 m (1 yd) de fiecare parte a zonei de stat jos și până la o distanță de 1 m (1 yd) de linia de margine.
- suprafața trebuie delimitată cu marcaje.
- numărul persoanelor cărora le este permis să ocupe suprafața tehnică este stabilit prin regulamentul competiției.
- ocupanții suprafeței tehnice:
  - sunt identificați înainte de începerea meciului, în conformitate cu regulamentul competiției.
  - trebuie să se comporte într-un mod responsabil.
  - trebuie să rămână în interiorul suprafeței tehnice, cu excepția unor situații speciale, de exemplu, fizioterapeutul/medicul poate intra pe terenul de joc, cu permisiunea arbitrului, pentru a acorda asistență medicală unui jucător accidentat.
- doar o singură persoană este autorizată să transmită instrucțiuni tactice din suprafața tehnică la un moment dat (în același timp).

## **10. Porțile**

O poartă trebuie amplasată în centrul fiecărei linii de poartă.

O poartă este formată din doi stâlpi verticali aflați la distanță egală de steagurile de colț, aceștia fiind uniți în partea superioară de o bară orizontală. Stâlpii și bara transversală trebuie confecționate dintr-un material aprobat și să nu prezinte pericol. Stâlpii porților și barele transversale trebuie să aibă aceeași formă, adică pătrată, rectangulară, rotundă, eliptică sau o combinație a acestora.

Se recomandă ca toate porțile utilizate într-o competiție oficială organizată sub egida FIFA sau a confederațiilor să îndeplinească cerințele Programului de calitate FIFA pentru porțile de fotbal.

Distanța dintre interiorul stâlpilor este de 7,32 m (8 yds), iar distanța dintre partea inferioară a barei transversale și sol este de 2,44 m (8 ft).

Stâlpii porții trebuie poziționați față de linia porții în conformitate cu imaginile de mai jos.

Stâlpii porții și bara transversală trebuie să fie de culoare albă și să aibă aceeași lățime și grosime, care nu trebuie să depășească 12 cm (5 ins).

În cazul în care bara transversală se deplasează sau se rupe, jocul se întrerupe până la repararea acesteia sau repunerea în poziția corectă. Jocul se reia cu o minge de arbitru. În cazul în care nu poate fi reparată, meciul trebuie oprit definitiv. Bara transversală nu poate fi înlocuită cu o funie sau orice alt material flexibil sau periculos.

Porțile pot fi prevăzute cu plase fixate de porți și de sol, în spatele porții; acestea trebuie ancorate corespunzător și nu trebuie să deranjeze portarul.

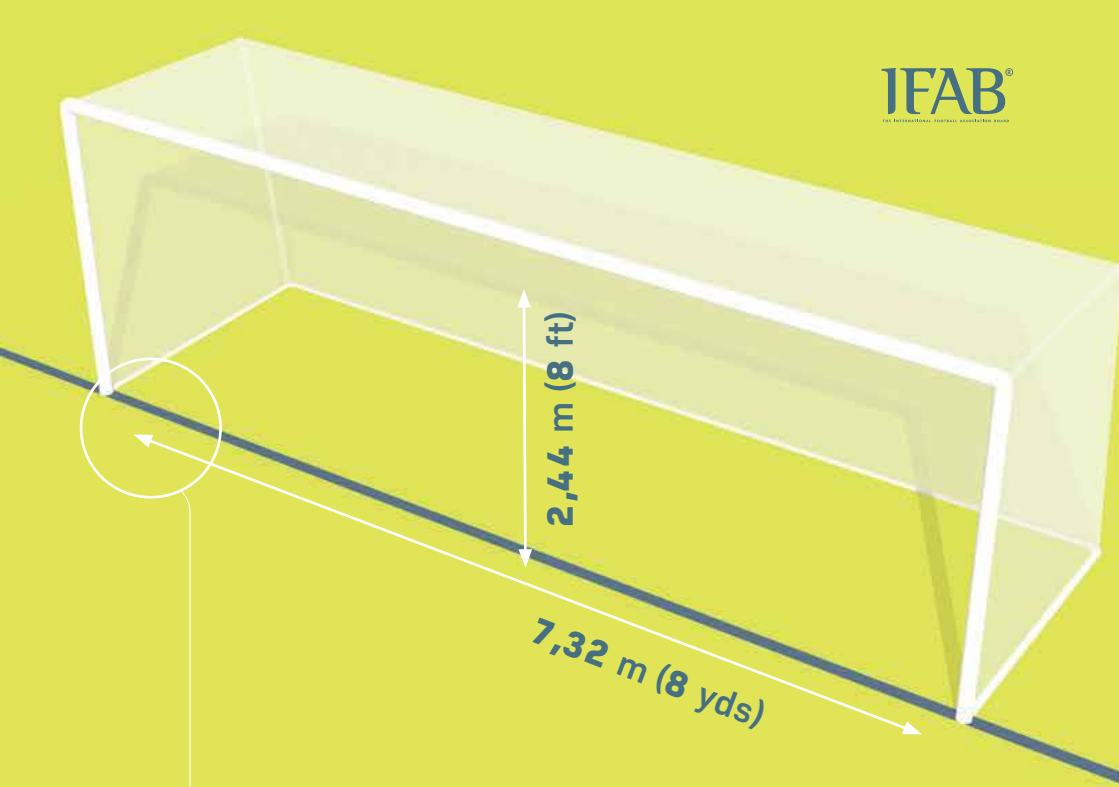
### **Măsuri de siguranță**

Porțile (inclusiv porțile mobile) trebuie ancorate corespunzător pe sol.

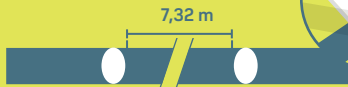
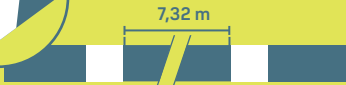
## **11. Tehnologia de pe linia porții (GLT)**

Se pot folosi sisteme GLT pentru a verifica dacă un gol a fost înscris sau nu, în scopul sprijinirii deciziei arbitrilor.

Utilizarea de sisteme GLT trebuie prevăzută în regulamentul competiției.



Stâlpii porții trebuie să fie poziționați față de linia porții în conformitate cu imaginile de mai jos.



## **Principiile GLT**

GLT se aplică numai la linia de poartă și este folosit doar pentru a determina dacă un gol a fost marcat.

Indicarea înscrierii unui gol trebuie confirmată imediat și automat, de sistemul GLT, în interval de o secundă, numai către oficialii meciului (prin intermediul ceasului arbitrilor, prin vibrații și semnal vizual și/sau prin sistemul de comunicație al arbitrilor); de asemenea, poate fi trimisă către camera de analiză video (VOR).

## **Cerințe și specificații privind GLT**

În cazul în care tehnologia GLT este utilizată în competiții, organizatorii competițiilor trebuie să se asigure că sistemul (inclusiv orice modificări posibile permise ale cadrului porții sau a tehnologiei în minge) îndeplinește cerințele Programului de calitate FIFA pentru GLT.

În cazul utilizării unui sistem GLT, arbitrul trebuie să testeze funcționarea tehnologiei înainte de meci, conform manualului de testare. În cazul în care tehnologia nu funcționează în conformitate cu cerințele din manualul de testare, arbitrul nu trebuie să utilizeze sistemul GLT, având obligația de a aduce acest lucru la cunoștința autorităților competente.

## **12. Publicitatea comercială**

Nu este permisă nicio formă de publicitate comercială, reală sau virtuală, pe terenul de joc, pe sol în zona delimitată de plasele porților, în suprafața tehnică, în zona de analiză video pentru arbitru sau în zona de până la 1 m (1 yd) față de liniile care delimitează terenul, din momentul intrării echipelor pe terenul de joc și până în momentul părăsirii acestuia la pauza dintre reprize, respectiv din momentul în care echipele reintră pe terenul de joc și până la sfârșitul meciului. Nu este permisă publicitatea sau fixarea de echipamente fără legătură cu acestea (camere video, microfoane etc.) pe porți, plase, steaguri sau suporturile acestora.

De asemenea, panourile publicitare trebuie instalate la minimum:

- 1 m (1 yd) de liniile de margine.
- aceeași distanță față de linia de poartă ca și adâncimea plasei porții.
- 1 m (1 yd) față de plasa porții.

### 13. Sigle și embleme

În timpul jocului, este interzisă reproducerea, reală sau virtuală, a siglelor sau emblemelor reprezentative ale FIFA, confederațiilor, asociațiilor naționale de fotbal, competițiilor, cluburilor sau altor organisme, pe terenul de joc, pe plasele porților și în zonele delimitate de acestea, pe porți și pe suporturile steagurilor. Acestea sunt permise pe steagurile propriu-zise.

### 14. Asistența video la arbitraj (VAR)

La meciurile unde se utilizează asistența video la arbitraj (VAR), trebuie să existe un studio de analiză video și cel puțin o zonă de analiză video pentru arbitru.

#### Studioul de analiză video

Studioul de analiză video este o cameră unde își desfășoară activitatea arbitrul asistent pentru analiză video (VAR), adjunctul VAR (AVAR) și tehnicianul video responsabil de reluări; acesta trebuie să se afle pe stadion/în apropierea acestuia sau într-un loc mai îndepărtat. În timpul meciului, accesul în studioul de analiză video și comunicarea cu arbitrul pentru analiză video, adjunctul acestuia, tehnicianul video responsabil cu reluările este permis numai persoanelor autorizate.

Un jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau oficial al unei echipe care intră în studioul de analiză video va fi sancționat cu eliminare.

#### Zona de analiză video pentru arbitru

La meciurile unde se utilizează asistența video la arbitraj (VAR), trebuie să existe cel puțin o zonă de analiză video unde arbitrul să efectueze o „analiză la marginea terenului”. Aceasta trebuie să fie:

- într-un loc vizibil în afara terenului de joc.
- clar delimitată.

Un jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau oficial al unei echipe care intră în zona de analiză video pentru arbitru va fi sancționat cu avertisment.



# Leggea 2

# Mingea

## 1. Caracteristici și dimensiuni

Toate mingile trebuie:

- să fie sferice.
- să fie confecționate dintr-un material adecvat.
- să aibă o circumferință cuprinsă între 68 cm (27 ins) și 70 cm (28 ins).
- să aibă o greutate cuprinsă între 410 g (14 oz) și 450 g (16 oz) la începutul meciului.
- să aibă o presiune egală cu 0,6-1,1 atmosfere (600-1.100 g/cm<sup>2</sup>) la nivelul mării (8,5 lbs/sq in-15,6 lbs/sq in).

Toate mingile folosite în meciurile din competițiile oficiale organizate sub egida FIFA sau a confederațiilor trebuie să îndeplinească cerințele și să fie prevăzute cu marcejele Programului de calitate FIFA pentru Mingile de fotbal.

Fiecare dintre acestea indică faptul că mingea a fost testată oficial și că îndeplinește cerințele tehnice specifice marcajului respectiv, acestea reprezentând cerințe suplimentare față de specificațiile minime prevăzute în Legea 2 și trebuind să fie aprobate de IFAB.

În cadrul competițiilor organizate de asociațiile naționale de fotbal se poate impune utilizarea de mingi prevăzute cu unul din aceste marceje.

În cadrul meciurilor oficiale organizate sub egida FIFA, a confederațiilor sau a asociațiilor naționale de fotbal, pe minge nu este permisă niciun fel de publicitate comercială, cu excepția siglei/emblemei competiției, a organizatorului competiției și a mărcii comerciale a producătorului autorizat de mingi. Regulamentele competițiilor pot impune restricții cu privire la mărimea și numărul acestor marceje.

## **2. Înlocuirea unei mingi deteriorate**

Dacă mingea se deteriorează:

- jocul este oprit și
- reluat printr-o minge de arbitru.

În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de începere, lovitură de poartă, lovitură de colț, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă sau aruncare de la margine, jocul va fi reluat în mod corespunzător.

În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de pedeapsă sau la un penalty de departajare în timp ce se mișcă înspre înainte, anterior contactului cu un jucător, bara transversală sau stâlpii porții, lovitura va fi repetată.

Mingea nu poate fi schimbată în timpul meciului fără permisiunea arbitrului.

## **3. Mingi suplimentare**

În jurul terenului de joc pot fi amplasate mingi suplimentare care întrunesc cerințele Legii 2, utilizarea acestora fiind dispusă de arbitru.





# Legea 3

# Jucătorii

## 1. Numărul de jucători

Un meci se dispută între două echipe, fiecare având un număr maxim de 11 jucători dintre care unul să fie portar. Jocul nu poate începe sau continua dacă una dintre echipe are mai puțin de 7 jucători.

În cazul în care o echipă are mai puțin de 7 jucători din cauză că unul sau mai mulți jucători au părăsit în mod deliberat terenul de joc, arbitrul nu este obligat să oprească jocul, putând acorda avantaj, dar jocul nu trebuie reluat după ieșirea mingii din joc în cazul în care o echipă nu are un număr de minimum 7 jucători.

În cazul în care regulamentul competiției prevede că toți jucătorii titulari și cei înlocuitori trebuie desemnați înainte de lovitură de începere a partidei, iar o echipă începe jocul cu mai puțin de 11 jucători, numai jucătorii titulari și înlocuitori desemnați ca atare pe foaia de joc pot lua parte la meci în momentul sosirii lor.

## 2. Numărul de înlocuiri

### Competiții oficiale

Numărul de înlocuiri, maximum cinci, care pot fi efectuate în meciurile din cadrul unei competiții oficiale va fi stabilit de FIFA, confederație sau asociația națională. În competițiile masculine și feminine la care participă prima echipă a cluburilor din divizia superioară sau echipele naționale „A” de seniori, unde numărul maxim de înlocuiri este trei, regulamentul competiției permite utilizarea a maximum cinci jucători înlocuitori pentru fiecare echipă:

- are la dispoziție maximum trei ocazii în care poate efectua înlocuirile\*.
- poate efectua înlocuiri suplimentare la pauză.

*\*Dacă ambele echipe efectuează simultan o înlocuire, aceasta va conta ca o ocazie de efectuare a înlocuirilor pentru ambele. Înlocuirile (și solicitările) multiple ale unei echipe efectuate în timpul aceleiași opriri a jocului se consideră drept o singură ocazie de înlocuire utilizată.*

### **Prelungirile**

- dacă o echipă nu a utilizat numărul maxim de jucători înlocuitori și/sau ocazii de efectuare a înlocuirilor, orice jucători înlocuitori și/sau ocazii de înlocuire rămase se pot utiliza în timpul prelungirilor.
- dacă regulamentul competiției le permite echipelor să folosească un jucător înlocuitor suplimentar în prelungiri, fiecare echipă va beneficia de o ocazie suplimentară de efectuare a înlocuirilor.
- înlocuirile pot fi efectuate și în perioada dintre încheierea timpului regulamentar de joc și începutul prelungirilor și în pauza dintre reprizele de prelungiri, acestea necontând ca ocazii de efectuare a înlocuirilor folosite.

Regulamentul competiției trebuie să stipuleze:

- câți jucători înlocuitori pot fi înscriși pe foaia de joc, numărul acestora putând fi cuprins între trei și maximum 15.
- dacă poate fi efectuată o înlocuire suplimentară în prelungiri (indiferent dacă echipa și-a epuizat sau nu numărul maxim permis de înlocuiri).

### **Alte meciuri**

La meciurile dintre echipele naționale „A”, pot fi înscriși pe foaia de joc maximum 15 jucători înlocuitori, din care pot fi utilizați maximum 6.

În toate celelalte meciuri, se poate efectua un număr mai mare de înlocuiri dacă:

- echipele stabilesc de comun acord numărul maxim de înlocuiri.
- arbitrul este informat înainte de meci.

În cazul în care arbitrul nu este informat sau echipele nu cad de acord înainte de meci, fiecărei echipe îi este permisă efectuarea a maximum șase înlocuiri.

### **Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiți**

Reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiți este permisă numai la competițiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și fotbalul de bază, sub rezerva acordului asociației naționale, confederației sau FIFA.

### **Înlocuire suplimentară permanentă a jucătorilor emoționați**

Regulamentele competițiilor pot prevedea înlocuiri suplimentare a jucătorilor emoționați în concordanță cu protocolul menționat la „Note și Modificări”.

### 3. Procedura de înlocuire

Numele jucătorilor înlocuitori trebuie comunicate arbitrului înainte de începerea meciului. Un jucător înlocuitor al cărui nume nu a fost comunicat înainte de începerea jocului nu poate lua parte la meci.

La înlocuirea unui jucător cu un jucător înlocuitor, trebuie respectate următoarele condiții:

- arbitrul trebuie să fie informat înainte de efectuarea înlocuirii.
- jucătorul înlocuit:
  - primește permisiunea arbitrului de a părăsi terenul de joc, cu excepția cazului în care se află deja în afara acestuia, și trebuie să părăsească terenul prin punctul cel mai apropiat de una din liniile de demarcație ale terenului de joc, în afară de cazul în care arbitrul indică faptul că jucătorul poate părăsi terenul imediat, direct pe la linia mediană sau prin alt punct (de exemplu, din motive de siguranță/securitate sau ca urmare a unei accidentări).
  - trebuie să se deplaseze imediat în suprafața tehnică sau la vestiar și nu va mai participa la joc, cu excepția situației în care este permisă reintroducerea pe teren a jucătorilor înlocuiți.
- dacă un jucător care urmează să fie înlocuit refuză să părăsească terenul, jocul va continua.

Jucătorul înlocuitor poate intra pe teren doar:

- în timpul unei opriri a jocului.
- pe la linia mediană.
- după ce jucătorul înlocuit a părăsit terenul.
- după primirea semnalului de la arbitru.

Procedura de înlocuire se încheie în momentul în care jucătorul înlocuitor intră pe teren; din acel moment, jucătorul care a fost schimbat devine jucător înlocuit, iar jucătorul înlocuitor devine jucător și poate repune mingea în joc în orice mod.

Toți jucătorii înlocuiți și jucătorii înlocuitori se supun autorității arbitrului, indiferent dacă joacă sau nu.

#### **4. Înlocuirea portarului**

Oricare din ceilalți jucători poate înlocui portarul dacă:

- arbitrul este informat înainte de efectuarea înlocuirii.
- înlocuirea are loc în timpul unei opriri a jocului.

#### **5. Abateri și sancțiuni**

În cazul în care un jucător care a fost desemnat ca înlocuitor intră pe teren la începutul meciului în locul unui jucător titular, iar arbitrul nu este informat cu privire la această modificare:

- arbitrul permite jucătorului desemnat ca înlocuitor să continue jocul.
- nu se poate dispune nicio sancțiune disciplinară împotriva jucătorului desemnat ca înlocuitor.
- jucătorul desemnat ca jucător titular poate deveni jucător desemnat ca înlocuitor.
- nu se reduce numărul de înlocuiri.
- arbitrul aduce incidentul la cunoștința autorităților competente.

În cazul în care se efectuează o înlocuire în timpul pauzei dintre reprize sau înainte de prelungiri, procedura de înlocuire trebuie să se încheie înainte de reînceperea meciului. În cazul în care arbitrul nu este informat, jucătorul desemnat ca înlocuitor poate continua să joace, neluându-se nicio sancțiune disciplinară împotriva sa, iar incidentul este adus la cunoștința autorităților competente.

În cazul în care un jucător înlocuiește portarul fără permisiunea arbitrilor, acesta:

- lasă jocul să continue.
- avertizează ambii jucători la următoarea ieșire a mingii din joc, dar nu și în cazul în care înlocuirea se produce în pauza dintre reprize (inclusiv în pauza din prelungiri) sau în intervalul cuprins între sfârșitul meciului și începerea prelungirilor și/sau penalty-urilor de departajare.

Pentru orice alte abateri de la această Lege:

- jucătorii sunt avertizați.
- jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului.

#### **6. Eliminarea jucătorilor titulari și jucătorilor înlocuitori**

Un jucător eliminat:

- anterior înaintării foii de joc, nu mai poate fi înscris pe aceasta în nicio calitate.

- după înscrierea pe foaia de joc și înainte de lovitura de începere a partidei, poate fi înlocuit de un jucător desemnat ca înlocuitor, acesta neputând fi înlocuit; numărul de înlocuiri de care beneficiază echipa nu este redus.
- după lovitura de începere a partidei, nu poate fi înlocuit.

Un jucător desemnat ca înlocuitor, eliminat înainte sau după lovitura de începere a partidei, nu poate fi înlocuit.

## 7. Persoane în plus pe terenul de joc

Antrenorul și ceilalți oficiali înscriși pe foaia de joc (cu excepția jucătorilor titulari sau înlocuitori) reprezintă oficialii echipei. Persoanele care nu sunt înscrise pe foaia de joc ca jucători, înlocuitori sau oficiali ai echipei sunt considerate persoane străine/factori externi.

În cazul în care un oficial al echipei, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit, un jucător eliminat sau o persoană străină/factor extern intră pe terenul de joc, arbitrul trebuie:

- să oprească jocul, numai dacă se intervine în joc.
- să dispună evacuarea persoanei respective la prima oprire a jocului.
- să ia măsurile disciplinare adecvate.

Dacă jocul este oprit, iar cel care a intervenit în joc este:

- un oficial al echipei, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit sau un jucător eliminat, jocul este reluat prin lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă.
- o persoană străină/factor extern, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

Dacă mingea se îndreaptă spre poartă și intervenția nu împiedică un jucător din apărare să joace mingea, se acordă gol dacă mingea intră în poartă (chiar și în cazul contactului cu mingea), în afară de situația în care intervenția a fost produsă de echipa în atac.

## 8. Jucător ieșit în afara terenului de joc

Dacă un jucător care necesită permisiunea arbitrilor pentru a reintra pe terenul de joc, reintră pe teren fără permisiunea acestuia, arbitrul trebuie:

- să oprească jocul (nu imediat, dacă jucătorul nu intervine în joc sau asupra unui oficial de meci sau dacă poate fi aplicată regula avantajului).

- să avertizeze jucătorul pentru intrarea pe teren fără permisiune.

Dacă arbitrul oprește jocul, acesta trebuie reluat:

- prin lovitură liberă directă din locul unde s-a produs intervenția.
- prin lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea la oprirea jocului, în cazul în care nu s-a produs nicio intervenție.

Depășirea uneia din liniile de demarcație a terenului de joc de un jucător în cadrul unei acțiuni de joc nu este considerată abatere.

### **9. Gol marcat cu o persoană în plus pe teren**

Dacă, după marcarea unui gol, dar înainte de reluarea jocului, arbitrul își dă seama că pe terenul de joc se afla o persoană în plus în momentul marcării golului și acea persoană a intervenit în joc:

- arbitrul trebuie să anuleze golul, dacă persoana în plus este:
  - un jucător, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit, un jucător eliminat sau un oficial al echipei care a marcat golul; jocul este reluat cu lovitură liberă directă din locul unde se afla persoana respectivă.
  - o persoană străină/factor extern care a intervenit în joc, în afară de cazul în care golul a fost înscris în modul prezentat la secțiunea „Persoane în plus pe terenul de joc”; jocul este reluat cu o minge de arbitru.
- arbitrul trebuie să valideze golul dacă persoana în plus este:
  - un jucător, un jucător înlocuitor, un jucător înlocuit, un jucător eliminat sau un oficial al echipei care a primit golul.
  - o persoană străină/factor extern care nu a intervenit în joc.

În toate aceste cazuri, arbitrul trebuie să dispună evacuarea persoanei respective de pe terenul de joc.

Dacă, după marcarea unui gol și după reluarea jocului, arbitrul își dă seama că pe terenul de joc se afla o persoană în plus în momentul marcării golului, golul nu mai poate fi anulat. Dacă persoana respectivă se află în continuare pe teren, arbitrul trebuie:

- să oprească jocul.
- să dispună scoaterea persoanei respective de pe terenul de joc.

- să dispună reluarea jocului cu o minge de arbitru sau prin lovitură liberă, după caz.

Arbitrul trebuie să aducă incidentul la cunoștința autorităților competente.

## 10. Căpitanul echipei

Fiecare echipă trebuie să aibă un căpitan pe terenul de joc care poartă o banderolă de identificare. Căpitanul echipei nu are statut sau privilegii speciale, dar are un grad de responsabilitate pentru comportamentul echipei.

Competițiile pot implementa recomandările „Doar căpitanul” enumerate la „Note și modificări”.



Leggea

4

# Echipamentul jucătorilor

## 1. Măsuri de siguranță

Jucătorii nu trebuie să utilizeze sau să poarte articole și obiecte periculoase.

Sunt interzise toate tipurile de bijuterii (coliere, inele, brățări, cercei, curele și benzi de piele sau de cauciuc), acestea trebuind înlăturate. Nu este permisă acoperirea bijuteriilor cu bandă adezivă.

Jucătorii titulari trebuie verificați înainte de începerea meciului, iar jucătorii înlocuitori înainte de intrarea pe teren. Dacă un jucător poartă sau utilizează articole sau bijuterii neautorizate/periculoase, arbitrul trebuie să dispună ca jucătorul:

- să înlătore obiectul respectiv.
- să părăsească terenul de joc la următoarea oprire a jocului, dacă jucătorul nu poate sau nu dorește să se conformeze.

Un jucător care refuză să se conformeze sau care poartă din nou obiectul respectiv, trebuie avertizat.

## 2. Echipamentul obligatoriu

Echipamentul obligatoriu al unui jucător este format din următoarele articole separate:

- tricou cu mâneci.
- șort.
- jambiere - banda adezivă sau orice material aplicat sau purtat la exterior trebuie să aibă aceeași culoare ca și porțiunea din jambieră pe care se aplică sau pe care o acoperă.

- apărători pentru tibie - trebuie să fie confecționate dintr-un material corespunzător și să aibă dimensiunea adecvată pentru a oferi un grad de protecție corespunzător și să fie acoperite de jambiere. Jucătorii sunt responsabili de mărimea și gradul de protecție a apărătorilor pentru tibie.
- ghete.

Căpitanul echipei trebuie să poarte o banderolă de căpitan furnizată sau autorizată de către organizatorul competiției, sau o banderolă de căpitan dintr-o singură culoare care să aibă inscripționată cuvântul ‘căpitan’ sau litera “C” sau o traducere a acestora, care trebuie, de asemenea, să aibă o singură culoare (vezi „Modificări Generale”).

Dacă un jucător își pierde accidental o gheată sau o apărătoare de tibie, trebuie să o înlocuiască cât mai curând posibil, cel târziu la următoarea ieșire a mingii din joc; dacă jucătorul respectiv joacă mingea și/sau marchează un gol înainte de înlocuirea ghetei sau apărătorii lipsă, golul este considerat valabil.

### **3. Culorile**

- cele două echipe trebuie să poarte culori care să se distingă una de cealaltă și de oficialii de meci.
- fiecare portar trebuie să poarte culori distincte de ceilalți jucători și de oficialii de meci.
- dacă tricourile celor doi portari au aceeași culoare și niciunul dintre ei nu are alt tricou, arbitrul va permite începerea/continuarea meciului.

Bluzele termice trebuie să aibă:

- o singură culoare, care să fie aceeași cu culoarea dominantă a mânecilor tricoului

sau

- un model/culori care să reproducă exact modelul/culorile de pe mâneca tricoului.

Șortul termic/colanții trebuie să aibă culoarea dominantă a șortului sau a părții inferioare a acestuia. Jucătorii din aceeași echipă trebuie să poarte aceeași culoare.

#### 4. Alte articole de echipament

Este permisă purtarea de articole de protecție care nu prezintă pericol, de exemplu mănuși, căști, măști de protecție, genunchiere și cotiere confecționate din materiale moi, ușoare și căptușite, precum și șepci pentru portari și ochelari pentru sportivi. Portarii pot purta pantaloni de trening.

##### **Echipament pentru cap**

În cazul în care se utilizează echipament de protecție pentru cap (cu excepția șepcilor portarilor), acesta trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

- să fie de culoare neagră sau de aceeași culoare ca și tricoul (cu condiția ca jucătorii din aceeași echipă să poarte aceeași culoare).
- să fie în concordanță cu aspectul profesionist al echipamentului jucătorului.
- să nu fie fixat de tricou.
- să nu prezinte pericol pentru jucătorul care îl poartă sau pentru alt jucător (de exemplu, din cauza mecanismului de deschidere/închidere de la gât).
- să nu prezinte niciun fel de elemente care ies în afară (proeminențe).

##### **Sisteme electronice de comunicare**

Jucătorilor (inclusiv jucătorilor înlocuitori/înlocuiți și jucătorilor eliminați) nu le este permisă purtarea sau utilizarea de niciun fel de echipamente electronice sau de comunicare (cu excepția situațiilor în care este permisă utilizarea de sisteme EPTS). Oficialilor echipei nu li se permite utilizarea de niciun fel de sisteme electronice de comunicare în afară de cazul în care acestea au legătură în mod direct cu starea de bine sau siguranța jucătorilor sau sunt utilizate în scopuri tactice/specifice activității de antrenor. Pot fi utilizate în exclusivitate echipamente de dimensiuni mici, mobile, portabile (de exemplu, microfoane, căști, căști de ureche, telefon mobil/smartphone, smartwatch, tabletă, laptop). Oficialii echipelor care folosesc echipamente neautorizate sau care au un comportament necorespunzător în legătură cu utilizarea de echipamente electronice sau de comunicare vor fi eliminați.

##### **Sisteme electronice de monitorizare a performanței (EPTS)**

În cazul în care se utilizează sisteme electronice de monitorizare a performanței (EPTS) care implică montarea de elemente pe echipamentul jucătorilor în cadrul unei competiții oficiale organizate sub egida FIFA, a confederațiilor sau asociațiilor naționale, organizatorul competiției are obligația de a se asigura că

elementele fixate pe echipamentul jucătorilor nu prezintă pericol și sunt conforme cu cerințele pentru sisteme electronice de monitorizare a performanței conform Programului de calitate FIFA pentru sisteme electronice de monitorizare a performanței.

În cazul în care se folosesc sisteme electronice de monitorizare a performanței (EPTS) puse la dispoziție de organizatorul meciului sau competiției, acesta are obligația să se asigure că informațiile și datele transmise de sistemele EPTS către suprafața tehnică în timpul meciurilor disputate în cadrul competițiilor oficiale sunt fiabile și precise.

Programul de calitate FIFA pentru sisteme electronice de monitorizare a performanței sprijină organizatorii de competiții în procesul de aprobare a unor sisteme electronice de monitorizare a performanțelor fiabile și precise.

## **5. Sloganuri, declarații, imagini și publicitate**

Echipamentul nu trebuie să conțină sloganuri, declarații sau imagini de natură politică, religioasă sau cu caracter personal. Jucătorii nu trebuie să își expună articolele de lenjerie pe care apar sloganuri, declarații sau imagini de natură politică, religioasă, cu caracter personal sau publicitar, cu excepția siglei producătorului. Pentru orice abatere de acest gen, jucătorul și/sau echipa va fi sancționat(ă) de organizatorul competiției, asociația națională sau FIFA.

### **Principiile**

- legea 4 se aplică întregului echipament (inclusiv îmbrăcămintea) purtat de jucători, jucătorii înlocuitori și jucătorii înlocuiți; de asemenea, principiile acestea se aplică tuturor oficialilor echipelor din suprafața tehnică.
- următoarele elemente sunt (în mod obișnuit) permise:
  - numărul și numele jucătorului, simbolul/emblema echipei, sloganurile/emblemele care promovează jocul de fotbal, respectul și integritatea, precum și publicitatea permisă de regulamentul competiției sau de regulamentele asociației naționale, confederației sau FIFA.
  - datele referitoare la meci: echipele, data, competiția/evenimentul, locația.

- sloganurile, declarațiile sau imaginile permise trebuie să se limiteze la partea din față a tricoului și/sau banderolei.
- în anumite cazuri, sloganul, declarația sau imaginea poate apărea doar pe banderola căpitanului.

### **Interpretarea Legii**

Pentru a se stabili dacă un slogan, o declarație sau o imagine este permis(ă), trebuie să se facă raportare la Legea 12 (Faulturi și comportament nesportiv), conform căreia arbitrul trebuie să ia măsuri împotriva unui jucător care se face vinovat de:

- folosirea unui limbaj și/sau unor gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase.
- folosirea de gesturi provocatoare, persiflante sau instigatoare.

Orice slogan, declarație sau imagine care se încadrează în una din aceste categorii este considerat(ă) nepermis(ă).

În timp ce caracterul religios și personal sunt relativ ușor de definit, cel politic este mai puțin clar. În orice caz, nu sunt permise sloganurile, declarațiile sau imaginile având legătură cu următoarele:

- orice persoană(-e) în viață sau decedată(-e), (în afară de cazul în care face parte din denumirea competiției).
- orice partid politic/organizație politică/grupare politică locală, regională, națională sau internațională etc.
- orice guvern local, regional sau național sau departamentele, birourile sau funcțiunile sale.
- orice organizație cu caracter discriminatoriu.
- orice organizație ale cărei scopuri/acțiuni sunt susceptibile să offenseze un număr mare de persoane.
- orice acțiuni/evenimente politice specifice.

La comemorarea unui eveniment național sau internațional important, trebuie luate atent în calcul aspectele sensibile pentru echipa adversă (inclusiv suporterii acesteia) și pentru publicul larg.

Regulamentele competițiilor pot cuprinde și alte restricții/limitări, în special în ceea ce privește dimensiunile, numărul și poziționarea sloganurilor, declarațiilor și imaginilor permise. Se recomandă ca orice controverse legate de sloganuri, declarații sau imagini să fie soluționate înainte ca meciul/competiția să aibă loc.

## **6. Abateri și sancțiuni**

În cazul abaterilor de la această Lege, nu este necesar ca jocul să fie oprit, jucătorul:

- fiind informat de arbitru să părăsească terenul de joc pentru a-și corecta echipamentul.
- părăsind terenul la oprirea jocului, în afară de cazul când și-a corectat deja echipamentul.

În cazul în care un jucător părăsește terenul de joc pentru a-și corecta sau schimba echipamentul:

- echipamentul acestuia trebuie verificat de un oficial de meci înainte de a i se permite reintrarea pe teren.
- jucătorul poate reintra pe teren numai cu permisiunea arbitrului (aceasta putând fi acordată și în timpul desfășurării jocului).

Un jucător care intră pe teren fără permisiunea arbitrului trebuie avertizat și, în cazul în care jocul este oprit pentru arătarea cartonașului galben, acesta va fi reluat prin lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului, în afară de cazul în care intervine în joc, situație în care jocul este reluat prin lovitură liberă directă (sau lovitură de pedeapsă) din locul unde s-a produs intervenția.





# Leggea 5

# Arbitrul

## 1. Autoritatea arbitrului

Fiecare meci este condus de un arbitru care are autoritate deplină în ceea ce privește punerea în aplicare a Legilor jocului în cadrul partidei respective.

## 2. Deciziile arbitrului

Arbitrul va depune toate eforturile pentru luarea celor mai bune decizii, în conformitate cu Legile jocului și cu spiritul acestuia. Deciziile vor avea la bază opinia arbitrului, acesta având autoritatea de a lua măsurile corespunzătoare în cadrul impus de Legile jocului.

Deciziile arbitrului referitoare la aspectele legate de joc, inclusiv în ceea ce privește marcarea sau nu a golurilor, precum și rezultatul meciului, sunt definitive. Deciziile arbitrului și ale tuturor celorlalți oficiali de meci trebuie întotdeauna respectate.

Arbitrul nu poate reveni asupra unei decizii de reluare a jocului dacă își dă seama că aceasta este incorectă sau în urma informațiilor primite de la un alt oficial de meci, dacă jocul a fost reluat sau arbitrul a fluierat sfârșitul primei sau celei de a doua reprize (inclusiv prelungiri) și a părăsit terenul de joc sau a oprit definitiv jocul. Cu toate acestea, dacă la sfârșitul reprizei, arbitrul părăsește terenul de joc pentru a se duce în zona de analiză video pentru arbitru sau pentru a cere jucătorilor să revină pe terenul de joc, aceste situații nu împiedică modificarea unei decizii corespunzătoare unui incident care a avut loc înainte de încheierea reprizei.

Cu excepția situațiilor prevăzute de Legea 12.3 și de Protocolul VAR, se poate aplica o sancțiune disciplinară după ce jocul a fost reluat numai dacă alt oficial de meci a identificat o abatere și a încercat să o comunice arbitrului înainte de reluarea jocului; nu se va aplica modul de reluare a jocului corelat sancțiunii.

Dacă arbitrul nu mai poate conduce jocul, meciul poate continua sub supravegherea celorlalți oficiali de meci până la prima ieșire a mingii din joc.

### 3. Atribuții și îndatoriri

Arbitrul:

- pune în aplicare Legile jocului.
- conduce jocul, în colaborare cu ceilalți oficiali de meci.
- cronometrează meciul, consemnează evenimentele care au loc în timpul meciului și înaintează autorităților competente un raport de meci care conține informații cu privire la sancțiunile disciplinare și orice alte incidente care au survenit înainte, în timpul sau după meci.
- controlează și/sau indică reluarea jocului.

#### Avantaj

- lasă jocul să continue dacă se produce o abatere, iar echipa împotriva căreia s-a comis abaterea poate beneficia de avantaj, respectiv sancționează abaterea în cazul în care consideră că avantajul anticipat nu apare imediat sau în câteva secunde.

#### Sanțiuni disciplinare

- atunci când se produc simultan mai multe abateri, sancționează abaterea cea mai gravă din punct de vedere al sancțiunii aplicabile, reluării jocului, gravității fizice și impactului tactic.
- dispune sancțiuni disciplinare împotriva jucătorilor care comit abateri sancționabile cu avertisment și eliminare.
- este abilitat să ia măsuri disciplinare de la intrarea pe terenul de joc pentru inspecția de dinaintea meciului și până la părăsirea acestuia după sfârșitul meciului (inclusiv penalty-uri de departajare). Dacă, înainte de intrarea pe terenul de joc la începutul meciului, un jucător comite o abatere care se sancționează cu eliminare, arbitrul este abilitat să interzică jucătorului să ia parte la meci (a se vedea Legea 3.6); arbitrul va raporta orice altă abatere.
- are autoritatea de a arăta cartonașul galben sau cartonașul roșu și, acolo unde regulamentul competiției permite acest lucru, de a elimina temporar un jucător, de la intrarea pe terenul de joc la începutul meciului și până la sfârșitul meciului, inclusiv în pauzele dintre reprize, în prelungiri și la penalty-urile de departajare.
- ia măsuri împotriva oficialilor echipei care nu au un comportament responsabil și îi atenționează sau le arată cartonașul galben în cazul unui avertisment sau cartonașul roșu în cazul eliminării de pe terenul de joc și din imediata apropiere a acestuia, inclusiv din suprafața tehnică; în cazul în care persoana vinovată de abatere nu poate fi identificată, va primi sancțiunea antrenorul principal prezent în suprafața tehnică. Un oficial al echipei care face parte din personalul medical, care comite o abatere sancționabilă cu eliminare, poate rămâne în cazul în care

echipa nu are alt personal medical pentru a interveni în cazul în care un jucător necesită asistență medicală.

- intervine la semnalizările celorlalți oficiali de meci cu privire la incidente pe care nu le-a văzut.

### **Accidentări**

- lasă jocul să continue până în momentul în care mingea iese din joc în cazul în care un jucător este ușor accidentat.
- oprește jocul dacă un jucător este grav accidentat și dispune transportarea acestuia în afara terenului. Unui jucător accidentat nu i se poate acorda asistență medicală pe terenul de joc, putând reintra pe teren numai după ce jocul a fost reluat; în cazul în care mingea este în joc, jucătorul trebuie să reintre pe teren pe la linia de margine, iar dacă mingea este afară din joc poate intra pe la orice linie care delimitează suprafața de joc. Sunt permise excepții de la cerința privind părăsirea terenului de joc numai în următoarele situații:
  - se accidentează un portar.
  - un portar și un jucător de câmp intră în coliziune și au nevoie de îngrijiri.
  - jucători ai aceleiași echipe intră în coliziune și au nevoie de îngrijiri.
  - s-a produs o accidentare gravă.
  - un jucător s-a accidentat în urma unei abateri de natură fizică pentru care adversarul este avertizat sau eliminat (de exemplu, atac imprudent sau fault grosolan), dacă examinarea/îngrijirile medicale se efectuează rapid.
  - s-a acordat o lovitură de pedeapsă, iar jucătorul accidentat este cel care o va executa.
- se asigură că orice jucător care sângerează părăsește terenul de joc. Jucătorul respectiv poate reintra pe teren numai la primirea unui semnal de la arbitru, acesta din urmă trebuind să se asigure că sângerarea s-a oprit și că nu există pete de sânge pe echipament.
- dacă arbitrul a permis intrarea pe teren a medicilor și/sau brancardierilor, jucătorul trebuie să părăsească terenul pe targă sau mergând. În cazul în care jucătorul nu se conformează, trebuie avertizat pentru comportament nesportiv.
- în cazul în care arbitrul a decis să avertizeze sau să elimine un jucător accidentat, care trebuie să părăsească terenul pentru a primi asistență medicală, cartonașul trebuie să îi fie arătat înainte de a părăsi suprafața de joc.

- în cazul în care jocul nu a fost oprit din alt motiv sau dacă accidentarea suferită de jucător nu este cauzată de o abatere, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

### **Intervenții externe**

- întrerupe, suspendă sau oprește definitiv jocul în urma producerii de abateri sau de intervenții externe, de exemplu:
  - instalația de nocturnă nu funcționează corespunzător.
  - un obiect aruncat de un spectator lovește un oficial de meci, un jucător sau un oficial al echipei, situație în care poate lăsa jocul să continue sau îl poate întrerupe, suspenda sau opri definitiv, în funcție de gravitatea incidentului.
  - un spectator utilizează un fluier, influențând jocul - în acest caz meciul este oprit și reluat cu o minge de arbitru.
  - o altă minge decât cea cu care se joacă, un obiect sau un animal pătrunde pe terenul de joc în timpul meciului. În aceste situații, arbitrul trebuie:
    - să oprească jocul (și să îl reia cu o minge de arbitru) numai dacă se produce o intervenție în joc, mai puțin dacă mingea se îndreaptă spre poartă, iar intervenția respectivă nu împiedică un jucător al echipei în apărare să joace mingea, caz în care acordă golul dacă mingea intră în poartă (chiar și în cazul contactului cu mingea), în afară de situația în care intervenția a fost produsă de echipa în atac.
    - să lase jocul să continue dacă nu se produce o intervenție în joc și să dispună înlăturarea mingii, obiectului sau animalului respectiv în afara terenului imediat ce acest lucru este posibil.
- nu permite persoanelor neautorizate accesul pe teren.

## **4. Asistența video la arbitraj (VAR)**

Folosirea asistenței video la arbitraj (VAR) este permisă numai în cazul în care organizatorul meciului/competiției îndeplinește toate cerințele privind Protocolul VAR și implementarea acestuia (conform manualului VAR) și a primit acordul scris al IFAB și FIFA.

Arbitrul poate beneficia de asistență video la arbitraj (VAR) numai în cazul unei „erori clare și evidente” sau al „neobservării unui incident grav” în legătură cu:

- validarea sau nu a unui gol.
- acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă.
- sancționarea directă cu cartonaș roșu (nu în urma unui al doilea avertisment).

- o eroare de identificare a unui jucător, în situația în care arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă și nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri.

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) va ajuta arbitrul prin punerea la dispoziția acestuia a unei(-or) reluări a(le) incidentului. Decizia finală aparține arbitrului care poate hotărî doar pe baza informațiilor primite de la arbitrul asistent pentru analiză video și/sau în urma analizei directe a reluării („analiză la marginea terenului”).

În afară de cazul „neobservării unui incident grav”, arbitrul (și, unde este cazul, ceilalți oficiali de meci de teren) trebuie să ia întotdeauna o decizie (aceasta putând fi inclusiv o decizie de nesanționare a unei posibile abateri); această decizie nu poate fi modificată, cu excepția situației în care este vorba de o „eroare clară și evidentă”.

### **Efectuarea unei analize după reluarea jocului**

În cazul în care jocul a fost oprit și reluat, arbitrul poate analiza incidentul și dispune sancțiunea corespunzătoare numai în cazul unei erori de identificare sau a unei abateri sancționabile cu eliminare legate de comportament violent, scuiparea sau mușcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare și/sau ireverențioase.

## **5. Echipamentul arbitrului**

### **Echipamentul obligatoriu**

Arbitrii trebuie să utilizeze următorul echipament:

- fluiet(-e)
- ceas(-uri)
- cartonașe roșii și galbene
- carnețel (sau orice alt mijloc de consemnare a evenimentelor care au loc în timpul meciului)

### **Alte echipamente**

Arbitrilor li se permite să utilizeze:

- echipamente de comunicare cu alți oficiali de meci - sistem de avertizare sonor/fanioane cu sistem sonor, căști etc.
- EPTS sau alt echipament de monitorizare a condiției fizice.

Arbitrilor și celorlalți oficiali de meci de teren le este interzisă purtarea de bijuterii sau de alte echipamente electronice, inclusiv camere video.

## 6. Semnalele arbitrilor

A se vedea imaginile pentru informații privind semnalele autorizate ale arbitrilor.



Lovitură de **pedeapsă**



Lovitură liberă **indirectă**



Lovitură liberă **directă**



Avantaj (1)



Avantaj (2)



Lovitură de **colț**



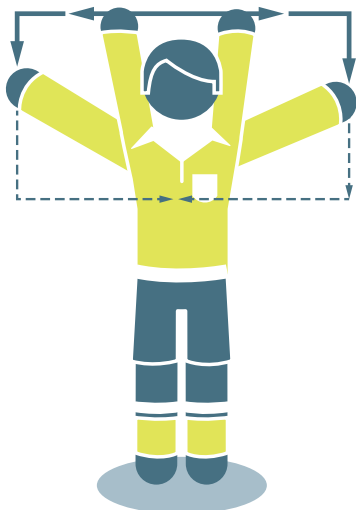
Lovitură de **poartă**



Cartonaș **roșu și galben**



Deget la ureche pentru **verificare**, celălalt braț/cealaltă mână întins(ă)



Semnal **analiză** video



**Numărătoare inversă** pentru ultimele cinci secunde ale restricției de opt secunde pentru portarii care controlează mingea cu mâna/mânilor/brațul/brațele

## 7. Responsabilitățile oficialilor de meci

Un arbitru sau un alt oficial de meci nu poate fi făcut responsabil pentru:

- niciun fel de accidentări suferite de un jucător, oficial sau spectator.
- niciun fel de pagube materiale.
- orice alte pierderi suferite de o persoană, club, companie, asociație sau alt organism, imputabile sau potențial imputabile unei decizii luate în conformitate cu Legile jocului sau cu respectarea procedurilor normale privind organizarea, disputarea și conducerea unui meci.

Astfel de decizii pot fi:

- permiterea sau interzicerea desfășurării unui meci din motive ce țin de starea terenului sau a zonelor adiacente sau de condițiile meteorologice.
- oprirea definitivă a unui meci, indiferent de motiv.
- decizii referitoare la conformitatea echipamentului de pe teren sau a mingii utilizate în cadrul partidei.
- oprirea sau nu a jocului în urma unei intervenții din partea spectatorilor sau a oricărei probleme apărute în zona rezervată spectatorilor.
- oprirea sau nu a jocului pentru a permite scoaterea unui jucător accidentat de pe terenul de joc pentru a i se acorda asistență medicală.
- solicitarea unui jucător accidentat de a părăsi terenul de joc pentru a i se acorda asistență medicală.
- permiterea sau nepermiterea purtării anumitor articole de îmbrăcăminte sau echipament de un jucător.
- în măsura în care este de competența sa, permiterea sau nepermiterea prezenței unor persoane (inclusiv oficiali ai echipei sau ai stadionului, personal de ordine, fotografi sau alți reprezentanți ai mass-media) în apropierea terenului de joc.
- orice altă decizie luată în conformitate cu Legile jocului sau cu obligațiile sale decurgând din prevederile normelor și regulamentelor FIFA, confederațiilor, asociațiilor naționale sau competițiilor după care se desfășoară jocul.



# Leggea 6

# Alți oficiali de meci

La meciuri pot fi delegați, de asemenea, alți oficiali de meci (doi arbitri asistenți, al patrulea oficial, doi arbitri asistenți suplimentari, un arbitru asistent de rezervă, un arbitru asistent pentru analiză video (VAR) și cel puțin un adjunct VAR (AVAR)). Aceștia vor ajuta arbitrul să conducă meciul în conformitate cu Legile Jocului, dar decizia finală va aparține întotdeauna arbitrului.

Arbitrul, arbitrii asistenți, al patrulea oficial, arbitrii asistenți suplimentari și arbitru asistent de rezervă sunt oficialii de meci din teren.

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) și adjunctul său (AVAR) sunt oficialii de meci pentru analiză video, rolul lor fiind acela de a ajuta arbitrul în conformitate cu Legile Jocului și Protocolul VAR.

Oficialii de meci își desfășoară activitatea sub coordonarea arbitrului. În cazul în care intervin în mod nejustificat sau au un comportament neadecvat, arbitrul va renunța la aceștia și va înainta un raport în acest sens către autoritățile competente.

Ceilalți oficiali de meci din teren ajută arbitrul cu privire la abaterile asupra cărora au un unghi vizual mai bun decât arbitrul având obligația de a înainta un raport către autoritățile competente în legătură cu situațiile grave de comportament nesportiv sau alte incidente care s-au produs în afara câmpului vizual al arbitrului și al celorlalți oficiali de meci. De asemenea, trebuie să anunțe arbitrul și ceilalți oficiali de meci cu privire la raportul întocmit.

Oficialii de meci din teren ajută arbitrul la inspectarea terenului de joc, mingilor și echipamentului jucătorilor (inclusiv pentru a verifica dacă problemele au fost rezolvate), precum și la cronometrare și la ținerea evidenței golurilor, incidentelor de comportament nesportiv etc.

Regulamentul competiției trebuie să prevadă în mod clar cine înlocuiește un oficial de meci care nu-și poate începe sau continua exercitarea atribuțiilor și schimbările aferente. Regulamentul trebuie să specifice în mod clar cine preia atribuțiile arbitrului, dintre al patrulea oficial, arbitru asistent cel mai experimentat și arbitru asistent suplimentar cel mai experimentat, în cazul în care arbitrul nu-și poate începe sau continua exercitarea atribuțiilor.

## **1. Arbitrii asistenți**

Aceștia au sarcina de a semnaliza:

- când mingea iese în întregime de pe terenul de joc și care echipă are dreptul la o lovitură de colț, lovitură de poartă sau aruncare de la margine.
- când un jucător aflat în poziție de ofsaid poate fi sancționat.
- când se solicită o înlocuire.
- la loviturile de pedeapsă, dacă portarul părăsește linia de poartă înainte ca mingea să fie lovită și dacă mingea depășește în întregime linia de poartă; dacă sunt delegați arbitri asistenți suplimentari, arbitrul asistent se poziționează în dreptul punctului de pedeapsă.

Arbitrul asistent are, de asemenea, responsabilitatea de a urmări procedura de înlocuire.

Arbitrul asistent poate intra pe terenul de joc pentru a se asigura că distanța de 9,15 m (10 yds) este respectată.

## **2. Al patrulea oficial**

Printre responsabilitățile celui de-al patrulea oficial se numără:

- urmărirea procedurii de înlocuire.
- verificarea echipamentului jucătorilor titulari/jucătorilor înlocuitori.
- reintrarea unui jucător pe terenul de joc în urma semnalului/acceptului arbitrului.
- controlul mingilor de rezervă.
- indicarea duratei minime a prelungirilor acordate de arbitru la sfârșitul fiecărei reprize (inclusiv în prelungiri).
- informarea arbitrului cu privire la comportamentul iresponsabil al unei persoane din suprafața tehnică.

## **3. Arbitrii asistenți suplimentari**

Arbitrii asistenți suplimentari pot semnaliza:

- când mingea depășește în întregime linia de poartă, inclusiv atunci când se înscrie un gol.
- care echipă are dreptul la o lovitură de colț sau lovitură de poartă.
- la loviturile de pedeapsă, dacă portarul părăsește linia de poartă înainte ca mingea să fie lovită și dacă mingea depășește linia de poartă.

#### 4. Arbitrul asistent de rezervă

Un arbitru asistent de rezervă poate înlocui un arbitru asistent, al patrulea oficial sau arbitru asistent suplimentar dacă unul dintre aceștia nu își poate continua exercitarea atribuțiilor și poate asista arbitrul în același mod ca și ceilalți oficiali de meci „de pe teren”.

#### 5. Oficialii de meci pentru analiză video

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) este un oficial de meci care poate ajuta arbitrul în luarea unei decizii pe baza relurărilor video, dar numai în cazul unei „erori clare și evidente” sau „neobservării unui incident grav” în legătură cu validarea sau nu a unui gol, acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă, sancționarea directă cu cartonaș roșu (nu în urma unui al doilea avertisment), respectiv în cazul unei erori de identificare a unui jucător, în situația în care arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă și nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri.

Adjunctul arbitrului pentru analiză video (AVAR) este un oficial de meci care ajută arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) în principal prin:

- urmărirea transmisiunii TV, când VAR este ocupat cu efectuarea unei verificări sau analize.
- ținerea unei evidențe a incidentelor legate de asistența video la arbitraj, precum și a problemelor tehnice și de comunicare.
- facilitarea comunicării dintre arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) și arbitrul principal, în special prin comunicarea directă cu arbitrul principal în cazul în care VAR efectuează o verificare sau o analiză; de exemplu, anunță arbitrul să oprească jocul sau să întârzie reluarea acestuia etc.
- contorizarea timpului care se pierde ca urmare a opririi jocului pentru efectuarea unei verificări sau unei analize.
- transmiterea informațiilor privind deciziile luate în cadrul asistenței video la arbitraj către factorii implicați.

## 6. Semnalele arbitrilor asistent

A se vedea imaginile pentru informații privind semnalele autorizate ale arbitrilor asistent.



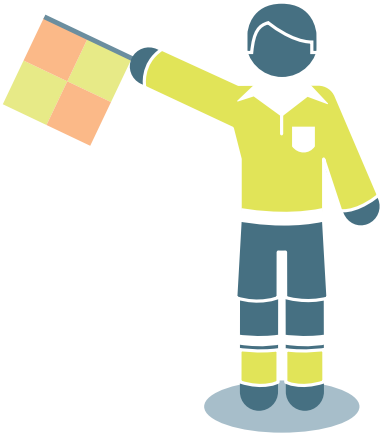
Înlocuire



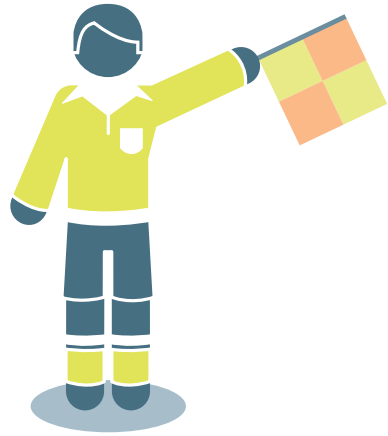
Lovitură liberă **pentru**  
**echipa în atac**



Lovitură liberă pentru  
**echipa în apărare**



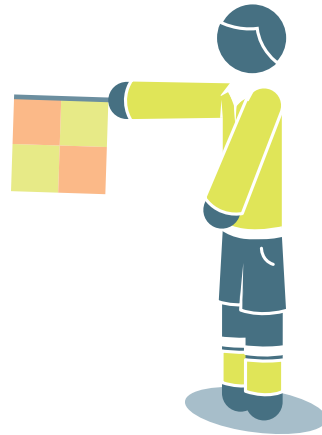
**Aruncare de la margine**  
pentru **echipa în atac**



**Aruncare de la margine**  
pentru **echipa în apărare**



**Lovitură de colț**



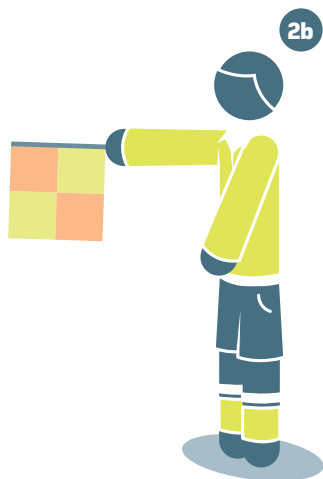
**Lovitură de poartă**



**Ofsaid**



**Ofsaid în apropiere pe teren**



**Ofsaid la mijlocul terenului**



**Ofsaid la distanță pe teren**

## 7. Semnalele arbitrului asistent suplimentar



### **Goal**

(unless the ball has very clearly passed over the goal line)



# Leggea 7

# Durata meciului

## 1. Reprizele

Un meci cuprinde două reprize egale de câte 45 de minute, durata meciului putând fi redusă numai dacă arbitrul și cele două echipe convin astfel înainte de începutul meciului și dacă acest lucru este în conformitate cu regulamentul competiției.

## 2. Pauza dintre reprize

Jucătorii au dreptul la o pauză de maximum 15 minute între cele două reprize; între reprizele de prelungiri este permisă o scurtă pauză (de maximum un minut) în timpul căreia jucătorii se pot hidrata. Regulamentul competiției trebuie să prevadă durata pauzei dintre reprize, aceasta putând fi modificată numai cu permisiunea arbitrului.

## 3. Prolungiri pentru timpul pierdut

Arbitrul acordă prelungiri la sfârșitul fiecărei reprize pentru timpul de joc pierdut în repriza respectivă pentru:

- înlocuiri.
- examinarea și/sau scoaterea de pe terenul de joc a jucătorilor accidentați.
- pierderea de timp în mod voit.
- sancțiuni disciplinare.
- oprirea jocului din motive de natură medicală permisă de regulamentul competiției, de exemplu, pentru pauze de „hidratare” (maximum un minut) și pauze de „răcorire” (între 90 de secunde și 3 minute).
- întârzierea reluării jocului ca urmare a verificărilor și analizelor efectuate în cadrul asistenței video la arbitraj.
- manifestările de bucurie la marcarea unui gol.
- orice alte cauze, inclusiv întârzierile semnificative în reluarea jocului (de exemplu, din cauza intervenției unui agent extern).

Cel de-al patrulea oficial indică durata minimă a prelungirilor acordate de arbitru după terminarea ultimului minut al fiecărei reprize. Durata prelungirilor poate fi mărită de arbitru, dar nu micșorată.

Arbitrul nu trebuie să compenseze erorile de cronometrare din prima repriză prin modificarea duratei celei de-a doua reprize.

#### **4. Lovitura de pedeapsă**

În cazul în care trebuie executată sau repetată o lovitură de pedeapsă, repriza respectivă este prelungită pentru a permite executarea acesteia.

#### **5. Oprirea definitivă a meciului**

Un meci oprit definitiv va fi rejucat în afară de cazul în care regulamentul competiției sau organizatorii acesteia dispun altfel.





# Legea 8

# Începerea și reluarea jocului

Lovitura de începere este procedeu de începere a ambelor reprize ale meciului, a ambelor reprize de prelungiri, precum și de reluare a jocului după înscrierea unui gol. Lovitura liberă (directă sau indirectă), lovitura de pedeapsă, aruncarea de la margine, lovitura de poartă și lovitura de colț reprezintă alte moduri de reluare ale jocului (a se vedea Legile 13-17). Mingea de arbitru se utilizează pentru reluarea jocului atunci când arbitrul oprește jocul, iar Legile jocului nu prevăd reluarea acestuia în unul din modurile enumerate mai sus.

În cazul în care se produce o abatere când mingea nu este în joc, acest lucru nu modifică modul în care este reluat jocul.

## 1. Lovitura de începere

### Procedura

- arbitrul efectuează tragerea la sorți cu ajutorul unei monede, iar echipa care câștigă tragerea la sorți decide fie poarta la care va ataca în prima repriză, fie executarea loviturii de începere.
- în funcție de cele de mai sus, echipei adverse îi revine fie lovitura de începere, fie decizia privind alegerea porții la care va ataca în prima repriză.
- echipei care decide la care poartă atacă în prima repriză îi revine lovitura de începere în a doua repriză.
- în a doua repriză, echipele schimbă terenul și atacă la poarta opusă comparativ cu prima repriză.
- după marcarea unui gol de una dintre echipe, lovitura de începere revine echipei adverse.

La toate loviturile de începere:

- toți jucătorii, cu excepția celui care execută lovitura de începere, trebuie să se afle în propria jumătate de teren.
- adversarii echipei care execută lovitura de începere trebuie să se afle la o distanță de minimum 9,15 m (10 yds) de minge până când aceasta este în joc.
- mingea trebuie să fie poziționată pe punctul de la centrul terenului și să fie statică.

- Arbitrul dă semnalul pentru lovitura de începere.
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar.
- Poate fi înscris un gol împotriva echipei adverse direct din lovitura de începere; dacă mingea intră direct în poarta executantului loviturii, echipei adverse i se acordă lovitură de colț.

### **Abateri și sancțiuni**

Dacă jucătorul care execută lovitura de începere atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă sau, în cazul unei abateri prin jucarea mingii cu mâna, lovitură liberă directă.

În cazul unei alte abateri de la procedura privind executarea loviturii de începere, se repetă lovitura de începere.

## **2. Mingea de arbitru**

### **Procedura**

- dacă, în momentul opririi jocului:
  - mingea se afla în suprafața de pedeapsă, arbitrul acorda mingea de arbitru portarului echipei în apărare în suprafața sa de pedeapsă.
  - dacă mingea era în afara suprafeței de pedeapsă, arbitrul acorda mingea de arbitru pentru un jucător al echipei care a intrat sau ar fi intrat în posesie, dacă acest lucru poate fi stabilit de arbitru; în caz contrar, mingea de arbitru se acordă pentru un jucător al echipei care a atins-o ultima dată. Mingea de arbitru se execută în locul în care se afla la oprirea jocului.
- toți ceilalți jucători (din ambele echipe) trebuie să rămână la minimum 4 m (4,5 yds) de minge până când aceasta este în joc.

Mingea este în joc în momentul în care atinge solul.

### **Abateri și sancțiuni**

Mingea de arbitru se repetă dacă:

- atinge un jucător înainte de a atinge solul.
- iese de pe terenul de joc după ce atinge solul, fără să fi fost atinsă de un jucător.

În cazul în care o minge de arbitru intră în poartă fără să fi atins cel puțin doi jucători, jocul este reluat prin:

- lovitură de poartă dacă intră în poarta echipei adverse.
- lovitură de colț dacă intră în poarta echipei proprii.





# Leggea 9

# Mingea în joc și afară din joc

## 1. Mingea afară din joc

Mingea este afară din joc când:

- a depășit în întregime linia de poartă sau linia de margine, pe sol sau în aer.
- jocul a fost oprit de arbitru.
- atinge un oficial de meci, rămâne în terenul de joc și:
  - o echipă lansează un atac promițător sau
  - mingea intră direct în poartă sau
  - se schimbă echipa aflată în posesia mingii.

În toate aceste situații, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

## 2. Mingea în joc

Mingea este în joc în orice alte cazuri când atinge un oficial de meci și când ricoșează după ce a atins un stâlp al porții, bara transversală sau un steag de la colțul terenului și rămâne pe terenul de joc.

Dacă, fără intenția de a interveni în mod incorect în joc, un oficial al echipei, un înlocuitor, un jucător înlocuit sau eliminat sau un jucător care se află temporar în afara terenului de joc (accidentare, aranjarea echipamentului etc.) atinge mingea în timp ce aceasta este încă în joc, dar când urmează să părăsească în mod clar terenul de joc, acest lucru se sancționează cu o lovitură liberă indirectă; nu există nicio sancțiune disciplinară.



# Legea 10

# Stabilirea rezultatului meciului

## 1. Înscrierea unui gol

Se consideră că s-a înscris un gol în momentul în care mingea depășește în întregime linia de poartă, între stâlpii porții și sub bara transversală, cu condiția ca echipa care marchează golul să nu fi comis o abatere.

În cazul în care portarul aruncă mingea cu mâna direct în poarta adversă, se acordă lovitură de poartă.

În cazul în care arbitrul semnalizează înscrierea golului înainte ca mingea să fi depășit în întregime linia porții, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

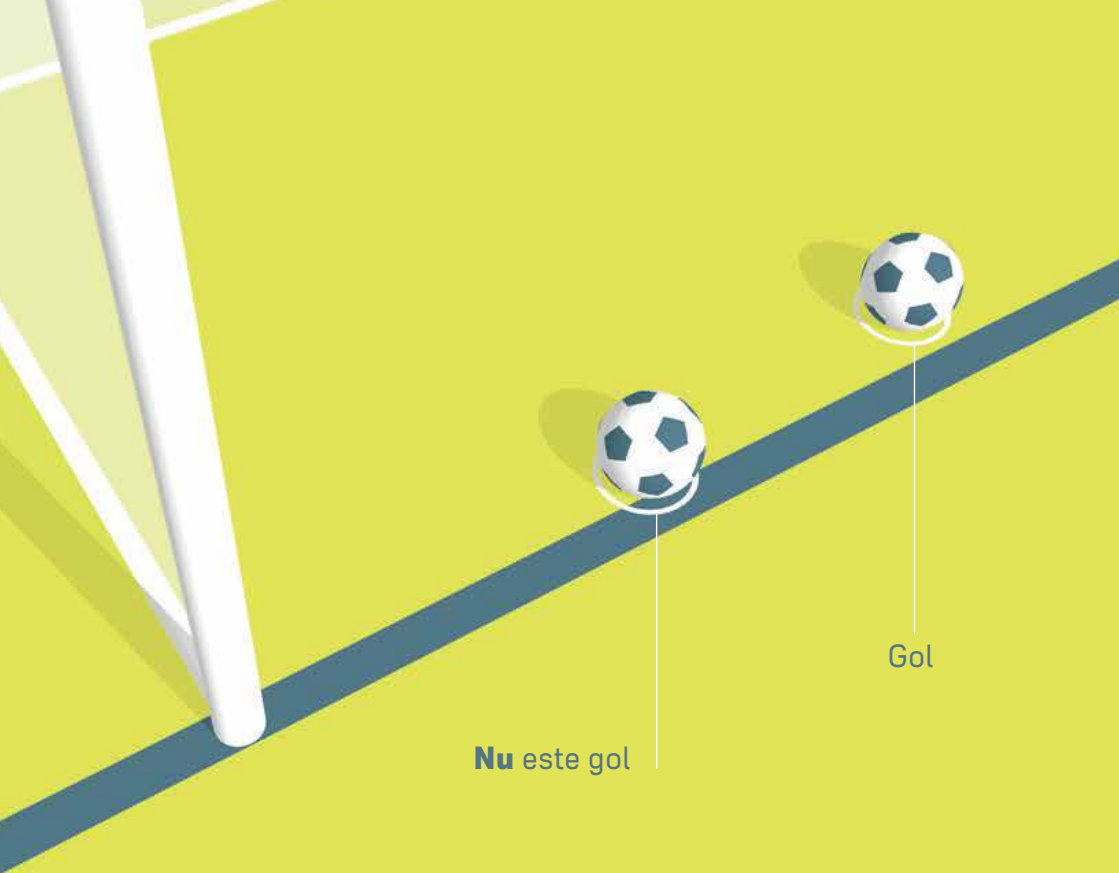
## 2. Echipa învingătoare

Echipa învingătoare este cea care marchează mai multe goluri. Dacă niciuna dintre echipe nu înscrie niciun gol sau dacă cele două echipe înscriu un număr egal de goluri, meciul se încheie la egalitate.

În cazul în care regulamentul competiției prevede că trebuie să existe o echipă învingătoare după o partidă încheiată la egalitate sau după un joc tur-retur încheiat la egalitate, singurele proceduri permise pentru stabilirea echipei învingătoare sunt următoarele:

- regula golurilor înscrise în deplasare.
- două reprize egale de prelungiri, de maximum 15 minute fiecare.
- penalty-uri de departajare.

Este posibilă utilizarea unei combinații a procedurilor de mai sus.

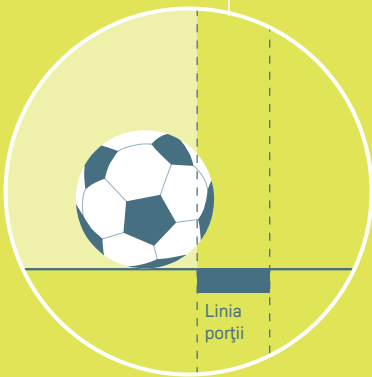


**Nu este gol**

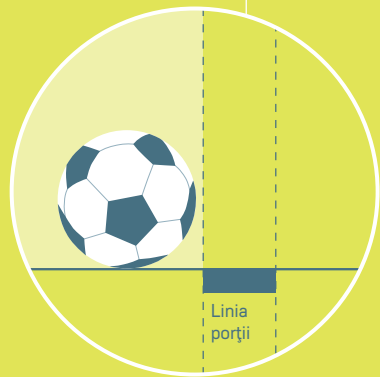
**Gol**

**Nu este gol**

**Gol**



Linia  
porții



Linia  
porții

### 3. Penalty-uri de departajare

Penalty-urile de departajare se execută după ce meciul s-a încheiat, fiind aplicabile dispozițiile Legilor jocului, în afară de cazul în care există alte prevederi. Un jucător care a fost eliminat în timpul meciului nu va putea participa la executarea loviturilor de departajare; atenționările și cartonașele galbene acordate în timpul meciului nu se cumulează cu cele din timpul executării penalty-urilor de departajare.

#### Procedura

##### Înainte de începerea executării penalty-urilor de departajare

- în afară de cazul în care există alte considerente care îl împiedică să facă acest lucru (de exemplu, starea terenului, siguranța etc.), arbitrul trage la sorți folosind o monedă pentru a decide poarta la care se execută loviturile de la 11 m, aceasta putând fi schimbată numai din motive de siguranță în situația în care poarta sau suprafața de joc devin inutilizabile.
- arbitrul trage din nou la sorți folosind o monedă, iar echipa care câștigă tragerea la sorți decide dacă execută prima sau a doua lovitură.
- cu excepția înlocuitorului portarului, în cazul în care acesta nu poate continua jocul, numai jucătorii aflați pe terenul de joc sau care se află temporar în afara acestuia (accidentări, corectarea echipamentului etc.) la sfârșitul meciului, pot executa loviturile de la 11 m.
- fiecare echipă răspunde de stabilirea ordinii în care vor executa loviturile jucătorii desemnați. Arbitrul nu trebuie informat cu privire la ordinea în care aceștia execută loviturile.
- dacă, la sfârșitul meciului și înainte sau în timpul executării loviturilor de departajare, o echipă este în superioritate numerică, aceasta trebuie să își reducă numărul de jucători pentru a avea același număr de jucători ca și echipa adversă, arbitrul trebuind informat cu privire la numele și numărul fiecărui jucător exclus. Jucătorilor excluși nu li se permite să ia parte la executarea loviturilor de departajare (cu excepția situației de mai jos).

- un portar care nu mai poate continua jocul înainte sau în timpul executării loviturilor de departajare poate fi înlocuit de un jucător exclus în vederea egalizării numărului de jucători sau, în cazul în care echipa nu a epuizat numărul maxim de înlocuiri permise, de un jucător înlocuitor înscris pe foaia de joc, în acest caz portarul nu mai poate participa și nu va executa lovituri de la 11 m.
- dacă portarul a executat deja o lovitură de la 11 m, jucătorul care îl înlocuiește nu poate executa o lovitură de departajare în cadrul aceleiași serii de lovituri.

### În timpul executării penalty-urilor de departajare

- numai jucătorilor desemnați și oficialilor de meci li se permite să rămână pe terenul de joc.
- toți jucătorii desemnați, cu excepția celui care execută lovitura și celor doi portari, trebuie să rămână în interiorul cercului de la centrul terenului.
- portarul coechipier cu jucătorul care execută lovitura trebuie să rămână pe terenul de joc, în afara suprafeței de pedeapsă, pe linia porții, la intersecția acesteia cu linia de demarcație a suprafeței de pedeapsă.
- portarul poate fi înlocuit de un jucător desemnat.
- lovitura este considerată finalizată în momentul în care mingea nu se mai mișcă, iese din joc sau arbitrul oprește jocul în urma unei abateri; executantul loviturii nu poate juca mingea a doua oară.
- arbitrul ține evidența loviturilor.
- în cazul în care portarul comite o abatere și, în urma acesteia, lovitura este repetată, portarul trebuie atenționat la prima abatere și va primi cartonaș galben la orice abatere / abateri ulterioare.

- dacă executantul este sancționat pentru o abatere comisă după ce arbitrul a semnalizat executarea loviturii, lovitura este înregistrată ca ratată, iar executantul primește cartonaș galben.
- dacă portarul și executantul comit o abatere în același timp, lovitura este înregistrată ca ratată, iar executantul primește cartonaș galben.

### **Sub rezerva condițiilor explicate mai jos, ambele echipe execută câte cinci lovituri**

- cele două echipe execută alternativ loviturile.
- fiecare lovitură este executată de un jucător diferit, toți jucătorii desemnați trebuind să execute o lovitură înainte ca unul dintre ei să poată executa o a doua lovitură.
- dacă înainte de executarea celor cinci lovituri care îi revin fiecărei echipe, una dintre ele a marcat mai multe goluri decât ar putea marca cealaltă chiar dacă ar executa toate cele cinci lovituri, nu se mai execută celelalte.
- dacă după ce ambele echipe au executat cinci lovituri, scorul este egal, se continuă executarea loviturilor până când o echipă a înscris cu un gol mai mult decât cealaltă din același număr de lovituri.
- principiul de mai sus se aplică pentru orice serie ulterioară de lovituri, dar echipa poate modifica ordinea execuțiilor.
- nu trebuie să se întârzie executarea penalty-urilor de departajare din cauza unui jucător care a ieșit de pe teren. Lovitura va fi considerată ratată (ca și cum jucătorul respectiv nu ar fi înscris) dacă jucătorul nu revine în timp util pentru a executa lovitura.

### **Înlocuirile și eliminările din timpul executării penalty-urilor de departajare**

- jucătorii, jucătorii înlocuitori, jucătorii înlocuiți sau oficialii echipelor pot fi avertizați sau eliminați.
- un portar eliminat trebuie înlocuit de un jucător desemnat.
- un jucător, cu excepția portarului, care nu poate continua jocul, nu poate fi înlocuit.
- arbitrul nu are dreptul să oprească definitiv meciul dacă o echipă rămâne cu mai puțin de șapte jucători.





# Leggea 11

# Ofsaidul

## 1. Poziția de ofsaid

A fi în poziție de ofsaid nu reprezintă o abatere.

Un jucător se află în poziție de ofsaid dacă:

- orice parte a capului, corpului sau picioarelor acestuia se află în jumătatea adversă de teren (excluzând linia mediană) și
- orice parte a capului, corpului sau picioarelor acestuia se află mai aproape de linia porții adverse decât mingea și penultimul adversar.

Mâinile și brațele tuturor jucătorilor, inclusiv ale portarilor, nu sunt luate în considerare. Cu scopul de a determina ofsaidul, limita superioară a brațului este aliniată cu partea inferioară a axilei.

Un jucător nu este în poziție de ofsaid dacă se află pe aceeași linie cu:

- penultimul adversar sau
- ultimii doi adversari.

## 2. Situații considerate abateri

Un jucător care se află în poziție de ofsaid în momentul în care mingea este jucată sau atinsă\* de un coechipier este sancționat numai când ia parte în mod activ la joc:

- intervenind în joc prin jucarea sau atingerea mingii pasate sau atinse de un coechipier sau
- intervenind asupra unui adversar:
  - împiedică un adversar să joace mingea sau să poată juca mingea prin obstrucționarea clară a câmpului vizual al acestuia sau
  - își dispută mingea cu un adversar sau

*\* De regulă trebuie utilizat termenul primul punct de contact al „jucării” sau al „atingerii” mingii; cu toate acestea, atunci când mingea este aruncată de portar, trebuie utilizat ultimul punct de contact.*

- încercă în mod clar să joace mingea care se află în apropiere, iar această acțiune influențează un adversar sau
- efectuează o acțiune evidentă care influențează în mod clar capacitatea unui adversar de a juca mingea

*sau*

- obținând un avantaj prin jucarea mingii sau intervenția asupra unui adversar când mingea:
  - a ricoșat sau a deviat din stâlpul porții, bara transversală, un oficial de meci sau un adversar.
  - a fost respinsă în mod deliberat de un adversar pentru evitarea marcării unui gol.

Dacă un jucător în poziție de ofsaid primește mingea de la un adversar care joacă în mod deliberat mingea, inclusiv cu mâna, nu se consideră că a obținut un avantaj din această poziție decât dacă un adversar a respins în mod deliberat mingea, împiedicând înscrierea unui gol.

Joacă deliberat mingea (cu excepția hențului intenționat) se referă la situațiile în care un jucător are controlul mingii cu posibilitatea de a:

- pasa mingea unui coechipier.
- intra în posesia mingii, sau
- degajează mingea (lovind-o cu piciorul sau cu capul).

În cazul în care pasa, încercarea de a câștiga posesia sau degajarea făcută de către jucătorul care controlează mingea este imprecisă sau nereușită, acest lucru nu anulează faptul că jucătorul a „jucat în mod deliberat” mingea.

Următoarele criterii ar trebui să fie utilizate, după caz, ca indicatori ai faptului că un jucător avea controlul mingii și, ca urmare, se poate considera că a „jucat intenționat” mingea:

- mingea vine de la o distanță mare, iar jucătorul a putut să o vadă tot timpul.
- mingea nu s-a deplasat repede.
- direcția mingii nu a fost neașteptată.
- jucătorul a avut timp să își coordoneze mișcarea corpului, adică nu a fost cazul unei întinderi pentru a juca mingea, de o săritură instinctivă, sau de o mișcare pe care a realizat-o cu control limitat.
- o minge care se deplasează pe sol este mai ușor de jucat decât o minge aeriană.

„Respingerea” reprezintă situația în care un jucător oprește sau încearcă să oprească o minge care se duce în poartă sau foarte aproape de poartă cu orice parte a corpului, cu excepția mâinilor/brațelor (în afară de portar aflat în suprafața de pedeapsă).

În situațiile în care:

- un jucător care revine din poziție de ofsaid sau se află în poziție de ofsaid stă în calea unui adversar și intervine asupra înaintării adversarului către minge comite o abatere încadrabilă ca ofsaid dacă în acest mod influențează capacitatea adversarului de a juca mingea sau de a participa la disputa pentru minge; dacă jucătorul se deplasează în calea adversarului și împiedică înaintarea acestuia (de exemplu, blochează adversarul), abaterea trebuie sancționată conform Legii 12.
- un jucător aflat în poziție de ofsaid se îndreaptă către minge cu intenția de a juca mingea și este faultat înainte de a juca sau de a încerca să joace mingea sau de a-și disputa mingea cu un adversar, se sancționează faultul, deoarece s-a produs înainte de a se comite ofsaid.
- se comite o abatere împotriva unui jucător aflat în poziție de ofsaid care joacă deja mingea sau încearcă să joace mingea sau își dispută mingea cu un adversar, este sancționat ofsaidul, deoarece s-a produs înainte de a se comite faultul.

### 3. Situații neconsiderate abateri

Poziția de ofsaid nu este considerată abatere dacă jucătorul primește mingea direct:

- dintr-o lovitură de poartă.
- dintr-o aruncare de la margine.
- dintr-o lovitură de colț.

### 4. Abateri și sancțiuni

Dacă are loc o abatere încadrabilă ca ofsaid, arbitrul acordă o lovitură liberă indirectă din locul unde s-a produs abaterea, inclusiv dacă aceasta a avut loc în propria jumătate de teren a jucătorului respectiv.

Un jucător al echipei în apărare care iese de pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului va fi considerat, atunci când se analizează o situație de ofsaid, ca aflându-se pe linia de poartă sau pe linia de margine până la următoarea oprire a jocului sau până când echipa în apărare trimite mingea către linia mediană și aceasta se află în afara suprafeței sale de pedeapsă. Dacă jucătorul a părăsit terenul de joc în mod deliberat, acesta trebuie avertizat la prima ieșire a mingii din joc.

Un jucător al echipei în atac poate păși sau rămâne în afara terenul de joc pentru a nu participa activ la joc. Dacă jucătorul reîntră pe la linia de poartă și participă activ la joc înainte de prima oprire a jocului sau înainte ca echipa în apărare să trimită mingea către linia mediană și aceasta să se afle în afara suprafeței sale de pedeapsă, atunci când se analizează o situație de ofsaid, se va considera că jucătorul este poziționat pe linia de poartă. Un jucător care iese în mod deliberat de pe terenul de joc și apoi reîntră pe teren fără permisiunea arbitrului și nu este sancționat pentru ofsaid și obține un avantaj trebuie sancționat.

Dacă un jucător în atac rămâne nemișcat între stâlpii porții sau în interiorul acesteia în momentul în care mingea intră în poartă, golul trebuie acordat cu excepția cazului în care jucătorul comite o abatere încadrabilă ca ofsaid sau o abatere care intră sub incidența Legii 12, situație în care jocul este reluat cu lovitură liberă indirectă sau lovitură liberă directă.





# Legea 12

# Faulturi și comportament nesportiv

Loviturile directe și indirecte, precum și loviturile de pedeapsă pot fi acordate doar pentru abateri comise când mingea este în joc.

## 1. Lovitura liberă directă

Se acordă o lovitură liberă directă când arbitrul consideră că un jucător a comis una din următoarele abateri împotriva unui adversar din neglijență, imprudență sau utilizând forță excesivă:

- atacă adversarul.
- sare asupra unui adversar.
- lovește sau încearcă să lovească adversarul cu piciorul.
- împinge adversarul.
- lovește sau încearcă să lovească adversarul (inclusiv cu capul).
- atacă prin alunecare sau un mod de disputare a mingii.
- pune piedică sau încearcă să pună piedică adversarului.

În caz de contact fizic, abaterea este sancționată cu lovitură liberă directă.

- „neglijență” se referă la faptul că jucătorul manifestă lipsă de atenție sau de grijă în timpul disputării mingii sau acționează fără precauție. Nu este necesară aplicarea unei sancțiuni disciplinare.
- „imprudență” se referă la faptul că jucătorul nu ține cont de pericolul pe care îl reprezintă acțiunea sa pentru adversar sau de consecințele acesteia asupra adversarului. Se sancționează cu avertisment.
- „utilizarea forței excesive” se referă la faptul că jucătorul depășește limita necesară a folosirii forței și/sau pune în pericol integritatea corporală a adversarului. Se sancționează cu eliminare.

Se acordă o lovitură liberă directă dacă un jucător comite una din următoarele abateri:

- comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna (cu excepția portarului în suprafața proprie de pedeapsă).
- ține un adversar.
- împiedică înaintarea unui adversar prin contact fizic.
- mușcă sau scuipă pe cineva înscris în raportul de arbitraj sau un oficial de meci.
- aruncă un obiect spre minge, un adversar sau un oficial de meci sau atinge mingea cu un obiect ținut în mână.

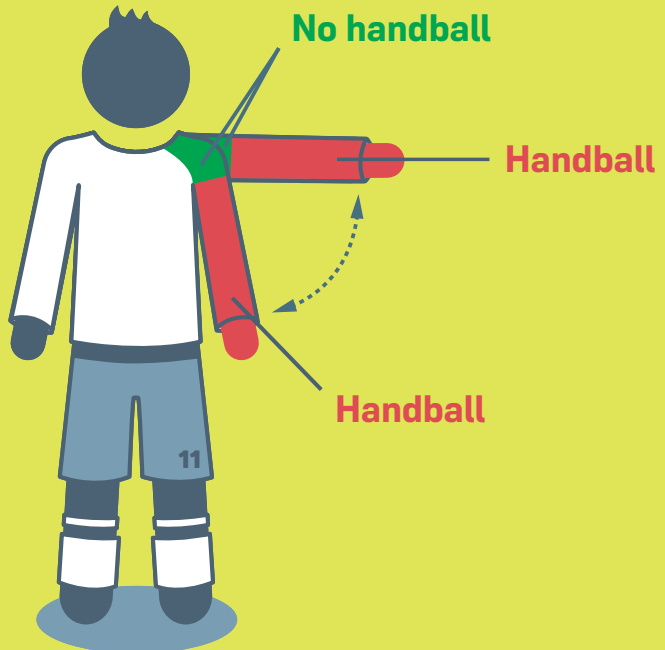
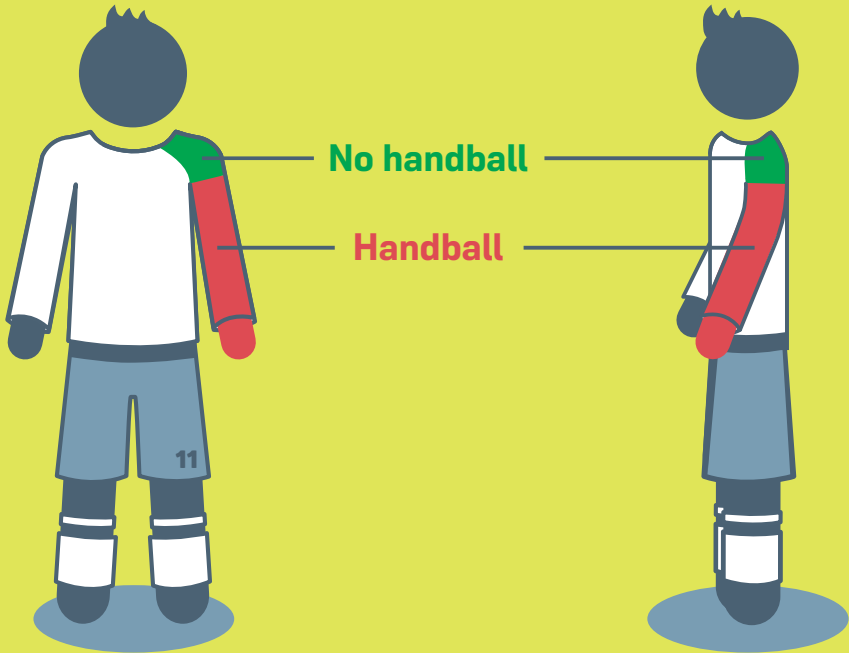
A se vedea și abaterile prevăzute de Legea 3.

### **Jucarea mingii cu mâna**

În scopul stabilirii abaterii la jucarea mingii limita superioară a brațului coincide cu limita inferioară a axilei. Nu orice atingere a mingii cu mâna/ brațul jucătorului reprezintă o abatere.

Reprezintă o abatere dacă un jucător:

- atinge în mod deliberat mingea cu mâna/brațul, inclusiv prin mișcarea mâinii/ brațului spre minge.
- atinge mingea cu mâna/ brațul atunci când astfel își mărește în mod nenatural suprafața corpului. Se consideră că un jucător își mărește în mod nenatural suprafața corpului când poziția mâinii / brațului lui nu este o consecință sau justificabilă pentru mișcarea corpului jucătorului pentru acea situație specifică. Având mâna / brațul într-o astfel de poziție, jucătorul își asumă riscul ca mâna / brațul să fie lovit de minge și să fie sancționat.
- înscrie un gol în poarta adversă:
  - direct cu mâna/brațul, fie și în mod accidental, inclusiv de către portar.
  - imediat după ce mingea îi atinge mâna/ brațul, fie și în mod accidental.



Portarul se supune aceluiași restricții referitoare la jucarea mingii cu mâna ca și ceilalți jucători atunci când se află în afara suprafeței de pedeapsă. În cazul în care portarul joacă mingea cu mâna în interiorul suprafeței de pedeapsă proprii, în situația în care nu îi este permis acest lucru, se acordă lovitură liberă indirectă, dar nu se aplică nicio sancțiune disciplinară. Însă, dacă abaterea constă în jucarea mingii a doua oară (cu mâna/brațul sau nu) după reluarea jocului, înainte ca aceasta să fi atins un alt jucător, portarul trebuie sancționat, dacă prin abatere se oprește un atac promițător sau se împiedică înscrierea unui gol sau o ocazie evidentă de înscriere a unui gol de către un adversar sau echipa adversă.

## **2. Lovitura liberă indirectă**

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător:

- joacă periculos.
- împiedică înaintarea unui adversar, fără a avea contact fizic cu acesta.
- protestează folosind un limbaj și/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase sau comite alte abateri de limbaj.
- împiedică portarul să dea drumul mingii din mâini ori lovește sau încearcă să lovească mingea atunci când portarul se pregătește să dea drumul mingii.
- inițiază o strategie deliberată pentru a pasa mingea (inclusiv dintr-o lovitură liberă sau lovitură de poartă) către portar cu capul, pieptul, genunchiul etc. pentru a eluda Legea, fie că portarul atinge sau nu mingea cu mâinile; portarul este sancționat dacă este responsabil de inițierea strategiei intenționate
- comite orice altă abatere care nu este stipulată în Legile Jocului în urma căreia jocul este oprit pentru avertizarea sau eliminarea unui jucător.

Se acordă lovitură liberă indirectă dacă portarul comite una din abaterile de mai jos în interiorul suprafeței de pedeapsă proprii:

- atinge mingea cu mâna/brațul după ce i-a dat drumul și înainte de a fi atinsă de alt jucător.
- atinge mingea cu mâna/brațul, în afară de cazul în care a lovit în mod clar mingea cu piciorul sau a încercat să lovească mingea cu piciorul pentru a-i da drumul în joc, după ce:
  - i-a fost trimisă deliberat cu piciorul de un coechipier.
  - a primit-o direct dintr-o aruncare de la margine efectuată de un coechipier.

### Jocul periculos

Jocul periculos reprezintă orice acțiune a unui jucător care, în timp ce încearcă să joace mingea, riscă să accidenteze pe cineva (inclusiv pe el însuși). Printre situațiile de joc periculos se numără împiedicarea unui adversar aflat în apropiere să joace mingea, acestuia fiindu-i teamă de accidentare.

Foarfece sau bicicleta sunt permise dacă nu prezintă pericol pentru adversar.

### Împiedicarea înaintării unui adversar fără contact fizic

Împiedicarea înaintării unui adversar înseamnă ieșirea în calea unui adversar pentru a-l obstrucționa, bloca, încetini sau forța să își schimbe direcția când mingea nu este la distanță de joc de niciunul dintre jucători.

Toți jucătorii au dreptul de a ocupa o poziție pe teren; a sta în calea adversarului nu este același lucru cu a ieși în calea acestuia.

Un jucător poate proteja mingea, poziționându-se între un adversar și mingea dacă mingea se află la distanța de joc, iar adversarul nu este ținut cu brațele sau corpul. Dacă mingea se află la distanța de joc, jucătorul poate fi atacat regulamentar de un adversar.

### 3. Lovitura de la colț

O lovitură de colț este acordată dacă un portar, în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, controlează mingea cu mâna/brațele pentru mai mult de opt secunde înainte de a o elibera. Se consideră că un portar controlează mingea cu mâna (mâinile)/brațul (brațele) atunci când:

- mingea se află între mâinile/brațele lor sau între mâinile/brațele lor și orice suprafață (de exemplu, sol, propriul corp).
- ținând mingea în mâna (mâinile) întinsă (întinse).
- bate mingea de pământ sau o aruncă în aer.

Arbitrul va decide când portarul are controlul asupra mingii și când încep cele opt secunde și va număra vizibil ultimele cinci secunde cu mâna ridicată.

Un portar nu poate fi atacat de un adversar atunci când controlează mingea cu mâna (mâinile)/brațul (bratele).

#### **4. Sancțiuni disciplinare**

Arbitrul este abilitat să ia măsuri disciplinare de la intrarea pe terenul de joc pentru inspecția de dinaintea meciului și până la părăsirea acestuia după sfârșitul meciului (inclusiv penalty-uri de departajare).

Dacă, înainte de intrarea pe terenul de joc la începutul meciului, un jucător sau un oficial al unei echipe comite o abatere care se sancționează cu eliminare, arbitrul este abilitat să interzică jucătorului sau oficialului echipei să ia parte la meci (a se vedea Legea 3.6); arbitrul va raporta orice altă abatere.

Un jucător sau un oficial al unei echipe care comite o abatere sancționabilă cu avertisment sau eliminare, pe terenul de joc sau în afara acestuia, va fi sancționat în funcție de abaterea comisă.

Cartonașul galben indică un avertisment, iar cartonașul roșu o eliminare.

Cartonașul roșu sau galben nu poate fi arătat decât unui jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau oficial al unei echipe.

#### **Jucătorii, jucătorii înlocuitori și jucătorii înlocuiți**

##### **Întârzierea reluării jocului pentru arătarea unui cartonaș**

Odată ce arbitrul a decis acordarea unui cartonaș, pentru a avertiza sau elimina un jucător, jocul nu trebuie reluat înainte de a fi aplicată sancțiunea, cu excepția cazului în care echipa împotriva căreia s-a comis abaterea execută rapid o lovitură liberă, are o ocazie clară de a înscrie un gol, iar arbitrul nu a început procedura de aplicare a sancțiunii disciplinare. Sancțiunea este aplicată la următoarea oprire a jocului; dacă abaterea a constat în împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol de către echipa adversă, jucătorul este avertizat; dacă abaterea a interferat cu, sau a oprit, un atac promițător, jucătorul nu va fi avertizat.

### **Avantajul**

Dacă arbitrul acordă avantaj în cazul comiterii unei abateri care ar fi sancționată cu avertisment/eliminare, dacă jocul ar fi fost oprit, avertismentul/eliminarea respectiv(ă) trebuie acordat(ă) la următoarea ieșire a mingii din joc. Însă, dacă abaterea i-a anulat echipei adverse o ocazie clară de înscriere a unui gol, jucătorul este avertizat pentru comportare nesportivă. Dacă abaterea a constat în împiedicarea unui atac promițător ori în intervenția într-un astfel de atac, jucătorul nu va fi avertizat.

Regula avantajului nu trebuie aplicată în cazuri de fault grosolan, comportament violent sau în cazul comiterii unei a doua abateri sancționabile cu avertisment, decât dacă există o ocazie clară de înscriere a unui gol. Arbitrul trebuie să elimine jucătorul la prima ieșire a mingii din joc, dar dacă jucătorul joacă mingea sau își dispută mingea cu adversarul/intervine asupra acestuia, arbitrul trebuie să oprească jocul, să elimine jucătorul și să dispună reluarea jocului prin lovitură liberă indirectă, în afară de cazul în care jucătorul a comis o abatere mai gravă.

Dacă un jucător din apărare începe să țină un jucător aflat în atac în afara suprafeței de pedeapsă și continuă să-l țină și în interiorul suprafeței de pedeapsă, arbitrul trebuie să acorde lovitură de pedeapsă.

### **Abateri sancționate cu avertisment**

Un jucător este avertizat dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:

- întârzie reluarea jocului.
- protestează verbal sau prin gesturi.
- intră, reintră sau iese în mod deliberat de pe terenul de joc, fără permisiunea arbitrului.
- nu respectă distanța regulamentară la reluarea jocului printr-o minge de arbitru, lovitură de colț, lovitură liberă sau aruncare de la margine.
- comite în mod repetat abateri („în mod repetat” nu implică o limită cu privire la numărul sau tipul abaterilor).
- dă dovadă de comportament nesportiv.
- intră în zona de analiză video pentru arbitru.
- face uz excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecran TV).

Un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este avertizat dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:

- întârzie reluarea jocului.
- protestează verbal sau prin gesturi.
- intră sau reintră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrilor.
- dă dovadă de comportament nesportiv.
- intră în zona de analiză video pentru arbitru.
- face uz excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecran TV).

În cazul în care se comit două abateri distincte sancționabile cu avertisment (chiar dacă la foarte scurt timp una după alta), se vor da două avertismente; de exemplu, dacă un jucător intră pe teren fără permisiune și comite un atac imprudent prin alunecare sau oprește un atac promițător prin fault/jucarea mingii cu mâna etc.

### **Avertisment pentru comportament nesportiv**

Există diferite circumstanțe când un jucător trebuie avertizat pentru comportament nesportiv, inclusiv dacă un jucător:

- încearcă să ducă în eroare arbitrul, de exemplu, simulând accidentarea sau pretinzând că a fost faultat (simulare).
- își schimbă postul cu portarul în timpul jocului sau fără permisiunea arbitrilor (a se vedea Legea 3).
- comite cu imprudență o abatere sancționabilă cu lovitură liberă directă.
- joacă mingea cu mâna cu scopul de a interveni într-un atac promițător sau de a-l opri, cu excepția situației când arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în mod involuntar.
- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către adversar și arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în mod involuntar.
- comite orice altă abatere pentru a interveni într-un atac promițător sau a-l opri, în afară de cazul în care arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă pentru o abatere comisă ca urmare a unei încercări de jocare a mingii sau un atac pentru a intra în posesia mingii.
- împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către adversar, comițând o abatere ca urmare a unei încercări de jocare a mingii sau un atac pentru a intra în posesia mingii, iar arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă.

- joacă mingea cu mâna, încercând să marcheze un gol (indiferent dacă reușește sau nu) sau încercând, fără a reuși, să împiedice înscrierea unui gol.
- trasează marcaje neautorizate pe terenul de joc.
- joacă mingea în timp ce iese de pe terenul de joc, după ce a primit permisiunea de a părăsi terenul.
- manifestă lipsă de respect pentru joc.
- inițiază o strategie deliberată pentru ca mingea să fie pasată către portar cu capul, pieptul, genunchiul etc. pentru a eluda Legea, fie că portarul atinge sau nu mingea cu mâinile; portarul este sancționat dacă este responsabil de inițierea strategiei deliberate.
- distrage verbal atenția adversarului în timpul jocului sau la reluarea acestuia.

### **Manifestări de bucurie la înscrierea unui gol**

Jucătorii își pot exprima bucuria la înscrierea unui gol, dar nu sunt permise manifestările excesive; nu sunt încurajate manifestările regizate, acestea netrebuind să cauzeze pierderea excesivă a timpului.

Părăsirea terenului de joc pentru manifestarea bucuriei înscrierii unui gol nu reprezintă o abatere sancționabilă cu avertisment, dar jucătorii trebuie să revină pe teren cât mai repede.

Un jucător trebuie avertizat, chiar dacă golul este anulat, dacă:

- escaladează gardul care împrejmuiește terenul și/sau se apropie de spectatori într-un mod care creează probleme de siguranță și/sau securitate.
- face gesturi sau întreprinde acțiuni provocatoare, persiflante sau instigatoare.
- își acoperă capul sau fața cu o mască sau cu un obiect similar.
- își scoate tricoul sau își acoperă capul cu tricoul.

### **Întârzierea reluării jocului**

Arbitrii trebuie să avertizeze jucătorii care întârzie reluarea jocului prin practici, precum cele de mai jos:

- simulează intenția de a efectua o aruncare de la margine, dar renunță brusc și lasă un coechipier să efectueze aruncarea.
- întârzie părăsirea terenului în momentul în care sunt înlocuiți.

- întârzie în mod excesiv reluarea jocului.
- lovesc mingea pentru a o îndepărta sau o iau cu ei sau provoacă o confruntare prin atingerea deliberată a mingii după ce arbitrul a oprit jocul.
- execută o lovitură liberă dintr-un alt loc pentru a forța repetarea acesteia.

### **Abateri sancționate cu eliminare**

Un jucător, un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este eliminat din joc dacă se face vinovat de una din următoarele abateri:

- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol a echipei adverse prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în mod intenționat (cu excepția portarului aflat în propria suprafață de pedeapsă).
- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către adversar prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în mod involuntar în afara propriei suprafețe de pedeapsă.
- împiedică un adversar să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către un adversar a cărui direcție generală de deplasare este către poarta jucătorului vinovat, prin comiterea unei abateri care se sancționează cu lovitură liberă (în afară de cazul în care se aplică prevederile secțiunii următoare).
- comite un fault grosolan.
- mușcă sau scuipă pe cineva.
- are un comportament violent.
- folosește un limbaj și/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase.
- primește un al doilea avertisment în același meci.
- intră în studioul de analiză video.

Un jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care a fost eliminat trebuie să părăsească zona din proximitatea terenului de joc, precum și suprafața tehnică.

### **Împiedicarea înscrierii unui gol sau a unei ocazii clare de înscriere a unui gol**

Atunci când un jucător comite o abatere împotriva unui adversar în propria suprafață de pedeapsă, împiedicând astfel o ocazie clară de înscriere a unui gol pentru adversar, iar arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă, jucătorul vinovat este avertizat dacă abaterea este comisă ca urmare a unei încercări de a juca mingea; în toate celelalte situații (de exemplu, ținere, tragere, împingere a adversarului, imposibilitatea de a juca mingea etc.), jucătorul vinovat trebuie eliminat.

Atunci când un jucător împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol a echipei adverse prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în mod intenționat, jucătorul respectiv este eliminat indiferent de locul unde are loc abaterea (cu excepția portarului aflat în propria suprafață de pedeapsă).

Atunci când un jucător împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în mod involuntar și arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă, jucătorul vinovat este avertizat (cartonaș galben).

Un jucător, jucător eliminat, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit care intră pe terenul de joc fără permisiunea necesară din partea arbitrului și intervine în joc sau asupra unui adversar, împiedicând echipa adversă să înscrie un gol sau împiedicând o ocazie clară de înscriere a unui gol de către echipa adversă comite o abatere care se sancționează cu eliminare.

Se va ține cont de următoarele elemente:

- distanța dintre locul unde este comisă abaterea și poartă.
- direcția generală a jocului.
- posibilitatea de a păstra sau recupera mingea.
- poziția și numărul apărătorilor.

### **Fault grosolan**

Un atac prin alunecare sau un mod de disputare a mingii care pune în pericol integritatea corporală a unui adversar, care utilizează forță excesivă sau brutalitate trebuie sancționat ca fault grosolan.

Un jucător care lovește un adversar în momentul disputării mingii din față, din lateral sau din spate, cu unul sau ambele picioare, făcând uz de forță excesivă sau punând în pericol integritatea corporală a adversarului, se face vinovat de fault grosolan.

## Comportament violent

Comportamentul violent se referă la situațiile în care un jucător utilizează sau încearcă să utilizeze forță excesivă sau brutalitate împotriva unui adversar fără a disputa mingea sau împotriva unui coechipier, oficial al echipei, oficial de meci, spectator sau orice altă persoană, indiferent dacă a avut loc sau nu un contact fizic.

De asemenea, un jucător care nu participă la disputarea mingii și lovește în mod deliberat un adversar sau orice altă persoană în cap sau în față cu mâna sau cu brațul se face vinovat de comportament violent, în afară de cazul în care forța loviturii este neglijabilă.

## Oficialii echipelor

În cazul în care se comite o abatere de către cineva din zona tehnică (înlocuitor, jucător înlocuit, jucător eliminat sau oficial al echipei), iar persoana vinovată de abatere nu poate fi identificată, va primi sancțiunea antrenorul principal prezent în suprafața tehnică.

## Atenționare

Următoarele abateri sunt pasibile, în general, de atenționare; repetarea lor sau abaterile flagrante ar trebui să fie urmate de avertisment sau eliminare:

- intrarea pe terenul de joc într-un mod respectuos/neconflictual.
- necooperarea cu oficialii de meci, de exemplu, neluarea în seamă a unei indicații/solicitări din partea unui arbitru asistent sau a celui de-al patrulea oficial de meci.
- manifestări minore/neimportante de dezacord (verbale sau gestuale) față de o decizie.
- ieșirea din când în când în afara limitelor suprafeței tehnice, fără comiterea unei alte abateri.

## Avertisment

Abaterile sancționate cu avertisment includ (fără ca enumerarea să fie exhaustivă):

- nerespectarea clară/constantă a limitelor suprafeței tehnice a propriei echipe.
- întârzierea reluării jocului de propria echipă.
- intrarea deliberată în suprafața tehnică a echipei adverse (într-un mod neconflictual).

- manifestări verbale sau gestuale de dezacord incluzând:
  - aruncarea/lovirea cu piciorul a unor recipiente de băuturi sau a altor obiecte.
  - gesturi care arată o lipsă clară de respect față de oficialii de meci, de exemplu, aplauze sarcastice.
- intrarea în zona de analiză video pentru arbitru.
- gesticularea excesivă/constantă în legătură cu acordarea unui cartonaș roșu sau galben.
- efectuarea excesivă a semnalului corespunzător ecranului TV pentru a solicita arbitraj video.
- gesturi sau acțiuni provocatoare sau instigatoare.
- comportament inacceptabil constant (inclusiv abateri repetate sancționate cu atenționare).
- manifestarea de lipsă de respect față de joc.

### **Eliminare**

Abaterile sancționate cu eliminare includ (fără ca enumerarea să fie exhaustivă):

- întârzierea reluării jocului de echipa adversă, de exemplu, ținerea mingii, degajarea mingii, obstrucționarea unui jucător.
- părăsirea deliberată a suprafeței tehnice pentru:
  - a-și manifesta dezacordul sau a obiecta față de un oficial de meci.
  - a acționa de o manieră provocatoare sau instigatoare.
- intrarea în suprafața tehnică a echipei adverse într-un mod agresiv sau conflictual.
- aruncarea/lovirea cu piciorul în mod deliberat a unui obiect pe terenul de joc.
- intrarea pe terenul de joc pentru:
  - a înfrunta un oficial de meci (inclusiv în pauza dintre reprize sau la sfârșitul meciului).
  - a interveni în joc, asupra unui jucător din echipa adversă sau asupra unui oficial de meci.

- intrarea în studioul de analiză video.
- comportament agresiv sau implicând contact fizic (inclusiv scuiparea sau mușcarea) față de un jucător, jucător înlocuitor, oficial al echipei adverse, oficial de meci, spectator sau orice altă persoană (de exemplu, copil de mingi, responsabil de securitate, oficial al competiției etc.).
- primirea unui al doilea avertisment în același meci.
- folosirea unui limbaj și/sau unor gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase.
- utilizarea de echipamente electronice sau de comunicare neautorizate și/sau manifestarea unui comportament necorespunzător ca urmare a utilizării de echipamente electronice sau de comunicare.
- comportament violent.

### **Abateri care implică aruncarea unui obiect (sau a mingii)**

În toate cazurile, arbitrul va lua măsura disciplinară corespunzătoare:

- imprudență - jucătorul vinovat este avertizat pentru comportament nesportiv.
- utilizarea forței excesive - jucătorul vinovat este eliminat pentru comportament violent.

## **5. Reluarea jocului după faulturi și comportament nesportiv**

Dacă mingea este afară din joc, jocul este reluat în conformitate cu decizia anterioară.

Dacă mingea este în joc și un jucător comite o abatere de natură fizică pe terenul de joc împotriva:

- unui adversar - lovitură liberă indirectă, directă sau lovitură de pedeapsă.
- unui coechipier, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat, oficial al echipei sau oficial de meci - lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă.

Toate abaterile de natură verbală sunt sancționate cu lovitură liberă indirectă.

Dacă arbitrul oprește jocul ca urmare a unei abateri comise de un jucător pe terenul de joc sau în afara acestuia împotriva unui factor extern, jocul este reluat cu o minge de arbitru, cu excepția cazului în care se acordă o lovitură liberă indirectă pentru ieșirea de pe terenul de joc fără permisiunea arbitrilor; lovitura liberă indirectă se execută din punctul de pe linia terenului pe unde jucătorul a părăsit terenul de joc.

Dacă, în timp ce mingea este în joc:

- un jucător comite o abatere împotriva unui oficial de meci sau împotriva unui jucător; jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat al echipei adverse sau împotriva unui oficial al echipei adverse în afara terenului de joc sau
- un jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat sau un oficial al echipei comite o abatere împotriva unui jucător al echipei adverse sau împotriva unui oficial de meci sau intervine asupra unuia dintre aceștia în afara terenului de joc,

jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului, din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a produs abaterea/intervenția; pentru abaterile sancționabile cu lovitură liberă directă, se acordă lovitură de pedeapsă dacă abaterea a fost comisă în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei jucătorului vinovat.

În cazul comiterii de un jucător a unei abateri în afara terenului de joc împotriva unui jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau oficial al propriei echipe, jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă de pe linia terenului cea mai apropiată de locul unde a fost comisă abaterea.

În cazul în care un jucător atinge mingea cu un obiect pe care îl ține în mână (gheată, apărătoare de tibie etc.), jocul se reia cu lovitură liberă directă (sau cu lovitură de pedeapsă).

Dacă un jucător aflat pe terenul de joc sau în afara acestuia aruncă sau lovește cu piciorul un obiect (cu excepția mingii de joc) către un jucător al echipei adverse sau aruncă sau lovește cu piciorul un obiect (inclusiv o minge) către un jucător înlocuitor; jucător înlocuit sau jucător eliminat sau oficial al echipei adverse sau către un oficial de meci sau către mingea de meci, jocul este reluat cu o lovitură liberă directă din locul unde obiectul a lovit sau ar fi putut lovi persoana sau mingea. Dacă acest loc este în afara terenului de joc, lovitură liberă se execută în punctul cel mai apropiat de pe linia terenului; în cazul în care locul se află în suprafața de pedeapsă a echipei jucătorului care comite abaterea, se acordă lovitură de pedeapsă.

Dacă un jucător înlocuitor, jucător înlocuit, jucător eliminat, jucător aflat temporar în afara terenului de joc sau un oficial al echipei aruncă sau lovește cu piciorul un obiect, proiectându-l pe terenul de joc, iar acesta intervine în joc, asupra unui adversar sau oficial de meci, jocul este reluat cu o lovitură liberă directă (sau lovitură de pedeapsă) din locul în care obiectul a intervenit în joc sau unde a lovit sau ar fi putut lovi adversarul, oficialul de meci sau mingea.





Leggea  
13

# Loviturile libere

## 1. Tipuri de lovituri libere

Loviturile libere directe și indirecte se acordă echipei adverse jucătorului, jucătorului înlocuitor, jucătorului înlocuit sau eliminat, oficialului echipei care se face vinovat de o abatere.

### Semnalul pentru lovitura liberă indirectă

Arbitrul semnalizează acordarea unei lovituri libere indirecte prin ridicarea în poziție verticală a brațului deasupra capului; semnalul este menținut până în momentul în care lovitura este executată și mingea atinge alt jucător, iese afară din joc sau este clar că nu poate fi marcat direct un gol.

O lovitură liberă indirectă trebuie să fie repetată dacă arbitrul nu semnalizează că lovitura respectivă este o lovitură indirectă, iar mingea este trimisă direct în poartă.

### Mingea intră în poartă

- dacă, dintr-o lovitură liberă directă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă gol.
- dacă, dintr-o lovitură liberă indirectă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă lovitură de poartă.
- dacă, dintr-o lovitură liberă directă sau indirectă, mingea intră direct în poarta proprie, se acordă lovitură de colț.

## 2. Procedura

Toate loviturile libere sunt executate din locul unde s-a produs abaterea, cu următoarele excepții:

- loviturile libere indirecte acordate echipei în atac pentru o abatere produsă în suprafața de poartă a echipei adverse sunt executate de pe linia suprafeței de poartă paralelă cu linia porții, din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a comis abaterea.
- loviturile libere acordate echipei în apărare în propria suprafață de poartă pot fi executate din orice punct al acesteia.

- loviturile libere pentru abateri care implică intrarea, reintrarea sau ieșirea unui jucător de pe terenul de joc fără permisiune sunt executate din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului. Cu toate acestea, dacă un jucător comite o abatere în afara terenului de joc, jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului cea mai apropiată de locul unde a avut loc abaterea; pentru abateri sancționate cu lovitură liberă directă, se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeței de pedeapsă a jucătorului vinovat.
- în cazul în care Legile Jocului prevăd alt loc de unde se execută lovitura (a se vedea Legile 3, 11, 12).

#### Mingea:

- trebuie să fie statică, iar executantul nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.
- este în joc atunci când este lovită și se mișcă în mod clar.

Până când mingea este în joc, toți adversarii trebuie să rămână:

- la minimum 9,15 m (10 yds) de minge, în afară de cazul în care se află pe propria linie de poartă, între stâlpii porții.
- în afara suprafeței de pedeapsă pentru loviturile libere acordate în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei adverse.

În cazul în care trei sau mai mulți jucători ai echipei în apărare formează un „zid”, toți jucătorii echipei în atac trebuie să rămână la minimum 1 m (1 yd) față de „zid” până când mingea este în joc.

O lovitură liberă poate fi executată prin ridicarea mingii cu un picior sau cu ambele picioare simultan.

Executarea unei fente, constând în simularea executării unei lovituri libere pentru a deruta adversarii, este permisă, făcând parte din jocul de fotbal.

Dacă un jucător care execută corect o lovitură liberă trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenția de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent, imprudent sau folosind forță excesivă, arbitrul lasă jocul să continue.

### 3. Abateri și sancțiuni

Dacă, la executarea unei lovituri libere, un adversar este la o distanță mai mică de minge decât distanța regulamentară, lovitura este repetată, în afară de cazul în care poate fi aplicată regula avantajului; dar, dacă un jucător execută rapid lovitura liberă și un adversar care se află la o distanță mai mică de 9,15 m (10 yds) de minge o interceptează, arbitrul lasă jocul să continue. Cu toate acestea, un adversar care împiedică în mod deliberat executarea rapidă a unei lovituri libere trebuie să fie avertizat pentru întârzierea reluării jocului.

Dacă, la executarea unei lovituri libere, un jucător al echipei în atac se află la mai puțin de 1 m (1 yd) de „zidul” format de trei sau mai mulți jucători ai echipei în apărare, se acordă lovitură liberă indirectă.

Dacă, atunci când echipa în apărare execută o lovitură liberă în propria suprafață de pedeapsă, în interiorul acesteia se află jucători ai echipei adverse care nu au avut timp să o părăsească, arbitrul lasă jocul să continue. Dacă un adversar care se află în suprafața de pedeapsă în momentul executării loviturii libere sau care pătrunde în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca aceasta să fie în joc, lovitura liberă trebuie repetată.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă. Dacă executantul comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna:

- se acordă o lovitură liberă directă.
- se acordă o lovitură de pedeapsă, dacă abaterea a avut loc în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care executantul este portarul, situație în care se acordă o lovitură liberă indirectă.



# Leggea 14+

# Lovitura de pedeapsă

Lovitura de pedeapsă (penalty) se acordă dacă un jucător comite o abatere sancționabilă cu lovitură liberă directă în propria suprafață de pedeapsă sau în afara terenului de joc, în cadrul jocului, conform prevederilor Legilor 12 și 13.

Dintr-o lovitură de pedeapsă se poate înscrie direct gol.

## 1. Procedura

Mingea trebuie să fie statică, atingând sau fiind în centrul punctului de pedeapsă, iar stâlpii porții, bara transversală și plasa porții nu trebuie să se miște.

Jucătorul care execută lovitura de pedeapsă trebuie să fie clar identificat.

Portarul echipei în apărare trebuie să rămână pe linia porții, cu fața la executant, până ce mingea este lovită. Portarul nu trebuie să se comporte într-un mod care să distragă în mod incorect atenția executantului, de exemplu, să întârzie executarea loviturii, sau să atingă stâlpii, bara transversală sau plasa porții.

Ceilalți jucători, cu excepția executantului și a portarului trebuie să se afle:

- la o distanță de minimum 9,15 m (10 yds) față de punctul de pedeapsă.
- în spatele punctului de pedeapsă.
- în interiorul terenului de joc.
- în afara suprafeței de pedeapsă.

După ce toți jucătorii s-au poziționat pe teren în conformitate cu această Lege, arbitrul dă semnalul de executare a loviturii de pedeapsă.

Jucătorul care execută lovitura de pedeapsă trebuie să trimită mingea spre înainte; se permite lovirea mingii cu călcâiul atât timp cât mingea se mișcă spre înainte.

Când mingea este lovită, cel puțin un picior al portarului echipei în apărare trebuie să atingă linia de poartă sau piciorul trebuie să se afle la același nivel cu linia de poartă sau în spatele acesteia.

Mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar.

Executantul nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.

Lovitura de pedeapsă este considerată terminată în momentul în care mingea nu se mai mișcă, iese din joc sau arbitrul oprește jocul în urma unei abateri.

Pentru executarea și terminarea unei lovituri de pedeapsă, este permisă prelungirea timpului de joc la sfârșitul fiecărei reprize sau reprize de prelungiri. La prelungirea timpului de joc, lovitura de pedeapsă este considerată finalizată în momentul în care, după executarea loviturii, mingea nu se mai mișcă, iese din joc, este jucată de un alt jucător (inclusiv executantul), cu excepția portarului echipei în apărare sau arbitrul oprește jocul în urma unei abateri comise de executant sau de echipa executantului. În cazul în care un jucător al echipei în apărare (inclusiv portarul) comite o abatere, iar lovitura de pedeapsă este ratată/apărată, aceasta va fi repetată.

## **2. Abateri și sancțiuni**

După ce arbitrul a dat semnalul de executare a unei lovituri de pedeapsă, aceasta trebuie executată; dacă nu este executată, arbitrul poate aplica o sancțiune disciplinară înainte de a da din nou semnalul de executare a loviturii.

### **Dacă, înainte ca mingea să fie în joc, se produce una din următoarele situații:**

- un coechipier al executantului este sancționat pentru intrarea în suprafața de pedeapsă doar dacă:
  - intrarea în suprafața de pedeapsă are un impact clar asupra portarului, sau
  - jucătorul care intră în suprafața de pedeapsă joacă mingea sau atacă un adversar în încercarea de a intra în posesia mingii iar apoi înscrie un gol, încearcă să înscrie sau creează o situație clară de înscriere a unui gol.
- un coechipier al portarului este sancționat pentru intrarea în suprafața de pedeapsă doar dacă:
  - intrarea în suprafața de pedeapsă are un impact clar asupra executantului, sau

- jucătorul care intră în suprafața de pedeapsă joacă mingea sau atacă un adversar în încercarea de a intra în posesia mingii și oprește adversarii să înscrie un gol, sau încercarea acestora de a înscrie sau crearea unei situații clare de înscriere a unui gol.
  
- jucătorul care execută lovitura de pedeapsă sau un coechipier al acestuia comite o abatere:
  - dacă mingea intră în poartă, se repetă lovitura.
  - dacă mingea nu intră în poartă, arbitrul oprește jocul, dispunând reluarea acestuia cu o lovitură liberă indirectă,
 

cu excepția situațiilor de mai jos, când jocul este oprit, fiind apoi reluat cu o lovitură liberă indirectă, indiferent dacă a fost înscris sau nu un gol:

    - lovitura de pedeapsă este executată spre înapoi.
    - lovitura este executată de un coechipier al executantului identificat; arbitrul avertizează jucătorul care a executat lovitura.
  
- executantul face o fentă, simulând că lovește mingea, după încheierea alergării (executarea unei fente în timpul alergării este permisă); arbitrul avertizează executantul.
  
- portarul comite o abatere:
  - dacă mingea intră în poartă, se acordă gol.
  - dacă mingea nu intră în poartă sau lovește bara transversală sau stâlpii porții, lovitura se repetă numai dacă abaterea portarului a avut clar un impact asupra executantului loviturii.
  - dacă mingea este împiedicată de către portar să intre în poartă, lovitura se repetă.

În cazul în care abaterea comisă de portar duce la repetarea loviturii, portarul este atenționat la prima abatere din joc și primește avertisment la orice abatere / abateri ulterioare din joc
  
- un coechipier al portarului comite o abatere:

- dacă mingea intră în poartă, se acordă gol.
- dacă mingea nu intră în poartă, se repetă lovitura.
- jucători din ambele echipe comit o abatere în raport cu Legile jocului, se repetă lovitura, în afară de cazul în care un jucător comite o abatere mai gravă (de exemplu, fentă neregulamentară).
- dacă portarul și executantul comit o abatere în același timp, executantul este avertizat, iar jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare.

#### **Dacă, după executarea loviturii de pedeapsă:**

- executantul atinge mingea din nou, înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător:
  - se acordă o lovitură liberă indirectă (sau o lovitură liberă directă pentru comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna).
- mingea este atinsă de o persoană străină/factor extern în timp ce se mișcă spre înainte:
  - se repetă lovitura, în afară de cazul în care mingea se îndreaptă spre poartă, iar intervenția nu împiedică portarul sau un jucător al echipei în apărare să joace mingea, situație în care se acordă gol dacă mingea intră în poartă (chiar și în cazul contactului cu mingea), cu excepția situației în care intervenția a fost produsă de echipa în atac.
- mingea revine în terenul de joc, ricoșând din portar, bara transversală sau stâlpii porții și apoi este atinsă de o persoană străină/factor extern:
  - arbitrul oprește jocul.
  - jocul se reia cu o minge de arbitru de pe locul unde se afla când a fost atinsă de persoana străină/factor extern.

### 3. Tabel rezumativ

<b>Rezultatul loviturii de pedeapsă</b>		
	<b>Este gol</b>	<b>Nu este gol</b>
<b>Intrare în suprafața de pedeapsă a unui jucător al echipei în atac</b>	Impact: Repetarea loviturii de pedeapsă Fără impact: Gol acordat	Impact: Lovitură liberă indirectă Fără impact: Lovitura de pedeapsă nu se repetă
<b>Intrare în suprafața de pedeapsă a unui jucător al echipei în apărare</b>	Impact: Gol acordat Fără impact: Gol acordat	Impact: Repetarea loviturii de pedeapsă Fără impact: Lovitura de pedeapsă nu se repetă
<b>Intrare în suprafața de pedeapsă a câte unui jucător de la ambele echipe</b>	Impact: Repetarea loviturii de pedeapsă Fără impact: Gol acordat	Impact: Repetarea loviturii de pedeapsă Fără impact: Lovitura de pedeapsă nu se repetă
<b>Abatere comisă de portar</b>	Gol acordat	Lovitura nu este respinsă: lovitura de pedeapsă nu se repetă (decât dacă a existat un impact clar asupra executantului) Lovitura este respinsă: lovitura se repetă, iar portarul este atenționat; avertisment pentru orice abatere ulterioară
<b>Abatere comisă de portar și de executant în același timp</b>	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant
<b>Minge trimisă spre înapoi</b>	Lovitură liberă indirectă	Lovitură liberă indirectă
<b>Fentă neregulamentară</b>	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant
<b>Lovitură executată de un coechipier</b>	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru coechipierul care execută	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru coechipierul care execută



# Leggea 15

# Aruncarea de la margine

Aruncarea de la margine se acordă echipei adverse jucătorului care a atins ultimul mingea, când mingea depășește în întregime linia de margine, pe sol sau în aer.

Nu se poate înscrie gol direct dintr-o aruncare de la margine:

- dacă mingea intră în poarta adversă - se acordă lovitură de poartă.
- dacă mingea intră în poarta echipei care execută aruncarea de la margine - se acordă lovitură de colț.

## 1. Procedura

La momentul aruncării mingii de la margine, executantul trebuie:

- să stea în picioare cu fața către terenul de joc.
- să aibă, cel puțin parțial, ambele picioare pe linia de margine sau în afara acesteia.
- să arunce mingea cu ambele mâini din spate și pe deasupra capului din locul în care mingea a ieșit de pe terenul de joc.

Toți adversarii trebuie să fie poziționați la o distanță de minimum 2 m (2 yds) de locul de pe linia de margine de unde urmează să se execute aruncarea de la margine.

Mingea este în joc în momentul în care aceasta intră pe teren. Dacă mingea atinge solul înainte de a intra pe teren, aruncarea de la margine este repetată de aceeași echipă, din același loc. Dacă aruncarea de la margine nu este executată corect, va fi repetată de echipa adversă.

Dacă un jucător care execută corect o aruncare de la margine trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenția de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent, imprudent sau folosind forță excesivă, arbitrul lasă jocul să continue.

Executantul aruncării de la margine nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.

## **2. Abateri și sancțiuni**

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă; dacă executantul comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna:

- se acordă o lovitură liberă directă.
- se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care mingea a fost jucată cu mâna de portarul echipei în apărare, situație în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Un adversar care, în mod incorect, distrage sau obstrucționează executantul loviturii de la margine (inclusiv prin poziționarea la o distanță mai mică de 2 m (2 yds) de locul aruncării de la margine), va fi avertizat pentru comportament nesportiv, iar dacă aruncarea de la margine a fost executată, se va acorda lovitură liberă indirectă.

Pentru orice altă abatere de la această Lege, aruncarea de la margine va fi executată de un jucător al echipei adverse.





# Legea 16

# Lovitura de poartă

Lovitura de poartă se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, fără să se marcheze gol, iar ultimul jucător care o atinge este un jucător al echipei în atac (a se vedea și Legile 8, 10, 13 și 15).

Dintr-o lovitură de poartă, se poate înscrie direct gol, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta echipei executantului, se acordă lovitură de colț în favoarea echipei adverse.

## 1. Procedura

- mingea trebuie să fie statică, fiind lovită cu piciorul din orice punct al suprafeței de poartă de un jucător al echipei în apărare.
- mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar.
- jucătorii echipei adverse trebuie să rămână în afara suprafeței de pedeapsă până când mingea este în joc.

## 2. Abateri și sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă; dacă executantul comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna:

- se acordă o lovitură liberă directă.
- se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei executantului în afară de cazul în care executantul este portarul, situație în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Dacă, în momentul executării unei lovituri de poartă, în suprafața de pedeapsă se află jucători ai echipei adverse, pentru că nu au avut timp să o părăsească, arbitrul lasă jocul să continue. Dacă un jucător al echipei adverse care se află în suprafața de pedeapsă în momentul executării loviturii de poartă sau care intră în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca mingea să fie în joc, se repetă lovitură de poartă.

Dacă un jucător intră în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc și faultează sau este faultat de un adversar, se repetă lovitura de poartă, iar jucătorul vinovat poate fi avertizat sau eliminat, în funcție de abatere.

Pentru orice altă abatere de la această Lege, se repetă lovitura de poartă.





# Legea 17

# Lovitura de colț

Lovitura de la colț (corner) se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, după ce a atins ultima dată un jucător al echipei în apărare, iar un gol nu este marcat (a se vedea și Legile 8, 12, 13, 15 și 16).

Dintr-o lovitură de colț, se poate înscrie direct gol, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta echipei executantului, se acordă lovitură de colț în favoarea echipei adverse.

## 1. Procedura

- mingea trebuie așezată în suprafața de colț cea mai apropiată de locul în care aceasta a depășit linia de poartă sau de poziția portarului în momentul penalizării.
- mingea trebuie să fie statică, fiind lovită cu piciorul de un jucător al echipei în atac.
- mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar; nu este nevoie să iasă din suprafața de colț.
- steagul de la colțul terenului nu trebuie îndepărtat.
- jucătorii echipei adverse trebuie să rămână la o distanță de minimum 9,15 m (10 yds) de arcul de colț înainte ca mingea să fie în joc.

## 2. Abateri și sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă; dacă executantul comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna:

- se acordă o lovitură liberă directă.
- se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea a avut loc în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care executantul este portarul, situație în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Dacă un jucător care execută corect o lovitură de colț trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenția de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent, imprudent sau folosind forță excesivă, arbitrul lasă jocul să continue.

Pentru orice altă abatere de la această Lege, se repetă lovitură de colț.





# VAR

(Protocolul  
privind asistența  
video la arbitraj)

# Protocolul – principii, aspecte practice și proceduri

Protocolul VAR încearcă să respecte cât mai mult posibil principiile și filozofia Legilor Jocului.

Folosirea asistenței video la arbitraj (VAR) este permisă numai în cazul în care organizatorul meciului / competiției îndeplinește toate cerințele Programului de Asistență pentru Implementare și Aprobare (IAAP), conform documentelor IAAP a FIFA, și a primit acordul scris al FIFA.

## 1. Principii

Folosirea asistenței video la arbitraj în meciurile de fotbal are la bază anumite principii care trebuie respectate integral în toate meciurile la care se utilizează acest sistem.

1. Un arbitru asistent pentru analiză video (VAR) este un oficial de meci care are acces în mod independent la filmarea meciului și care poate ajuta arbitrul numai în cazul unei „**erori clare și evidente**” sau al „**neobservării unui incident grav**” în legătură cu:

**a. Validarea sau nu a unui gol**

**b. acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă**

**c. sancționarea directă cu cartonaș roșu** (nu în urma unui al doilea avertisment)

**d. o eroare de identificare a unui jucător** (arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă și nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri).

2. Arbitrul trebuie să ia întotdeauna o decizie, acest lucru însemnând că arbitrului nu îi este permis să nu ia nicio decizie, iar apoi să se pronunțe pe baza asistenței video; decizia de a lăsa jocul să continue după comiterea unei posibile abateri poate fi supusă analizei.
3. Decizia inițială luată de arbitru nu va fi modificată decât dacă în urma analizei video se constată cu certitudine că decizia a reprezentat o „eroare clară și evidentă”.
4. Numai arbitrul poate iniția efectuarea unei analize; arbitrul pentru analiză video (și ceilalți oficiali de meci) pot doar să recomande arbitrului efectuarea unei analize.
5. Decizia finală aparține întotdeauna arbitrului care poate hotărî doar pe baza informațiilor primite de la arbitrul pentru analiză video și/sau după efectuarea unei analize la marginea terenului.
6. Nu există o limită de timp pentru procesul de analiză, deoarece exactitatea este mai importantă decât rapiditatea.
7. În cazul analizei unei decizii, jucătorii și oficialii echipei nu trebuie să se strângă în jurul arbitrului sau să încerce să influențeze procesul de luare a deciziei sau decizia finală.
8. Pentru asigurarea transparenței, arbitrul trebuie să poată fi văzut în timpul procesului de analiză.
9. Dacă jocul continuă după producerea unui incident care ulterior este analizat, orice măsură disciplinară dispusă/care se impune a fi luată după producerea incidentului nu poate fi anulată, acest lucru fiind valabil chiar și în cazul modificării deciziei inițiale (cu excepția avertismentului/eliminării pentru oprirea unui atac promițător sau intervenția într-un astfel de atac ori împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol).
10. În cazul în care jocul a fost oprit și reluat, arbitrul poate analiza incidentul numai în cazul unei erori de identificare sau al unei abateri sancționabile cu eliminare legate de comportament violent, scuiparea, mușcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare și/sau ireverențioase.
11. Intervalul de timp de dinainte și de după producerea unui incident în care jocul poate fi supus analizei este stabilit de Legile jocului și de Protocolul privind asistența video la arbitraj.

12. Deoarece arbitrul pentru analiză video verifică automat fiecare situație/decizie, nu este necesară solicitarea unei analize de către antrenori sau jucători.

## **2. Decizii/incidente care pot schimba rezultatul meciului și care pot fi supuse analizei**

Arbitrul poate beneficia de asistență video la arbitraj numai pentru patru categorii de decizii/incidente care pot schimba rezultatul meciului. În toate aceste situații se poate recurge la asistența video la arbitraj numai *după ce arbitrul a luat o decizie (prima decizie/decizia inițială)* - aceasta putând fi inclusiv decizia de a lăsa jocul să continue - sau în cazul în care s-a produs un incident grav care a trecut neobservat/nu a fost văzut de oficialii de meci. Decizia inițială luată de arbitru nu se va modifica decât în cazul unei „erori clare și evidente” (inclusiv în cazul în care arbitrul a luat decizia pe baza informațiilor primite de la un alt oficial de meci, de exemplu, într-o situație de ofsaid).

Categoriile de decizii/incidente care pot fi supuse analizei în cazul în care există suspiciunea unei „erori clare și evidente” sau a „neobservării unui incident grav” sunt:

### **a. Validarea sau nu a unui gol**

- abatere comisă de echipa în atac în faza de construcție sau de înscriere a golului (jucarea mingii cu mâna, fault, ofsaid etc.).
- minge afară din joc înainte de înscrierea golului.
- decizii de validare sau nu a unui gol.
- abatere comisă de portar și/sau de executant la executarea unei lovituri de pedeapsă sau intrarea în suprafața de pedeapsă a unui jucător al echipei în atac sau al echipei în apărare care intervine direct în joc în cazul în care la lovitura de pedeapsă mingea ricoșează după ce a atins stâlpul porții, bara transversală sau portarul.

### **b. Acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă**

- abatere comisă de echipa în atac în faza care a dus la incidentul sancționabil cu lovitură de pedeapsă (jucarea mingii cu mâna, fault, ofsaid etc.).
- minge afară din joc înainte de producerea incidentului.
- locul comiterii abaterii (în afara sau în interiorul suprafeței de pedeapsă).
- acordarea incorectă a unei lovituri de pedeapsă.
- nesancționarea unei abateri pentru care trebuia să se acorde o lovitură de pedeapsă.

### **c. Sancționarea directă cu cartonaș roșu (nu în urma unui al doilea cartonaș galben/avertisment)**

- împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol (în special locul comiterii abaterii și poziția celorlalți jucători).
- fault grosolan (sau atac imprudent).
- comportament violent, mușcarea sau scuiparea unei alte persoane.
- gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase.

### **d. Eroare de identificare a unui jucător (cartonaș roșu sau galben)**

În cazul în care arbitrul sancționează comiterea unei abateri, iar apoi arată cartonașul galben sau roșu unui alt jucător din echipa care a comis abaterea (echipa sancționată) și nu celui vinovat de comiterea abaterii, identificarea jucătorului în cauză poate fi supusă analizei; abaterea în sine nu poate fi supusă analizei, în afară de cazul în care este vorba de validarea marcării unui gol, un incident sancționabil cu lovitură de pedeapsă sau de sancționarea directă cu cartonaș roșu.

## **3. Aspecte practice**

Pentru utilizarea asistenței video la arbitraj în timpul unui meci, din punct de vedere practic, trebuie asigurate următoarele condiții:

- arbitrul pentru analiză video urmărește meciul în studioul de analiză video, fiind ajutat în activitatea sa de unul sau mai mulți adjuncți (AVAR).

- în funcție de numărul de unghiuri de filmare (și de alți factori), pot fi mai mulți adjuncți (AVAR) și unul sau mai mulți tehnicieni video responsabili de reluări.
- în timpul meciului, accesul în studioul de analiză video și comunicarea cu arbitrul pentru analiză video/adjunctul acestuia/tehnicianul video responsabil cu reluările sunt permise numai persoanelor autorizate.
- arbitrul pentru analiză video are acces independent la filmarea TV și la reluări.
- arbitrul pentru analiză video este conectat la sistemul de comunicare utilizat de oficialii de meci și poate auzi tot ce spun aceștia; arbitrul pentru analiză video poate vorbi cu arbitrul doar dacă apasă un buton (pentru a evita ca arbitrul să fie distras de discuțiile din studioul de analiză video).
- în cazul în care arbitrul pentru analiză video este ocupat cu efectuarea unei verificări sau a unei analize, adjunctul său poate vorbi cu arbitrul, mai ales în situația în care jocul trebuie oprit sau pentru a se asigura că jocul nu este reluat.
- în cazul în care arbitrul decide să vadă o reluare, arbitrul pentru analiză video va selecta unghiul optim/viteza optimă de redare; arbitrul principal poate solicita și alte unghiuri/viteze de redare.

#### 4. Proceduri

##### Decizia inițială

- arbitrul și ceilalți oficiali de meci trebuie să ia întotdeauna o decizie inițială (inclusiv măsuri disciplinare) ca și când sistemul de asistență video la arbitraj nu ar exista (în afară de situația neobservării unui incident).
- arbitrului și celorlalți oficiali de meci nu le este permis să nu ia nicio decizie, deoarece acest lucru ar duce la un arbitraj slab/indecis, la prea multe analize și la probleme semnificative în cazul în care tehnologia nu funcționează.
- decizia finală îi aparține în exclusivitate arbitrului; arbitrul pentru analiză video are același statut ca și ceilalți oficiali de meci, putând doar ajuta arbitrul.
- întârzierea ridicării fanionului/folosirii fluierului pentru semnalizarea unei abateri este permisă numai într-o situație foarte clară de atac, când un jucător este aproape de marcarea unui gol sau pătrunde/aleargă în mod clar în/către suprafața echipei adverse.
- în cazul în care un arbitru asistent întârzie ridicarea fanionului pentru semnalizarea unei abateri, acesta trebuie să ridice fanionul dacă echipa în atac înscrie un gol, i se acordă o lovitură de pedeapsă, o lovitură liberă, o lovitură

de la colț sau aruncare de la margine sau păstrează posesia mingii după ce atacul inițial s-a încheiat; în orice alte situații, arbitrul asistent trebuie să decidă dacă să ridice sau nu fanionul, în funcție de joc.

## Verificarea

- arbitrul pentru analiză video verifică automat filmarea efectuată cu ajutorul camerelor TV, folosind unghiuri și viteze de redare diferite pentru orice situație în care s-a înscris sau este posibil să se fi înscris un gol, pentru deciziile/incidentele privind sancționarea cu lovitură de pedeapsă sau sancționarea directă cu cartonaș roșu sau în cazul producerii unei erori de identificare a unui jucător.
- arbitrul pentru analiză video poate verifica filmarea la viteză normală și/sau cu încetinitorul, dar, în general, reluările cu încetinitorul trebuie utilizate numai pentru situații obiective de joc, de exemplu, locul abaterii/poziția jucătorului, punctul de contact pentru abaterile de natură fizică și pentru jucarea mingii cu mâna, ieșirea mingii din joc (inclusiv validarea sau nu a unui gol); redarea la viteză normală trebuie utilizată pentru stabilirea gravității unei abateri sau pentru a decide dacă a fost vorba de o abatere prin jucarea mingii cu mâna.
- în cazul în care în urma verificării nu se identifică producerea unei „erori clare și evidente” sau „neobservarea unui incident grav”, de obicei nu este necesar ca arbitrul pentru analiză video să comunice cu arbitrul, arbitrul nefiind anunțat cu privire la efectuarea verificării; totuși, în unele cazuri, dacă arbitrul pentru analiză video confirmă că nu s-a produs nicio „eroare clară sau evidentă” sau nu a fost vorba de „neobservarea unui incident grav”, acest lucru poate ajuta arbitrul/arbitrul asistent să controleze jucătorii/meciul.
- dacă este necesar să se întârzie reluarea jocului pentru efectuarea unei verificări, arbitrul va semnaliza acest lucru arătând în mod clar cu un deget spre cască și întinzând cealaltă mână/celălalt braț; semnalul trebuie menținut până la finalizarea efectuării verificării pentru a anunța că arbitrul primește informații (de la asistența video la arbitraj sau de la un alt oficial de meci).
- dacă în urma verificării se identifică probabilitatea producerii unei „erori clare și evidente” sau „neobservării unui incident grav”, arbitrul pentru analiză video va comunica arbitrului aceste informații, arbitrul urmând să decidă efectuarea sau nu a unei analize.

## Analiza

- arbitrul poate iniția o analiză în cazul unei posibile „erori clare și evidente” sau în cazul unei posibile „neobservări a unui incident grav” dacă:
    - arbitrul pentru analiză video (sau un alt oficial de meci) recomandă efectuarea analizei.
    - arbitrul suspectează că nu a fost observat un incident grav.
  - în cazul în care jocul a fost deja oprit, arbitrul întârzie reluarea acestuia.
  - în cazul în care jocul nu a fost oprit, arbitrul oprește jocul imediat ce mingea se află într-o zonă/situație neutră (de obicei, când niciuna din echipe nu este într-o fază de atac) și arată semnalul corespunzător ecranului TV.
  - arbitrul pentru analiză video descrie arbitrului ce se vede în reluarea (reluările) TV, fără a indica decizia care trebuie luată. Apoi, arbitrul:
    - arată semnalul corespunzător ecranului TV (dacă nu a făcut deja acest lucru) și se duce în zona de analiză video pentru arbitru pentru a vedea reluarea (analiză la marginea terenului) înainte de a lua decizia finală. Ceilalți oficiali de meci nu vor vedea reluarea decât în cazuri excepționale, când arbitrul le cere acest lucru
- sau*
- ia decizia finală pe baza percepției proprii și a informațiilor primite de la arbitrul pentru analiză video și, unde este cazul, pe baza informațiilor de la ceilalți oficiali de meci - analiză exclusiv pe baza asistenței video la arbitraj.
  - în ambele situații, după încheierea procesului de analiză, arbitrul trebuie să arate din nou semnalul corespunzător ecranului TV și să comunice imediat decizia finală.
  - în cazul deciziilor subiective, de exemplu, gravitatea unui fault, o intervenție în ofsaid, aspecte legate de jucarea mingii cu mâna, de cele mai multe ori este adecvată efectuarea unei analize la marginea terenului.

- pentru decizii corespunzătoare unor situații obiective de joc, de exemplu, locul unei abateri sau poziția unui jucător (ofsaïd), punctul de contact (jucarea mingii cu mâna/fault), poziția pe teren (în interiorul sau în exteriorul suprafeței de pedeapsă), mingea afară din joc etc., de obicei, analiza se bazează exclusiv pe informațiile primite de la arbitrul pentru analiză video, dar se poate recurge și la analiza la marginea terenului chiar dacă este vorba de decizii referitoare la o situație de joc, dacă acest lucru ajută la menținerea controlului asupra jucătorilor/meciului sau la acceptarea deciziei (de exemplu, o decizie crucială pentru rezultatul meciului luată aproape de încheierea partidei).
- arbitrul poate solicita diferite unghiuri/viteze de redare dar, în general, reluările cu încetinitorul trebuie utilizate pentru situațiile obiective de joc, de exemplu, locul abaterii/ poziția jucătorului, punctul de contact pentru abaterile de natură fizică și pentru jucarea mingii cu mâna, ieșirea mingii din joc (inclusiv validarea sau nu a unui gol); reluările la viteză normală de redare trebuie utilizate pentru stabilirea gravității unei abateri sau pentru a decide dacă a fost vorba de o abatere prin jucarea mingii cu mâna.
- în cazul deciziilor/incidentelor legate de marcarea unui gol, acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă și arătarea cartonașului roșu pentru împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol, poate fi necesară o analiză a fazei de atac care a condus direct la incidentul/decizia respectiv(ă); analiza poate include modul în care echipa în atac a dobândit posesia mingii.
- legile jocului nu permit modificarea deciziilor de repunere a mingii în joc (lovitură de colț, aruncare de la margine etc.) după reluarea jocului, prin urmare acestea nu pot fi supuse analizei.
- în cazul în care jocul a fost oprit și reluat, arbitrul poate analiza incidentul și dispune sancțiunea corespunzătoare numai în cazul unei erori de identificare a unui jucător sau al unei abateri sancționabile cu eliminare legată de comportament violent, scuiparea sau mușcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare și/sau ireverențioase.
- procesul de analiză trebuie să se desfășoare cât mai eficient posibil, dar exactitatea deciziei finale este mai importantă decât rapiditatea cu care este luată. Din acest motiv și deoarece anumite situații au un grad ridicat de complexitate cuprinzând mai multe decizii/incidente care fac necesară analiza, nu există o limită de timp pentru procesul de analiză.

### Decizia finală

- când procesul de revizuire este finalizat, arbitrul trebuie să arate „semnalul TV” și să comunice decizia finală; competițiile pot, de asemenea, să pună în aplicare un sistem în care arbitrul explică și anunță public deciziile în urma unei «revizuirii» VAR sau a unei „verificări” VAR de lungă durată, astfel cum se subliniază în recomandările FIFA și în manualul VAR.
- apoi, arbitrul ia/modifică/anulează măsura disciplinară (unde este cazul) și dispune reluarea partidei în conformitate cu Legile Jocului.

### Jucătorii, jucătorii înlocuitori și oficialii echipelor

- deoarece arbitrul pentru analiză video verifică automat fiecare situație/incident, nu este necesară solicitarea unei **verificări** sau **analize** de către antrenori sau jucători.
- li se interzice jucătorilor, jucătorilor înlocuitori și oficialilor echipelor să încerce să influențeze procesul de analiză sau să intervină asupra acestuia, inclusiv în momentul comunicării deciziei finale.
- în timpul procesului de analiză, jucătorii trebuie să rămână pe terenul de joc; jucătorii înlocuitori și oficialii echipelor trebuie să rămână în afara terenului de joc.
- un jucător/jucător înlocuitor/jucător înlocuit/oficial al unei echipe care uzează excesiv de semnalul de solicitare a analizei video (ecranul TV) sau care intră în zona de analiză video pentru arbitru va fi sancționat cu avertisment.
- un jucător/jucător înlocuitor/jucător înlocuit/oficial al unei echipe care intră în studioul de analiză video va fi sancționat cu eliminare.

### Validarea meciului

În principiu, un meci nu poate fi invalidat din următoarele cauze:

- funcționarea defectuoasă a tehnologiei de asistență video la arbitraj (la fel ca în cazul tehnologiei de pe linia porții - GLT).
- decizie(-i) necorespunzătoare implicând asistența video la arbitraj (deoarece arbitrul pentru analiză video este un oficial de meci).
- decizie(-i) de a nu analiza un incident.
- analiză(-e) a unei situații/decizii care nu poate fi supusă analizei.

### **VAR, AVAR ȘI operator de reluare aflați în incapacitate**

Legea 6 - Alți oficiali de meci stipulează: "Regulamentul competiției trebuie să prevadă în mod clar cine înlocuiește un oficial de meci care nu-și poate începe sau continua exercitarea atribuțiilor și schimbările aferente". În meciurile unde se folosește VAR, acest lucru se aplică de asemenea operatorului pentru analiză video.

Deoarece sunt necesare pregătiri și calificări speciale pentru a fi un oficial de meci pentru asistență video (VMO) / operator de reluare, următoarele reguli trebuie incluse în regulamentul competiției:

- un arbitru asistent pentru analiză video (VAR), adjunctul său (AVAR) și operatorul de reluare care nu poate începe sau continua poate fi înlocuit doar de o persoană calificată pentru acest rol.
- dacă nu se poate găsi o persoană înlocuitoare calificată pentru arbitru asistent pentru analiză video (VAR) sau operatorul de reluare\*, meciul trebuie jucat / continuat fără a folosi VAR.
- dacă nu se poate găsi o persoană înlocuitoare calificată pentru arbitru asistent adjunct pentru analiză video (AVAR)\*, meciul trebuie jucat / continuat fără a folosi VAR, cu excepția cazului în care, în circumstanțe excepționale, ambele echipe își dau acordul în scris ca meciul să fie jucat / continuat doar cu un arbitru asistent pentru analiză video (VAR) și operatorul de reluare.

*\*Acest fapt nu se aplică atunci când există mai mult de un arbitru asistent adjunct pentru analiză video (AVAR)/ operator de reluare.*





# Programul FIFA Quality

# Programul FIFA Quality

Programul FIFA Quality stabilește criterii, bazate pe cercetări bine fundamentate, pentru produse, suprafețe de joc și tehnologii utilizate în jocul de fotbal. Pe lângă cerințele de calitate obligatorii în unele domenii de aplicare, recomandări uniforme sunt oferite în alte domenii, pe baza cărora organizatorii competițiilor își pot specifica în continuare propriile regulamente.

Institutede independente de testare verifică funcționalitatea produselor, suprafețele de joc și tehnologii în conformitate cu standardul respectiv. Efectuarea acestor teste de către institute este supusă aprobării FIFA. Următoarea mărci de calitate identifică acele produse, suprafețe de joc și tehnologii testate și certificate la cerințele solicitate:



## **FIFA Basic\***

Cerințele de testare pentru acest standard sunt concepute pentru a identifica produsele care îndeplinesc criteriile de bază de performanță, precizie, siguranță și durabilitate pentru fotbal. Accentul este pus pe stabilirea standardelor minime, asigurând în același timp accesibilitatea pentru utilizare la toate nivelurile de joc.

## **FIFA Quality**

Cerințele de testare subliniază durabilitatea și siguranța acestor produse, suprafețe și tehnologii mai mult decât pentru standardul FIFA Basic. Performanță de bază și criteriile de acuratețe sunt testate, dar accentul principal este pe asigurarea utilizării extinse.

## **FIFA Quality Pro**

Accentul cerințelor de testare se pune pe performanță de primă clasă, acuratețe și siguranță. Produsele, suprafețele de joc și tehnologiile cu această marcă de calitate sunt concepute pentru performanță optimă și utilizare la cel mai înalt nivel.



Pentru mai multe informații despre Programul de calitate FIFA, standardele și produsele certificate, suprafețele de joc și tehnologii, vizitează

**<https://www.fifa.com/technical/football-technology>**

*\*FIFA Basic înlocuiește standardul internațional de meci (IMS). Mingile de joc și suprafețele de joc testate conform acestui standard anterior rămân eligibile pentru utilizare până când certificarea lor expiră.*



#FIFAU20WYC

FIFA U-20 WOMEN'S WORLD CUP COLOMBIA 2024

LAS FUTURE ESTRELLAS DEL FÚTBOL

FIFA U-20

aramco QATAR AIRWAYS VISA VISA BOGOTÁ Coca-Cola Coca-Cola KIA aramco QATAR AIRWAYS VISA VISA



# Modificările Legilor

# 2025-2026

# Rezumatul modificărilor Legilor

În cele ce urmează, este prezentat un rezumat simplu al principalelor modificări/clarificări.

## **Legea 3 - Jucătorii**

- competițiile au opțiunea de a implementa recomandările „Doar căpitanul”.

## **Legea 5 - Arbitrul**

- semnal care va fi folosit de arbitri pentru a număra (învers) ultimele cinci secunde ale restricției de opt secunde pentru portarii care controlează mingea cu mâinile/brațele lor).

## **Legea 8 - Începutul și reluarea jocului - Mingea de arbitru**

- dacă, când jocul a fost oprit, mingea era:
  - în interiorul suprafeței de pedeapsă - mingea este acordată portarului echipei în apărare în suprafața de pedeapsă.
  - în afara suprafeței de pedeapsă - mingea este acordată unui jucător al echipei care a intrat sau ar fi intrat în mod clar în posesia mingii; în caz contrar, este acordată unui jucător al echipei care a atins mingea ultima dată. Mingea de arbitru este executată în poziția din locul în care se afla mingea când jocul a fost oprit.

## **Legea 9 - Mingea în și în afara jocului**

- lovitură liberă indirectă și nicio sancțiune disciplinară atunci când un oficial de echipă, un înlocuitor, un jucător sau un jucător înlocuit sau eliminat sau care este temporar în afara terenului de joc atinge mingea în momentul în care aceasta părăsește terenul de joc și nu există intenția de a interveni incorect.

### **Legea 11 - Offside**

- când portarul aruncă mingea, ultimul punct de contact trebuie utilizat în scopul determinării unei poziții de offside.

### **Legea 12 - Greșeli și abateri**

- un portar care controlează mingea cu mâna (mâinile)/brațul (brațele) mai mult de opt secunde va fi sancționat, cu o lovitură de colț acordată celeilalte echipe.

### **Legea 16 - Lovitura de la poartă și Legea 17 - Lovitura de la colț**

- referire la alte legi care detaliază situații care au ca rezultat o lovitură de la poartă sau o lovitură de la colț.

### **Altele**

#### **Protocolul - Arbitru asistent video (VAR)**

- competițiile au opțiunea ca arbitrul să facă un anunț după o „revizuire” VAR sau o „verificare” VAR ce a durat mai mult.



# Detalierea modificărilor Legilor

(în ordinea Legilor)

Următoarele sunt modificările aduse Legile Jocului pentru ediția 2025/26. Pentru fiecare modificare, formularea modificată sau suplimentară este furnizată împreună cu formularea anterioară, după caz, urmată de o explicație a modificării.

## Legendă

Principalele modificări ale Legilor sunt subliniate cu galben și marcate pe margine. Modificările de redactare sunt subliniate.  
CG = cartonaș galben (avertisment); CR = cartonaș roșu (eliminare).

## Legea 3 - Jucătorii

### 10. Căpitanul de echipă

#### Text Adițional

#### Principiile GLT

Fiecare echipă trebuie să aibă un căpitan pe terenul de joc care poartă o banderolă de identificare. Căpitanul echipei nu are statut sau privilegii speciale, dar are un grad de responsabilitate pentru comportamentul echipei. Competițiile pot implementa recomandările „Doar căpitanul” enumerate la „Note și modificări”.

#### Explicație

Competițiile sunt încurajate să utilizeze regulile „Doar căpitanul” pentru a îmbunătăți comportamentul pe terenul de joc, pentru a spori cooperarea și a consolida relația dintre jucători și arbitru.

## Legea 5 - Arbitrul

### 6. Semnalele arbitrului

(...)



Numărătoare inversă pentru ultimele cinci secunde ale restricției de opt secunde pentru portarii care controlează mingea cu mâna/mânilor/brațul/brațele,

## Legea 8 - Începerea și reluarea jocului

### 2. Mingea de arbitru

#### Text modificat

#### 4. Alte articole de echipament

- mingea de arbitru se acordă portarului echipei în apărare în suprafața de pedeapsă a acesteia dacă, în momentul în care jocul a fost oprit:
  - mingea se afla în suprafața de pedeapsă sau
  - mingea a fost atinsă ultima dată în suprafața de pedeapsă.
- în alte cazuri, arbitrul acordă mingea de arbitru unui jucător din echipa care a atins ultima dată mingea, în locul unde a fost atinsă ultima dată de un jucător, o persoană străină/factor extern sau, așa cum prevede Legea 9.1, de un oficial de meci.
- dacă, în momentul opririi jocului:
  - mingea se afla în suprafața de pedeapsă, arbitrul acorda mingea de arbitru portarului echipei în apărare în suprafața sa de pedeapsă.
  - dacă mingea era în afara suprafeței de pedeapsă, arbitrul acorda mingea de arbitru pentru un jucător al echipei care a intrat sau ar fi intrat în posesie, dacă acest lucru poate fi stabilit de arbitru; în caz contrar, mingea de arbitru se acordă pentru un jucător al echipei care a atins-o ultima dată. Mingea de arbitru se execută în locul în care se afla la oprirea jocului.
- (...)

---

## Explicație

---

Există momente în care mingea ar fi ajuns în mod clar la un adversar al echipei care a atins-o ultima dată. În astfel de cazuri, este mai corect ca mingea să fie acordată pentru echipa care ar fi intrat în posesie, atâta timp cât acest lucru este clar pentru arbitru. În afara suprafeței de pedeapsă, mingea va fi acum executată în poziția în care se afla la momentul opririi jocului.

---

## Legea 9 - Mingea în joc și afară din joc

### 2. Mingea în joc

#### Text suplimentar

Mingea este în joc în orice alt moment (...) și rămâne pe terenul de joc. Dacă, fără intenția de a interveni în mod incorect în joc, un oficial al echipei, un înlocuitor, un jucător înlocuit sau eliminat sau un jucător care se află temporar în afara terenului de joc (accidentare, aranjarea echipamentului etc.) atinge mingea în timp ce aceasta este încă în joc, dar când urmează să părăsească în mod clar terenul de joc, acest lucru se sancționează cu o lovitură liberă indirectă; nu există nicio sancțiune disciplinară.

---

#### Explicație

Există situații în care un antrenor, un înlocuitor sau un jucător care se află temporar în afara terenului de joc (printre altele), atinge mingea când aceasta urmează să părăsească terenul de joc, cu intenția de a ajuta la reluarea rapidă a jocului. În astfel de cazuri, se va acorda o lovitură liberă indirectă, dar nu se va aplica nicio sancțiune disciplinară, cu excepția cazului în care o astfel de sancțiune urmează să fie acordată pentru părăsirea persistentă a suprafeței tehnice

---

## Legea 11 - Ofsaidul

### 2. Situații considerate abateri

#### Text suplimentar

*\* De regulă trebuie utilizat termenul primul punct de contact al „jucării” sau al „atingerii” mingii; cu toate acestea, atunci când mingea este aruncată de portar, trebuie utilizat ultimul punct de contact.*

---

## Explicație

Primul punct de contact cu mingea este utilizat pentru a determina dacă un jucător se află în poziție de ofsaid. Cu toate acestea, atunci când mingea este aruncată de portar, ar trebui utilizat ultimul punct de contact, deoarece acesta oferă un punct de referință mai clar și mai coerent.

## Legea 12 - Faulturi și comportament nesportiv

### 2. Lovitura liberă indirectă

#### Text modificat

(...)

Se acordă lovitură liberă indirectă dacă portarul comite una din abaterile de mai jos în interiorul suprafeței de pedeapsă proprii:

- se află în posesia mingii și ține mingea cu mâna/brațul mai mult de șase secunde înainte de a-i da drumul
- atinge mingea cu mâna/brațul după ce i-a dat drumul și înainte de a fi atinsă de alt jucător.
- atinge mingea cu mâna/brațul, în afară de cazul în care a lovit în mod clar mingea cu piciorul sau a încercat să lovească mingea cu piciorul pentru a-i da drumul în joc, după ce:
  - i-a fost trimisă deliberat cu piciorul de un coechipier .
  - a primit-o direct dintr-o aruncare de la margine efectuată de un coechipier.

Se consideră că portarul este în posesia mingii cu mâna/mâinile când:

- mingea se află în mâinile sale sau între mână și o altă suprafață (de exemplu, sol, propriul corp) sau când atinge mingea cu orice parte a mâinilor sau brațelor, în afară de cazul în care aceasta îl lovește sau când o respinge
- ține mingea cu mâna larg deschisă
- bate mingea de pământ sau o aruncă în aer.

Un portar nu poate fi atacat de un adversar atunci când controlează mingea cu mâna (mâinile):

(...)

### 3. Lovitura de la colț

O lovitură de colț este acordată dacă un portar, în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, controlează mingea cu mâna/brațele pentru mai mult de opt secunde înainte de a o elibera. Se consideră că un portar controlează mingea cu mâna (mâinile)/brațul (brațele) atunci când:

- mingea se află între mâinile/brațele lor sau între mâinile/brațele lor și orice suprafață (de exemplu, sol, propriul corp).

- 
- ținând mingea în mâna (mâinile) întinsă (întinse).
  - bate mingea de pământ sau o aruncă în aer.

Arbitrul va decide când portarul are controlul asupra mingii și când încep cele opt secunde și va număra vizibil ultimele cinci secunde cu mâna ridicată.

Un portar nu poate fi atacat de un adversar atunci când controlează mingea cu mâna (mâinile)/brațul (brațele).

---

### **Explicații**

- în cazul în care un portar controlează mingea cu mâna (mâinile)/brațul (brațele) pentru mai mult de opt secunde, arbitrul va acorda o lovitură de colț (mai degrabă decât o lovitură liberă indirectă) pe partea de teren cea mai apropiată de poziția portarului în momentul sancționării. Nu există sancțiuni disciplinare decât dacă portarul comite abaterea în mod repetat.
  - pentru a ajuta portarul, arbitrul va semnala ultimele cinci secunde folosind o mână ridicată.
- 

### **Renumerotarea următoarelor paragrafe după cum urmează:**

#### **4. Măsurile disciplinare**

#### **5. Reluarea jocului după faulturi și abateri**

---

### **Legea 16 - Lovitura de la poartă**

#### **Introducere**

#### **Text suplimentar**

Lovitura de poartă se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, după ce a fost atinsă ultima dată un jucător al echipei în atac și un gol nu este marcat (a se vedea și Legile 8, 10, 13 și 15).

---

## Legea 17 - Lovitura de la colț

### Introducere

#### Text suplimentar

Lovitura de la colț (corner) se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, după ce a atins ultima dată un jucător al echipei care în apărare, iar un gol nu este marcat (a se vedea și Legile 8, 12, 13, 15 și 16).

## Protocolul arbitrilor asistent video (VAR)

### 4. Proceduri

#### Text suplimentar

#### Decizie finală

- când procesul de revizuire este finalizat, arbitrul trebuie să arate „semnalul TV” și să comunice decizia finală; competițiile pot, de asemenea, să pună în aplicare un sistem în care arbitrul explică și anunță public deciziile în urma unei «revizurii» VAR sau a unei „verificări” VAR de lungă durată, astfel cum se subliniază în recomandările FIFA și în manualul VAR.
- (...)

#### Explicație

În urma unor experimente reușite, competițiile au acum opțiunea ca arbitrul să anunțe și să explice deciziile după o „revizuire” VAR sau o „verificare” VAR prelungită.

## Glosar - Termeni fotbalistici

### Minge de arbitru

#### Text modificat

0 modalitate de reluare a jocului - arbitrul lasă mingea să cadă unui jucător al echipei care a atins ultima dată mingea (cu excepția suprafeței de pedeapsă, unde mingea este dată portarului); mingea este în joc atunci când atinge solul. Mod de reluare a jocului atunci când acesta a fost oprit de arbitru fără ca o abatere să fi fost comisă, de exemplu din cauza unei accidentări, a unei mingi defecte etc. (a se vedea Legea 8).

## Recomandări practice pentru oficialii de meci - Poziționare, mișcare și lucru în echipă

### 2. Plasamentul și lucru în echipă

#### Text suplimentar

#### Lovitura de pedeapsă

Arbitrul asistent trebuie să fie plasat la intersecția dintre linia porții și suprafața de pedeapsă. În cazul în care linia de poartă poate fi verificată prin utilizarea tehnologiei (de exemplu, GLT, sistemul VAR) pentru a stabili dacă portarul a depășit sau nu linia de poartă, se recomandă ca arbitrul asistent să fie poziționat pe linia de margine, în linie cu punctul de pedeapsă (care este linia de ofsaid), deoarece poziționarea pe linia de poartă creează riscul ca arbitrul asistent să nu poată reveni în poziția de a judeca ofsaidul în cazul în care șutul este respins. În cazul în care există arbitri adiționali, acesta trebuie să fie plasat la intersecția dintre linia porții și suprafața porții, iar Arbitrul asistent este poziționat în linie cu punctul de pedeapsă (care este linia de ofsaid).



# Glosar



Glosarul conține termeni/expresii care necesită clarificări sau explicații suplimentare față de informațiile cuprinse în Legi și/sau care nu sunt întotdeauna ușor de tradus în alte limbi.

# Foruri fotbalistice

## **IFAB - The International Football Association Board**

Organism compus din patru asociații fotbalistice britanice și FIFA, care răspunde de Legile Jocului la nivel mondial. În principiu, modificările Legilor pot fi aprobate numai în cadrul Adunării Generale Anuale care se ține, de obicei, în lunile februarie sau martie.

## **FIFA - Fédération Internationale de Football Association**

Organul director care răspunde de fotbal la nivel mondial.

## **Confederație**

Organ care răspunde de fotbal pe un continent. Cele șase confederații sunt: AFC (Asia), CAF (Africa), CONCACAF (America de Nord, America Centrală și Caraibe), CONMEBOL (America de Sud), OFC (Oceania) și UEFA (Europa).

## **Asociație națională de fotbal**

Organ care răspunde de fotbal într-o țară.

# Termeni fotbalistici

## A

### **Abatere**

O acțiune care încalcă/contravine Legilor Jocului.

### **Atac (la adversar)**

Atac de natură fizică împotriva unui adversar, de obicei, cu umărul și cu partea superioară a brațului (ținut în apropiere de corp)

### **Atac prin alunecare**

Atac cu piciorul (pe sol sau în aer)

### **Autoritate**

Putere de decizie a arbitrilor sau a altui oficial de meci

### **Avantaj**

Arbitrul lasă jocul să continue în cazul producerii unei abateri dacă acest lucru este benefic pentru echipa împotriva căreia s-a comis abaterea.

### **Avertisment**

Sancțiune disciplinară adusă la cunoștința unei autorități disciplinare prin intermediul unui raport; este semnalată prin arătarea cartonașului galben; primirea de un jucător sau de un oficial al echipei a două avertismente în același meci duce la eliminarea acestuia.

## B

### **Brutalitate**

Acțiune având caracter agresiv, dur sau deliberat violent

## C

### **Comportament nesportiv**

Acțiune/comportament incorect; se sancționează cu avertisment.

### **Comportament violent**

O acțiune a unui jucător care, fără a disputa mingea, utilizează sau încearcă să utilizeze forță excesivă sau brutalitate împotriva unui adversar sau lovirea unei persoane în cap sau în față în mod deliberat de către un jucător, în afară de cazul în care forța loviturii este neglijabilă.

## D

### **Deliberat**

Acțiune intenționată a jucătorului; se deosebește de un reflex sau de o acțiune neintenționată.

### **Disputarea mingii**

Acțiune prin care un jucător concurează cu un adversar pentru dobândirea/păstrarea mingii.

### **Distanță de joc**

Distanță până la minge care permite unui jucător să atingă mingea întinzând piciorul sau sărind sau, în cazul portarilor, sărind cu brațele întinse. Distanța depinde de fizicul jucătorului.

### **Distrage**

A deranja, deruta sau atrage atenția (de obicei, în mod incorect)

## E

### **Eliminare**

Măsură disciplinară prin care unui jucător i se cere să părăsească terenul de joc pentru restul meciului ca urmare a comiterii unei abateri sancționate cu eliminare (indicată prin arătarea cartonașului roșu); dacă meciul a început, jucătorul nu poate fi înlocuit.

Oficialii echipelor pot fi, de asemenea, eliminați.

### **Eliminare temporară**

Suspendare temporară pentru următoarea parte a meciului dispusă împotriva unui jucător pentru unele abateri sancționabile cu avertisment/toate abaterile sancționabile cu avertisment (în funcție de regulamentul competiției)

### **Examinarea unui jucător accidentat**

Examinarea rapidă a unei accidentări, de obicei, de un membru al personalului medical, pentru a stabili dacă jucătorul necesită asistență medicală.

## F

### **Fault grosolan**

Atac prin alunecare sau mod de disputare a mingii care pune în pericol integritatea corporală a unui adversar sau care utilizează forță excesivă sau brutalitate; se sancționează cu eliminare (cartonaș roșu).

### **Fentă**

O acțiune prin care se încearcă derutarea unui adversar. Legile disting între fente regulamentare și neregulamentare.

### **Foaie de joc**

Document oficial al echipei care, de obicei, conține lista jucătorilor titulari, jucătorilor înlocuitori și oficialilor echipei

**Forță excesivă**

Depășirea limitei necesare a folosirii forței/energie

**Imprudență**

Orice acțiune (de obicei, atac sau atac prin alunecare) efectuată de un jucător, fără a ține cont de pericolul sau consecințele acesteia pentru adversar

**Inducere în eroare**

Acțiune menită să inducă în eroare/păcălească arbitrul pentru a lua o decizie incorectă/a dispune o sancțiune disciplinară incorectă de pe urma căreia să beneficieze jucătorul care apelează la această tactică și/sau echipa sa.

**Înlocuirea de comoție cerebrală**

O opțiune a unei competiții de a permite fiecărei echipe să facă o înlocuire suplimentară (și le acordă o oportunitate suplimentară de înlocuire, acolo unde este cazul) dacă unul dintre jucătorii suferă o comoție reală sau este suspectat de a suferi de o comotie.

Consultați „*Protocolul de înlocuire suplimentară permanentă pentru o comoție*”.

**Intercepta**

A împiedica mingea să ajungă în poziția vizată

**Intervenție nejustificată**

Acțiune/intervenție nenecesară

## J

### **Joc**

Acțiune efectuată de un jucător care ia contact cu mingea.

## L

### **Limbaj / acțiune (acțiuni) agresiv, ofensator sau ireverențios**

Comportament manifestat verbal sau prin gesturi având caracter nepolitic, jignitor sau lipsit de respect; se sancționează cu eliminare (cartonaș roșu).

### **Lovitură**

Mingea este lovită atunci când un jucător o atinge cu piciorul și/sau glezna.

### **Lovitură liberă directă**

O lovitură liberă din care poate fi înscris un gol prin trimiterea mingii direct în poarta echipei adverse fără să fie necesar ca mingea să atingă un alt jucător.

### **Lovitură liberă executată rapid**

Lovitură liberă executată (cu permisiunea arbitrului) foarte rapid după ce jocul a fost oprit.

### **Lovitură liberă indirectă**

Lovitură liberă din care se poate înscrie gol numai dacă un alt jucător (din oricare echipă) atinge mingea după ce a fost lovită de executant.

## M

### **Minge de arbitru**

Mod de reluare a jocului atunci când acesta a fost oprit de arbitru fără ca o abatere să fi fost comisă, de exemplu din cauza unei accidentări, a unei mingi defecte etc. (a se vedea Legea 8).

## N

### **Neglijabil**

Nesemnificativ, minim

## O

### **Obstrucționa (împiedica înaintarea)**

A întârzia, bloca sau împiedica o acțiune a adversarului sau deplasarea acestuia

### **Oficial al echipei**

Persoană înscrisă pe foaia de joc, care nu are calitatea de jucător, de exemplu, antrenor, fizioterapeut, medic (*a se vedea „Staff tehnic”*)

### **Oprire definitivă a meciului**

Încheierea/oprirea unui meci înainte de finalul programat

## P

### **Pauză de hidratare**

Regulamentul competiției poate permite pauze de hidratare (de maximum un minut) pentru jucători; diferă de pauzele de „răcorire”.

### **Pauză de răcorire**

Pentru starea de bine și siguranța jucătorilor, regulamentul competiției poate permite, în anumite condiții meteorologice (de exemplu, umiditate și temperaturi ridicate), pauze de „răcorire” (între 90 de secunde și 3 minute) pentru scăderea temperaturii corpului; diferă de pauzele de „hidratare”.

### **Penaliza**

A sancționa, de obicei, prin oprirea jocului și acordarea unei lovituri libere sau lovituri de pedeapsă echipei adverse (*a se vedea și „Avantaj”*)

### **Penalty-uri de departajare**

*Denumire anterioară „Lovituri de departajare de la 11 m”*

Metodă prin care se decide rezultatul unui meci, constând în executarea alternativă de lovituri de fiecare echipă până când una din echipe înscrie cu un gol în plus din același număr de lovituri (în afară de cazul în care înainte de executarea celor cinci lovituri care îi revin fiecărei echipe, una dintre ele a marcat mai multe goluri decât ar putea marca cealaltă chiar dacă ar executa toate loviturile rămase).

### **Periclitarea integrității corporale a unui adversar**

Punerea unui adversar în pericol sau risc (de accidentare)

### **Persoană străină/factor extern**

Orice animal, obiect, sau structură etc., precum și orice persoană, cu excepția oficialilor de meci sau persoanelor înscrise pe foaia de joc (jucători titulari, jucători înlocuitori și oficiali ai echipei).

### **Poziția la reluarea jocului**

Poziția unui jucător la reluarea jocului este dată de poziția picioarelor sau a oricărei părți a corpului acestuia care se află în contact cu solul, cu excepția situațiilor prevăzute de Legea 11 - Ofsaidul.

### **Prelungiri**

Metodă prin care se încearcă stabilirea rezultatului unui meci prin acordarea a două reprize suplimentare de joc, egale ca timp, de maximum 15 minute fiecare

### **Prelungiri (minute de)**

Timp acordat la sfârșitul fiecărei reprize pentru compensarea timpului „pierdut” cu înlocuirile, accidentările, măsurile disciplinare, manifestările de bucurie la înscrierea unui gol etc.

### **Protest**

Exprimare publică a protestului sau dezacordului (verbal și/sau prin gesturi) față de decizia unui oficial de meci; se sancționează cu avertisment (cartonaș galben).

## R

### **Regula golurilor înscrise în deplasare**

Metodă prin care se decide rezultatul unui joc tur-retur încheiat la egalitate, ambele echipe înscriind același număr de goluri; golurile înscrise în deplasare valorează dublu.

### **Reluare (a jocului)**

Orice metodă de reluare a jocului după ce a fost oprit.

### **Respingere**

O acțiune efectuată de un jucător cu scopul de a opri sau a încerca să oprească mingea în momentul în care aceasta se duce în poartă sau foarte aproape de poartă, cu orice parte a corpului, cu excepția mâinilor/brațelor (în afară de portar aflat în zona de pedeapsă proprie).

## S

### **Sanctiune**

Măsură disciplinară dispusă de arbitru

### **Semnal**

Indicație transmisă prin gesturi de arbitru sau de un alt oficial de meci; de obicei, constă în mișcarea mâinii, a brațului sau a unui fanion, respectiv în utilizarea fluierului (numai în cazul arbitrului).

### **Simulare**

O acțiune care creează o impresie greșită/falsă cu privire la faptul că s-a întâmplat ceva, când, în realitate, nu s-a întâmplat (*a se vedea și „Inducere în eroare”*), comisă de un jucător pentru a obține în mod incorect un avantaj.

**Sistem electronic de monitorizare a performanței (EPTS)**

Sistem care înregistrează și analizează date referitoare la performanța fizică și fiziologică a unui jucător

**Sistem hibrid**

Comparație de materiale artificiale și naturale utilizată pentru crearea unei suprafețe de joc necesitând lumină naturală, irigare și tundere

**Spiritul jocului**

Principiile de bază/esențiale/cultura fotbalului ca sport, aplicabile în egală măsură și unui meci specific (a se vedea Legea 5)

**Staff tehnic**

Membri oficiali ai echipei, înscrși în foaia de joc oficială, care nu au calitatea de jucători, de exemplu, antrenor, fizioterapeut, medic (*a se vedea „Oficial al echipei”*)

**Suprafață tehnică**

Zonă definită (pe stadioane), prevăzută cu scaune pentru oficialii echipei (*a se vedea Legea 1 pentru informații suplimentare*)

**Suspenda**

A opri un meci pentru o perioadă de timp cu intenția de reluare a jocului, de exemplu, din cauza ceții, ploii torențiale, furtunii sau unei accidentări grave

## T

### **Tehnologie de pe linia porții (GLT)**

Sistem electronic care informează imediat arbitrul dacă a fost înscris un gol, adică dacă mingea a trecut în întregime peste linia porții și a intrat în poartă (*a se vedea Legea 1 pentru informații suplimentare*)

### **Teren de joc**

Suprafața de joc delimitată de liniile de margine și liniile de poartă, respectiv de plasele porților, unde există

## T

### **Ținerea unui jucător**

Abaterea de ținere a unui jucător se produce numai atunci când contactul unui jucător cu corpul sau echipamentul adversarului împiedică mișcarea adversarului.

# Termeni de arbitraj

## **Oficial(i) de meci**

Termen general care desemnează o persoană care răspunde de conducerea unui meci de fotbal în numele unei asociații fotbalistice și/sau organizatorului unei competiții sub jurisdicția cărora se joacă meciul

## **Arbitru**

Principalul oficial de meci care își exercită atribuțiile pe terenul de joc. Ceilalți oficiali de meci își desfășoară activitatea sub conducerea și coordonarea arbitrului. Decizia finală îi aparține arbitrului.

## **Alți oficiali de meci**

### **Oficiali de meci de teren**

Organizatorii de competiții pot delega alți oficiali de meci care să ajute arbitrul:

- **Arbitru asistent**

Oficial de meci echipat cu un fanion, poziționat pe o jumătate a fiecărei linii de margine care ajută arbitrul mai ales în privința deciziilor legate de ofsaid și de loviturile de poartă/loviturile de colț/aruncările de la margine.

- **Al patrulea oficial**

Oficial de meci având responsabilitatea de a ajuta arbitrul în situații apărute atât pe terenul de joc, cât și în afara acestuia, precum supravegherea suprafeței tehnice, urmărirea înlocuirilor etc.

- **Arbitru asistent suplimentar**

Oficial de meci poziționat pe linia de poartă care ajută arbitrul mai ales în privința deciziilor legate de situațiile apărute în interiorul/în jurul suprafeței de pedeapsă, precum și în privința deciziilor referitoare la înscrierea/neînscrierea unui gol.

- **Arbitrul asistent de rezervă**

Arbitrul asistent care înlocuiește un alt arbitru asistent (și, dacă regulamentul competiției permite, pe al patrulea oficial și/sau un arbitru asistent suplimentar) în cazul în care acesta nu își poate continua exercitarea atribuțiilor.

- **Oficiali de meci pentru analiză video (VMO)**

Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR) și adjunctul acestuia (AVAR) care ajută arbitrul în conformitate cu Legile Jocului și Protocolul VAR

- **Arbitrul asistent pentru analiză video (VAR)**

Un arbitru în activitate sau retras, delegat să ajute arbitrul prin comunicarea de informații pe baza relurărilor video exclusiv în cazul producerii unei „erori clare și evidente” sau al „neobservării unui incident grav” care se încadrează în una din categoriile de situații care pot fi supuse analizei

- **Adjunctul arbitrului asistent pentru analiză video (AVAR)**

Un arbitru/arbitru asistent în activitate sau retras, delegat să ajute arbitrul asistent pentru analiză video (VAR)



# Instrucțiuni practice pentru oficialii de meci

# Introducere

Aceste instrucțiuni conțin recomandări practice pentru oficialii de meci, în completarea informațiilor cuprinse în Legile Jocului.

În Legea 5 se menționează faptul că arbitrii își exercită atribuțiile în conformitate cu Legile jocului și în spiritul acestuia. Se înțelege că arbitrii trebuie să aplice Legile jocului cu bun-simț și ținând cont de spiritul jocului, mai ales când este vorba de decizii referitoare la ținerea și/sau continuarea unui meci.

Acest lucru este valabil, cu precădere, la nivelurile fotbalistice inferioare unde nu este întotdeauna posibilă aplicarea strictă a Legilor jocului. De exemplu, în afară de situațiile care pun probleme de siguranță, arbitrul poate permite începerea/continuarea meciului dacă:

- lipsesc unul sau mai multe steaguri de colț
- marcajele de pe terenul de joc prezintă greșeli minore, de exemplu, la suprafața de colț, cercul de centru etc.
- stâlpii porții/bara transversală nu au culoarea albă.

În astfel de cazuri, arbitrul poate, cu acordul echipelor, să permită jucarea/continuarea meciului, înaintând un raport în acest sens către autoritățile competente.

Legendă:

- AA = arbitru asistent
- AAS = arbitru asistent suplimentar

# Poziția, deplasarea și colaborarea în cadrul echipei

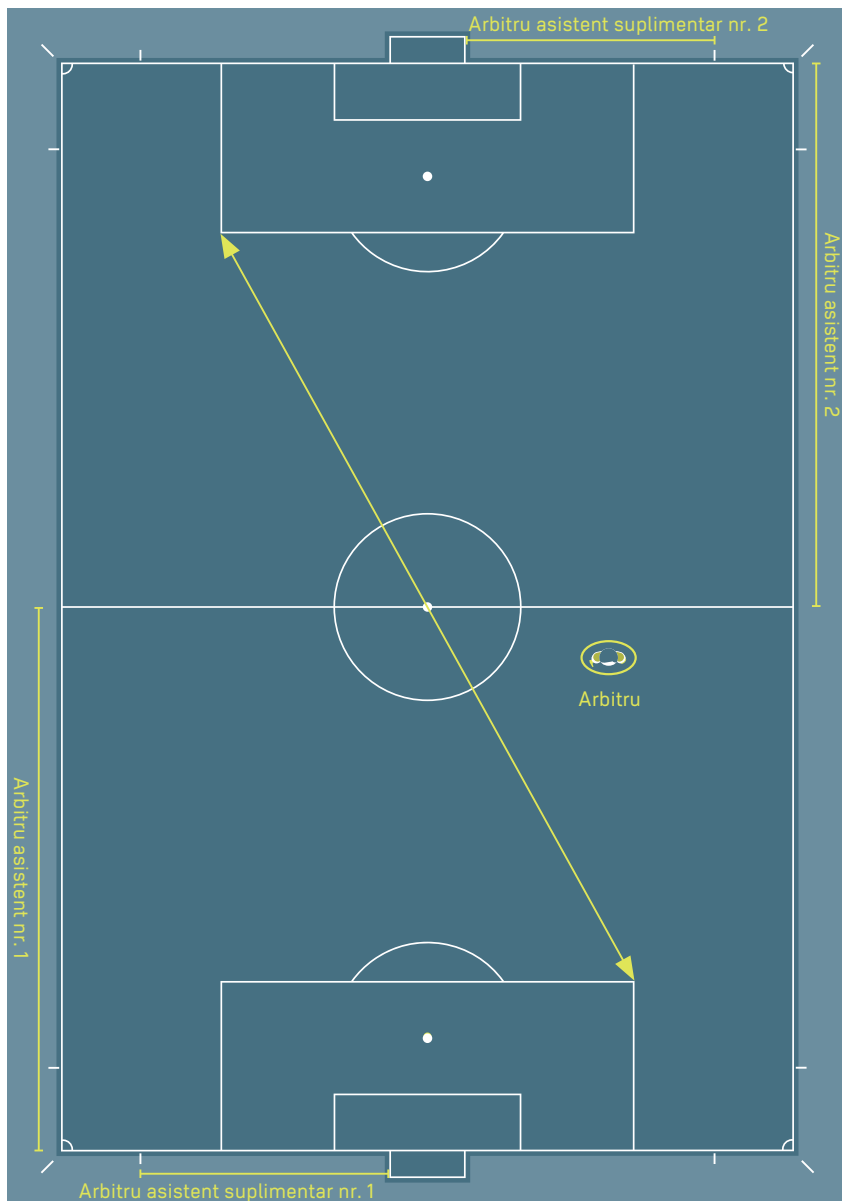
## 1. Aspecte generale privind poziția și mișcarea

Poziția optimă este cea din care arbitrul poate lua decizia corectă. Toate recomandările privind poziția arbitrului pe terenul de joc trebuie adaptate ținând cont de datele specifice legate de echipe, jucători și evenimentele de pe parcursul meciului.

Pozițiile recomandate în imagini au caracter orientativ. Referirile la o „zonă” indică faptul că poziția recomandată acoperă o zonă în care arbitrul este potențial mai eficient. Zona în cauză poate fi mai mare, mai mică sau poate avea diferite forme în funcție de situația de meci specifică.

### Recomandări:

- Jocul trebuie să se desfășoare între arbitru și arbitru asistent.
- Arbitrul asistent trebuie să se afle în câmpul vizual al arbitrului, astfel încât acesta din urmă să se poată deplasa pe diagonală.
- Rămânerea în afara jocului asigură menținerea acțiunilor de joc, precum și a arbitrului asistent în câmpul vizual al arbitrului.
- Arbitrul trebuie să fie suficient de aproape pentru a putea urmări jocul, fără a interveni însă, în joc.
- „Ceea ce trebuie văzut” nu se petrece întotdeauna în apropierea locului unde se află mingea. În plus, arbitrul trebuie să fie atent:
  - la confruntările dintre jucătorii care nu participă la disputa pentru minge
  - posibilele abateri din zona către care se îndreaptă jocul
  - abaterile comise după ce mingea a fost jucată.



### Poziția arbitrilor asistenți și arbitrilor asistenți suplimentari

AA trebuie să fie pe aceeași linie cu penultimul jucător din apărare sau cu mingea dacă aceasta este mai aproape de linia de poartă decât penultimul jucător. AA trebuie să stea întotdeauna cu fața către terenul de joc, chiar și când aleargă. Pe distanțe scurte, se poate deplasa lateral. Acest lucru este important mai ales pentru analiza unei situații de ofsaid, AA având un câmp vizual mai bun.

Poziția AAS este în spatele liniei porții, cu excepția cazului în care este necesar să se deplaseze pe linia de poartă pentru a analiza dacă a fost sau nu înscris un gol. AAS nu poate intra pe terenul de joc decât în situații excepționale.



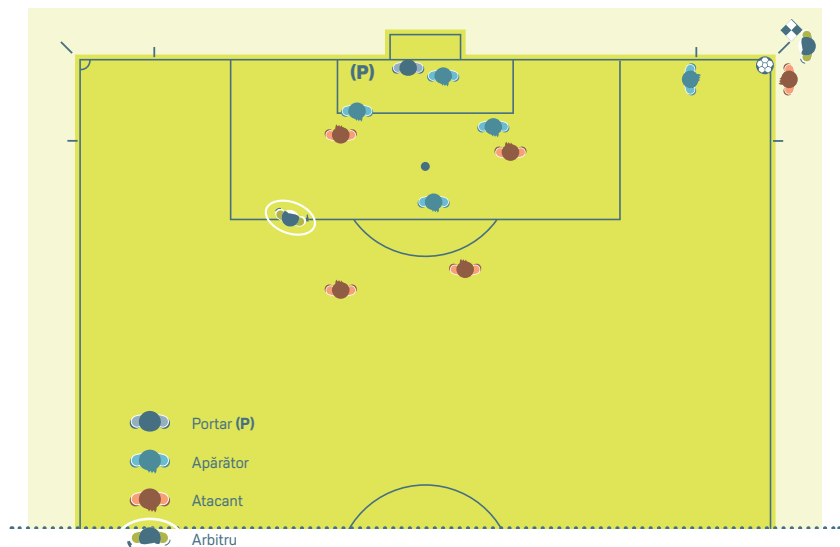
## 2. Poziția și colaborarea în cadrul echipei

### Consultarea

În materie disciplinară, contactul vizual și semnalele discrete cu mâna efectuate de AA către arbitru pot fi suficiente. În cazul în care este necesară o consultare directă, AA poate avansa 2-3 metri pe terenul de joc, dacă situația o impune. În timp ce discută, atât arbitrul, cât și AA trebuie să stea cu fața la terenul de joc pentru a evita să fie auziți și pentru a putea vedea jucătorii și terenul de joc.

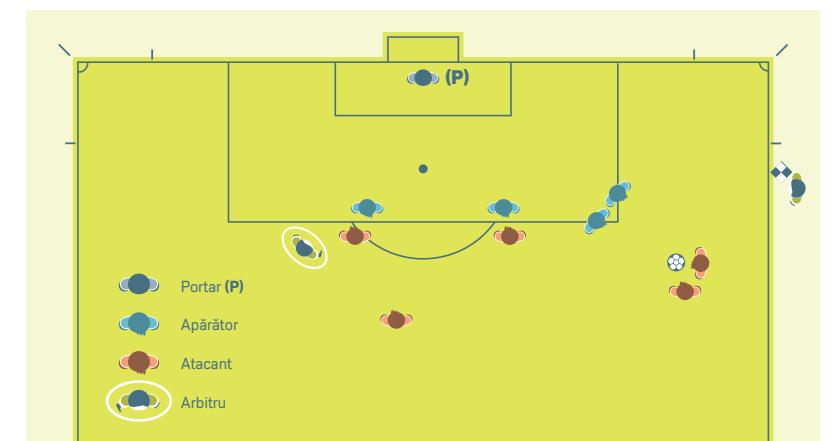
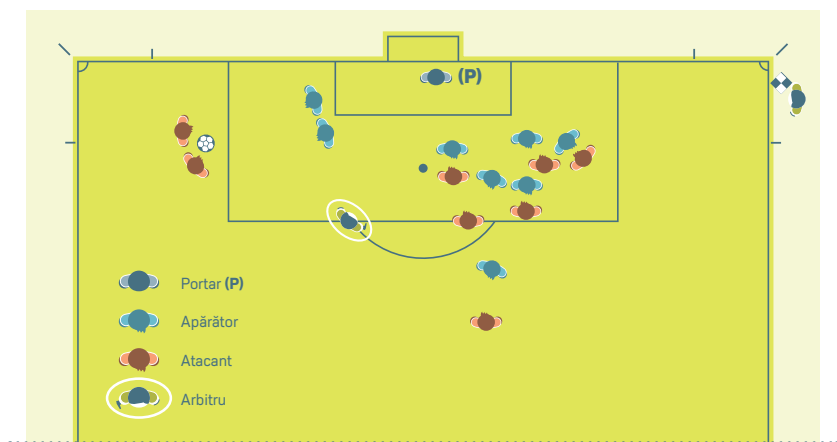
### Lovitura de colț

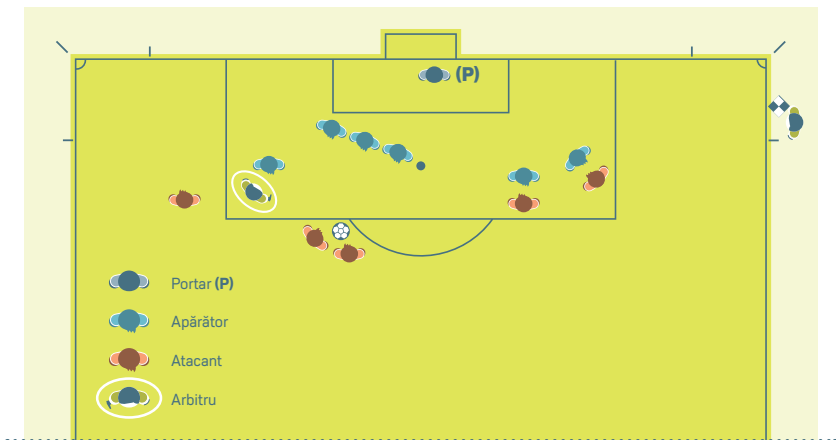
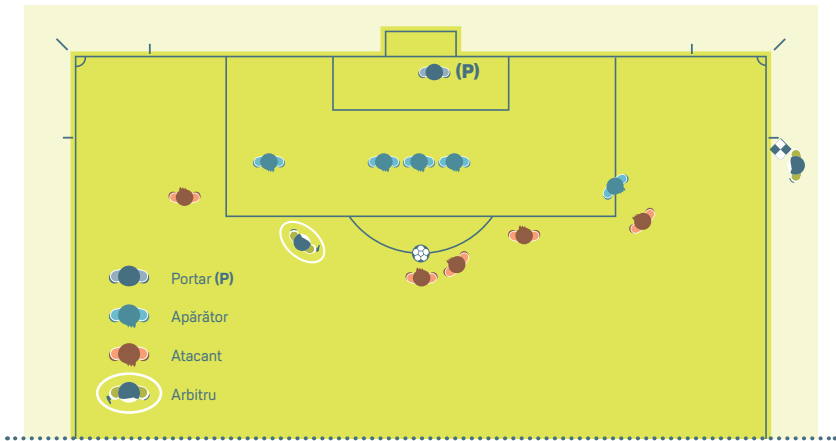
La executarea unei lovituri de colț, poziția AA este în spatele steagului de colț, pe direcția liniei de poartă. AA nu trebuie să perturbe jucătorul care execută lovitura de colț, revenindu-i responsabilitatea de a verifica dacă mingea este poziționată corespunzător în suprafața de colț.



## Lovitura liberă

La executarea unei lovituri libere, poziția AA este pe aceeași linie cu penultimul jucător din apărare pentru a urmări linia de ofsaid. Cu toate acestea, AA trebuie să fie pregătit să urmărească mingea, deplasându-se de-a lungul liniei de margine, către steagul de colț, dacă se șutează direct pe poartă.



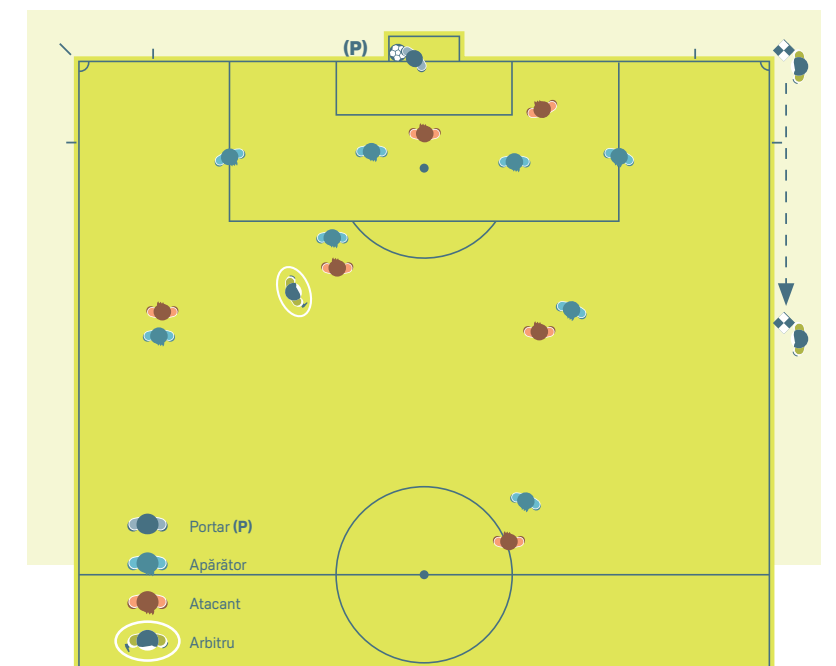


### Înscrierea/neînscrierea unui gol

Când se înscrie un gol și nu există niciun fel de dubii, arbitrul și arbitrul asistent se consultă prin contact vizual, iar arbitrul asistent trebuie să se deplaseze rapid 25-30 de metri de-a lungul liniei de margine, către linia mediană, fără a ridica fanionul.

Când se înscrie un gol, dar mingea pare să fie încă în joc, arbitrul asistent trebuie să ridice mai întâi fanionul pentru a atrage atenția arbitrului, apoi trebuie să continue conform procedurii normale în cazul înscrierii unui gol, alergând rapid 25-30 de metri de-a lungul liniei de margine, către linia mediană.

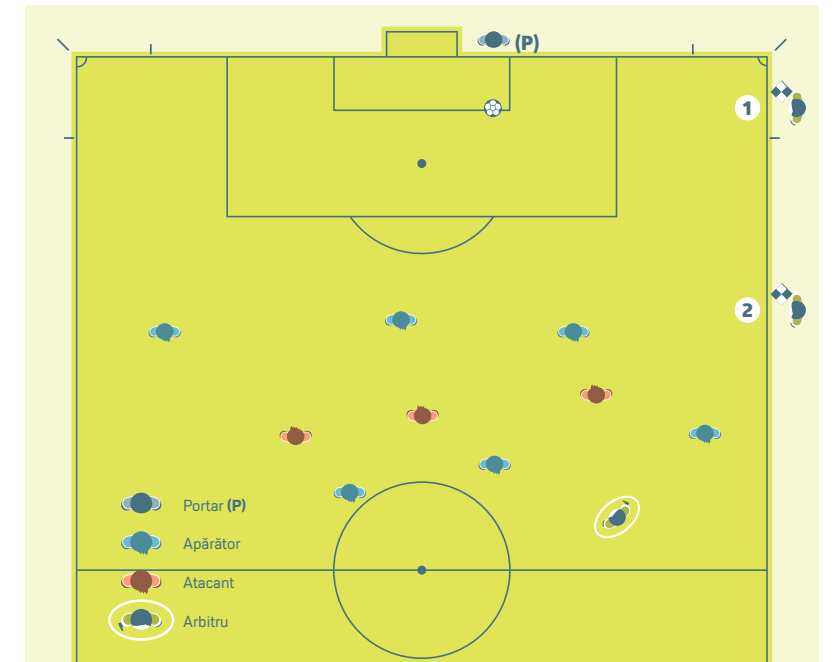
În situațiile în care mingea nu trece în întregime peste linia de poartă și jocul continuă în mod normal, nefiind înscris un gol, arbitrul trebuie să se consulte cu arbitrul asistent prin contact vizual și, dacă este necesar, să îi facă un semn discret cu mâna.



### Lovitura de poartă

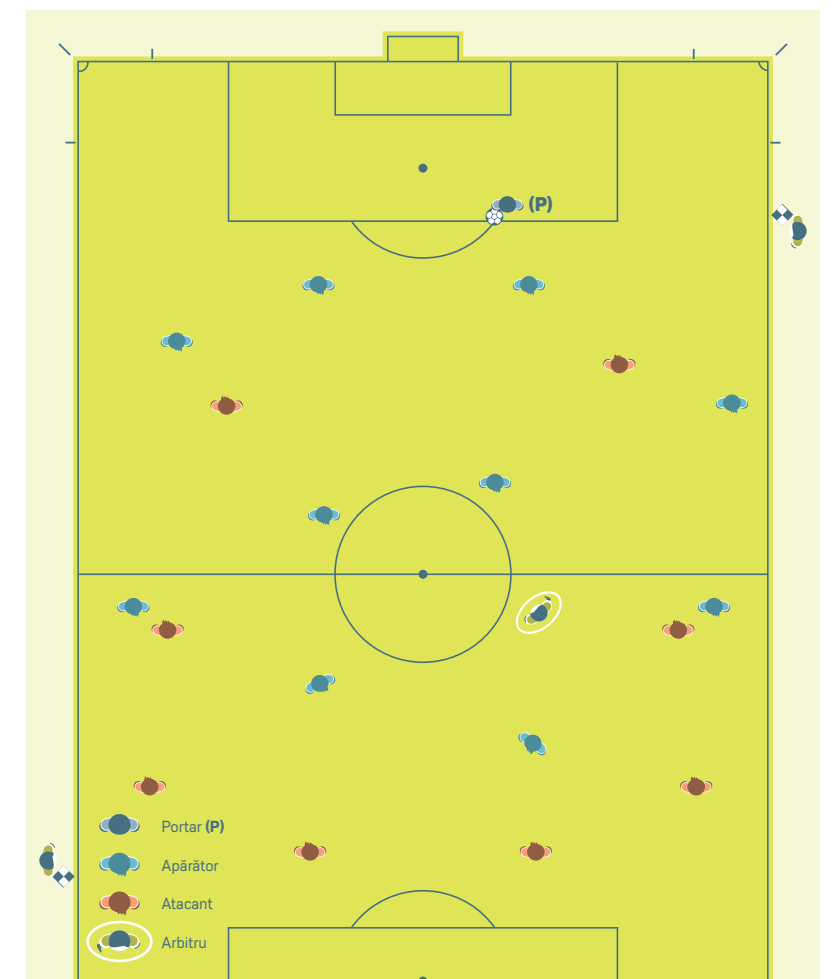
AA trebuie să verifice mai întâi dacă mingea este în interiorul suprafeței de poartă. Dacă mingea nu este așezată corect, AA, fără a-și părăsi poziția, trebuie să atragă atenția arbitrilor prin contact vizual și să ridice fanionul. După ce mingea este așezată corect în interiorul suprafeței de poartă, AA trebuie să ocupe o poziție care să-i permită urmărirea liniei de ofsaid.

Cu toate acestea, dacă există un AAS, AA trebuie să se poziționeze pe aceeași linie cu linia de ofsaid, AAS trebuind să fie poziționat la intersecția dintre linia de poartă și suprafața de poartă și să verifice dacă mingea se află în interiorul suprafeței de poartă. Dacă mingea nu este așezată corect, AAS trebuie să comunice acest lucru arbitrilor.



### Portarul dă drumul mingii

AA trebuie să se poziționeze pe aceeași linie cu marginea suprafeței de pedeapsă și să verifice dacă portarul nu joacă mingea cu mâna în afara suprafeței de pedeapsă. După ce portarul dă drumul mingii, AA trebuie să ocupe o poziție care să-i permită urmărirea liniei de ofsaid.

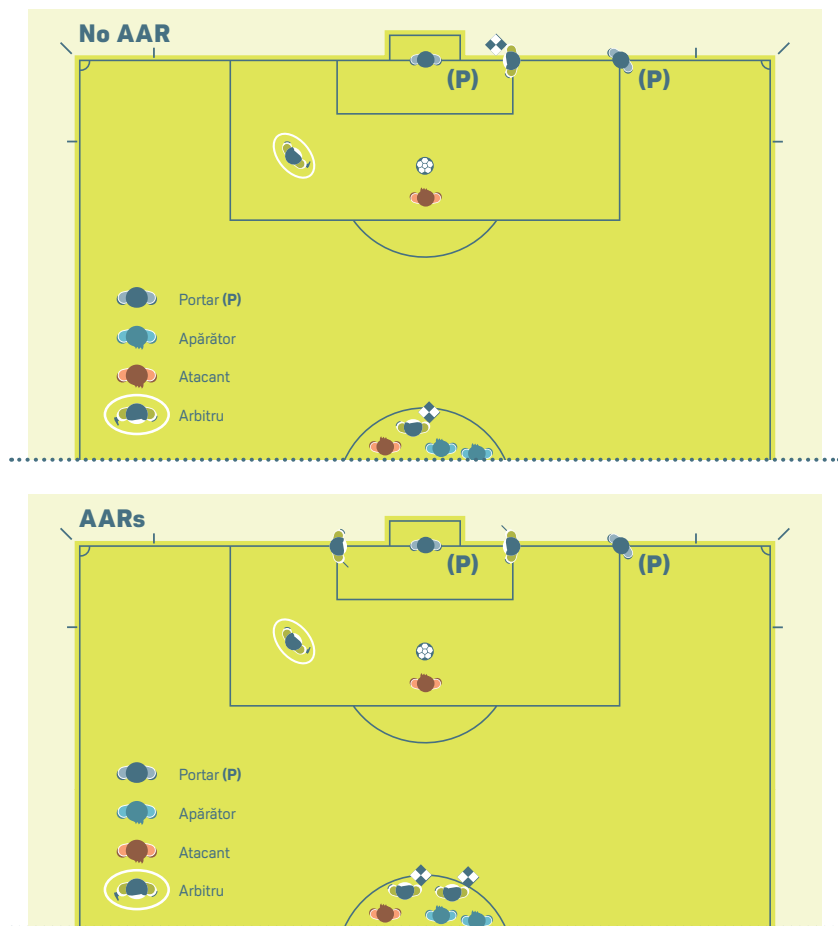




## Loviturile de departajare de la 11 m

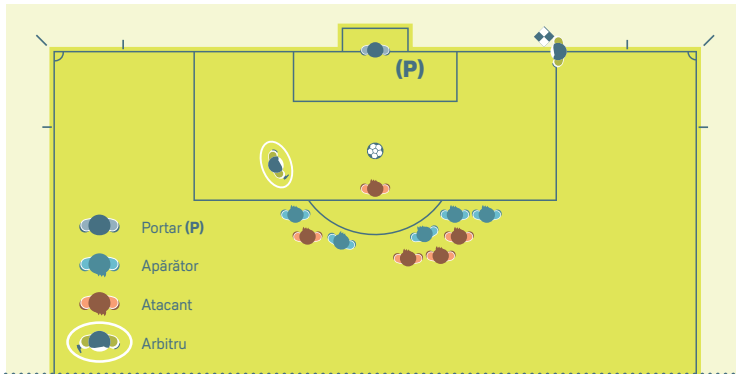
Un AA trebuie să fie poziționat la intersecția dintre linia de poartă și suprafața de poartă. Celălalt AA trebuie să se afle în cercul de centru pentru a urmări jucătorii. Dacă există arbitri asistenți suplimentari, aceștia trebuie să fie poziționați la fiecare intersecție dintre linia de poartă și suprafața de poartă, la stânga și la dreapta porții, cu excepția cazului în care se utilizează un sistem GLT, când este necesar doar un AAS.

În acest caz, AAS2 și AA1 trebuie să urmărească jucătorii din cercul de centru, iar AA2 și cel de-al patrulea oficial trebuie să urmărească suprafețele tehnice.

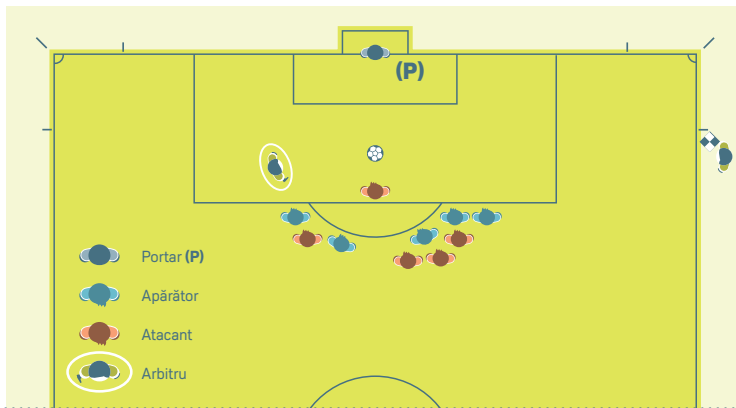


## Lovitura de pedeapsă

AA trebuie să fie poziționat la intersecția dintre linia de poartă și suprafața de pedeapsă.



Arbitrul asistent trebuie să fie plasat la intersecția dintre linia porții și suprafața de pedeapsă. În cazul în care linia de poartă poate fi verificată prin utilizarea tehnologiei (de exemplu, GLT, sistemul VAR) pentru a stabili dacă portarul a depășit sau nu linia de poartă, se recomandă ca arbitrul asistent să fie poziționat pe linia de margine, în linie cu punctul de pedeapsă (care este linia de ofsaid), deoarece poziționarea pe linia de poartă creează riscul ca arbitrul asistent să nu poată reveni în poziția de a judeca ofsaidul în cazul în care șutul este respins.



În cazul în care există arbitri adiționali, acesta trebuie să fie plasat la intersecția dintre linia porții și suprafața porții, iar AA este poziționat în linie cu punctul de pedeapsă

### **Confruntari în masă**

În cazul unor proteste/confruntări în masă, cel mai apropiat AA poate intra pe terenul de joc pentru a ajuta arbitrul. Celălalt AA trebuie să urmărească și să consemneze detaliile incidentului. Cel de-al patrulea oficial trebuie să rămână în apropierea suprafețelor tehnice.

### **Distanța regulamentară**

Când se acordă o lovitură liberă foarte aproape de AA, acesta poate intra pe terenul de joc (de obicei la solicitarea arbitrului) pentru a ajuta la verificarea poziționării jucătorilor la 9,15 m (10 yds) de minge. În acest caz, arbitrul trebuie să aștepte până când AA revine la locul său pentru a dispune reluarea jocului.

### **Înlocuirea**

Dacă nu există al patrulea oficial, AA se deplasează la linia mediană pentru a ajuta la procedura de înlocuire; arbitrul trebuie să aștepte până când AA revine la locul său pentru a dispune reluarea jocului.

Dacă există cel de-al patrulea oficial, nu este necesar ca AA să se deplaseze la linia mediană, cel de-al patrulea oficial ocupându-se de procedura de înlocuire, cu excepția cazului în care au loc mai multe înlocuiri în același timp, situație în care AA se deplasează la linia mediană pentru a-l ajuta pe cel de-al patrulea oficial.



# Limbajul corpului, comunicarea și folosirea fluierului

## 1. Arbitrii

### Limbajul corporal

Limbajul corporal este utilizat de arbitru pentru:

- a conduce meciul.
- a-și manifesta autoritatea și stăpânirea de sine.

Limbajul corporal nu este folosit pentru explicarea unei decizii.

### Semnalele

A se vedea Legea 5 pentru imagini ale semnalelor.

### Fluierul

Fluierul este utilizat pentru a semnaliza:

- începerea jocului (prima și a doua repriză de joc și de prelungiri), reluarea jocului după înscrierea unui gol.
- oprirea jocului:
  - pentru o lovitură liberă sau lovitură de pedeapsă.
  - dacă meciul este suspendat sau oprit definitiv.
  - la sfârșitul fiecărei reprize.
- reluarea jocului prin:
  - lovituri libere când este necesară respectarea distanței regulamentare.
  - lovituri de pedeapsă.
- reluarea jocului după ce a fost oprit pentru:
  - un avertisment sau eliminare.
  - o accidentare.

- o înlocuire.

NU este necesar să se folosească fluierul pentru a semnaliza:

- oprirea jocului:
  - pentru o lovitură de poartă, lovitură de colț, aruncare de la margine sau gol în cazul în care situația este clară.
- reluarea jocului după:
  - majoritatea loviturilor libere, loviturile de poartă, loviturile de colț, aruncările de la margine sau mingile de arbitru.

Utilizarea fluierului prea des/fără să fie cazul duce la scăderea impactului acestuia în situațiile în care este necesar.

Dacă arbitrul dorește ca jucătorul(-ii) să aștepte fluierul pentru a relua jocul (de exemplu, când verifică dacă jucătorii din apărare se află la o distanță de 9,15 m (10 yds) față de minge la o lovitură liberă), acesta trebuie să informeze în mod clar jucătorul(-ii) din atac că trebuie să aștepte fluierul.

Dacă arbitrul fluieră din greșeală și jocul se oprește, acesta va fi reluat cu o minge de arbitru.

## 2. Arbitrii asistenți

### Sistemul de avertizare sonor (cu bipuri)

Sistemul de avertizare sonor este un sistem de semnalizare suplimentar folosit în exclusivitate pentru a atrage atenția arbitrilor. Exemple de situații în care semnalele sonore pot fi utile:

- ofsaid.
- abateri (comise în afara câmpului vizual al arbitrilor).
- aruncare de la margine, lovitură de colț, lovitură de poartă sau gol (pentru decizii dificile).

### Sistemul electronic de comunicare

Atunci când se folosește un sistem electronic de comunicare, arbitrul va instrui arbitrii asistenți cu privire la situațiile în care este recomandată folosirea acestuia în combinație cu semnalele fizice sau în locul acestora.

## **Tehnica fanionului**

Fanioanele folosite de arbitrii asistenți trebuie să fie întotdeauna desfășurate și vizibile pentru arbitru. De regulă, acest lucru înseamnă că arbitrul asistent ține fanionul în mâna cea mai apropiată de arbitru. În momentul în care semnalizează, AA se oprește din alergare, se orientează cu fața către terenul de joc, stabilește contact vizual cu arbitrul și ridică fanionul cu o mișcare deliberată (executată fără grabă sau în mod exagerat). Fanionul trebuie să funcționeze ca o prelungire a brațului. Arbitrii asistenți trebuie să ridice fanionul cu mâna care va fi utilizată pentru următorul semnal. Dacă situația se schimbă și trebuie utilizată cealaltă mână, AA trebuie să mute fanionul în cealaltă mână, mișcarea fiind efectuată sub nivelul taliei. Dacă AA semnalizează ieșirea mingii din joc, semnalul trebuie menținut până când arbitrul ia act de acesta.

Dacă AA semnalizează o abatere sancționată cu eliminare, iar semnalul nu este văzut imediat:

- dacă jocul a fost oprit, modul de reluare a acestuia poate fi modificat în conformitate cu Legile jocului (lovitură liberă, lovitură de pedeapsă etc.).
- dacă jocul a fost reluat, arbitrul poate lua în continuare măsuri disciplinare, dar nu poate sancționa abaterea comisă cu lovitură liberă sau lovitură de pedeapsă.

## **Gesturile**

Ca regulă generală, AA nu trebuie să facă semnale evidente cu mâna. Cu toate acestea, în anumite situații, un semnal discret cu mâna poate fi de ajutor arbitrului. Acesta trebuie să aibă un sens clar, convenit în cadrul discuțiilor anterioare meciului.

## **Semnalele**

A se vedea Legea 6 pentru imagini ale semnalelor.

### **Lovitură de colț/lovitură de poartă**

Atunci când mingea trece în întregime peste linia porții, AA ridică fanionul cu mâna dreaptă (câmp vizual mai bun) pentru a informa arbitrul că mingea a ieșit din joc și dacă acest lucru se întâmplă:

- în apropiere de AA - indică dacă trebuie acordată o lovitură de poartă sau o lovitură de colț.
- la depărtare de AA - stabilește contact vizual cu arbitrul și urmează decizia acestuia.

Atunci când mingea trece în mod clar peste linia porții, nu este necesar ca AA să ridice fanionul pentru a semnaliza ieșirea mingii de pe terenul de joc. Dacă decizia privind acordarea unei lovituri de poartă sau unei lovituri de colț este evidentă, nu este necesar să se semnalizeze, mai ales dacă aceasta este semnalizată de arbitru.

### **Faulturi**

AA trebuie să ridice fanionul în momentul în care se comite un fault sau o altă situație de comportament nesportiv în imediata sa apropiere sau în afara câmpului vizual al arbitrului. În toate celelalte cazuri, AA trebuie să aștepte și să-și exprime opinia doar dacă i se cere, apoi să aducă la cunoștința arbitrului ce a văzut și a auzit, indicând jucătorii implicați.

Înainte de a semnaliza comiterea unei abateri, AA trebuie să se asigure că:

- abaterea s-a produs în afara câmpului vizual al arbitrului sau că arbitrul i-a fost obstrucționat câmpul vizual.
- arbitrul nu ar fi aplicat regula avantajului.

În momentul în care se comite o abatere care trebuie semnalizată de AA, acesta trebuie:

- să ridice fanionul cu aceeași mână care va fi utilizată pentru restul semnalului - astfel, va indica în mod clar arbitrului cărei echipe i se va acorda lovitura liberă.
- să se consulte prin contact vizual cu arbitrul.
- să miște ușor fanionul (fără mișcări excesive sau agresive).

AA trebuie să se ghideze după principiul „văzând și făcând”, lăsând jocul să continue și neridicând fanionul dacă echipa împotriva căreia s-a comis abaterea poate beneficia de avantaj; de aceea, este foarte importantă consultarea cu arbitrul prin contact vizual.

### **Faulturi în interiorul suprafeței de pedeapsă**

Atunci când un jucător al echipei în apărare comite un fault în interiorul suprafeței de pedeapsă, într-un loc aflat în afara câmpului vizual al arbitrului, mai ales în situația când acest lucru se petrece în apropierea AA, acesta trebuie să stabilească mai întâi contact vizual cu arbitrul pentru a vedea unde se află

acesta și ce măsuri a luat. Dacă arbitrul nu a luat nicio măsură, AA trebuie să semnalizeze cu ajutorul fanionului, să utilizeze sistemul de avertizare sonor (cu bipuri) și apoi să se deplaseze vizibil de-a lungul liniei de margine, către steagul de colț.

### **Faulturi în afara suprafeței de pedeapsă**

Atunci când un jucător al echipei în apărare comite un fault în afara suprafeței de pedeapsă (în apropiere de liniile de delimitare a suprafeței de pedeapsă), AA trebuie să stabilească mai întâi contact vizual cu arbitrul pentru a vedea unde se află acesta și ce măsuri a luat, apoi să semnalizeze cu ajutorul fanionului, dacă este necesar. În situațiile de contraatac, AA trebuie să poată furniza informații cu privire la comiterea sau nu a faultului, respectiv la locul comiterii faultului, în interiorul sau în afara suprafeței de pedeapsă, precum și la măsurile disciplinare care trebuie luate. AA trebuie să se deplaseze în mod clar de-a lungul liniei de margine, către linia mediană pentru a indica faptul că abaterea a fost comisă în afara suprafeței de pedeapsă.

### **Înscrierea/neînscrierea unui gol**

Atunci când este clar că mingea a trecut în întregime peste linia de poartă și a intrat în poartă, AA trebuie să confirme acest lucru arbitrului prin contact vizual, fără niciun alt semnal.

Atunci când se înscrie un gol, dar nu este clar dacă mingea a trecut peste linia de poartă, AA trebuie să ridice mai întâi fanionul pentru a atrage atenția arbitrului și apoi să confirme golul.

### **Ofsaid**

În cazul unei decizii de ofsaid, prima măsură care trebuie luată de AA este de a ridica fanionul (cu mâna dreaptă, pentru a avea un câmp vizual mai bun) și apoi, în cazul în care arbitrul oprește jocul, de a indica, folosind fanionul, zona de pe terenul de joc unde a avut loc abaterea. Dacă arbitrul nu vede imediat fanionul, AA trebuie să mențină semnalul până când arbitrul ia act de acesta sau până când mingea este, în mod clar, în posesia echipei în apărare.

### **Lovitura de pedeapsă**

Dacă portarul depășește în mod flagrant linia porții înainte ca mingea să fie lovită și împiedică marcarea unui gol, AA trebuie să indice comiterea abaterii conform instrucțiunilor date de arbitru înainte de meci.

## Înlocuire

După informarea AA (de către cel de-al patrulea oficial sau de un oficial al echipei) cu privire la solicitarea unei înlocuiri, AA trebuie să semnalizeze acest lucru arbitrului la următoarea oprire a jocului.

## Aruncare de la margine

Atunci când mingea trece în întregime peste linia de margine:

- în apropiere de AA - AA indică direcția aruncării de la margine printr-un semnal direct.
- la distanță de AA, iar decizia privind aruncarea de la margine este evidentă - AA indică direcția aruncării de la margine printr-un semnal direct.
- la distanță de AA, iar AA nu este sigur de direcția aruncării - AA trebuie să ridice fanionul pentru a informa arbitrul că mingea a ieșit din joc, să se consulte cu arbitrul prin contact vizual și să urmeze semnalul arbitrului.

## 3. Arbitrii asistenți suplimentari

Arbitrii asistenți suplimentari utilizează un sistem radio (nu fanioane) pentru comunicarea cu arbitrul. În cazul în care sistemul de comunicare radio nu funcționează, arbitrii asistenți suplimentari vor folosi o tijă de fanion cu sistem electronic de avertizare sonoră (cu bipuri). De obicei, arbitrii asistenți suplimentari nu fac semnale evidente cu mâna. Cu toate acestea, în anumite situații, un semnal discret cu mâna poate fi de ajutor arbitrului. Semnalul cu mâna trebuie să aibă un sens clar, convenit în cadrul discuțiilor anterioare meciului.

În momentul în care decid că mingea a trecut în întregime peste linia de poartă și a intrat în poartă, arbitrii asistenți suplimentari trebuie:

- să informeze imediat arbitrul prin intermediul sistemului de comunicare că trebuie acordat gol.
- să facă un semnal clar cu brațul stâng perpendicular pe linia porții, arătând către centrul terenului (de asemenea, este necesar să țină tija de fanion în mâna stângă). Acest semnal nu este necesar dacă mingea a trecut foarte clar peste linia porții.

Decizia finală aparține arbitrului.

# Alte recomandări

## 1. Avantajul

Arbitrul poate aplica regula avantajului la comiterea oricărei abateri, dar în luarea deciziei de a acorda avantaj sau de a opri jocul, trebuie să aibă în vedere următoarele:

- gravitatea abaterii - dacă abaterea se sancționează cu eliminare, arbitrul trebuie să oprească jocul și să elimine jucătorul vinovat, cu excepția cazului în care există o ocazie clară de înscriere a unui gol.
- locul unde a fost comisă abaterea - cu cât acesta este mai aproape de poarta adversă, cu atât este mai important avantajul.
- probabilitatea unui atac imediat, promițător.
- atmosfera partidei.

## 2. Prelungiri pentru timpul pierdut

Multe situații de oprire a jocului sunt absolut normale (de exemplu, aruncări de la margine, lovituri de poartă).

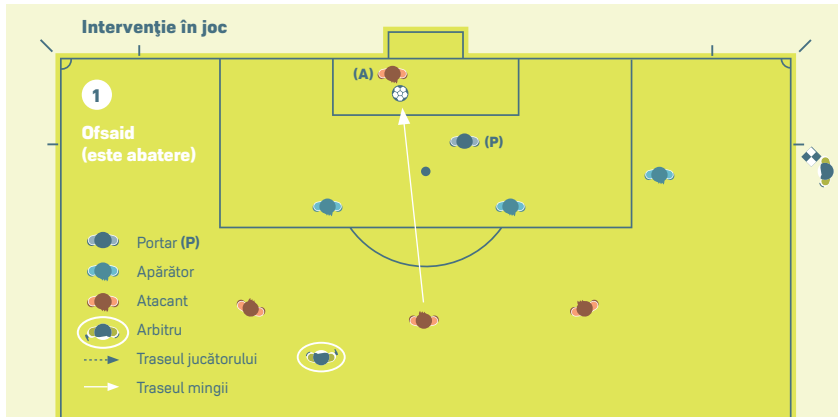
Se acordă prelungiri la sfârșitul reprizei numai când intervalele de oprire a jocului sunt excesiv de lungi.

## 3. Ținerea unui adversar

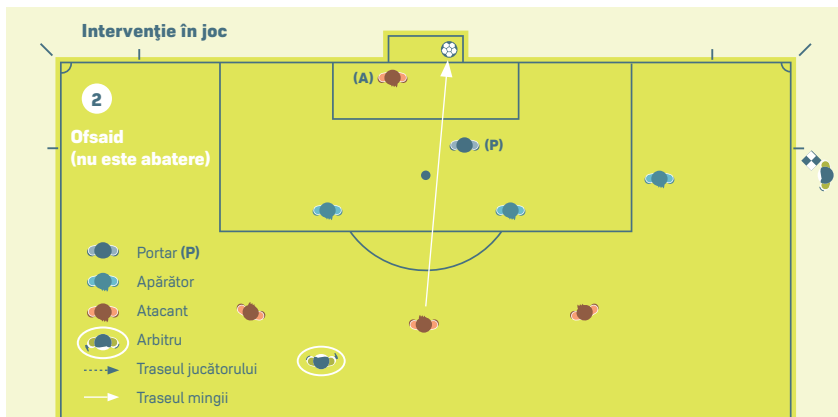
Este important ca arbitrii să intervină imediat și să trateze cu fermitate abaterile implicând ținerea adversarului, mai ales în interiorul suprafeței de pedeapsă la loviturile de colț și loviturile libere. În astfel de situații, arbitrul trebuie:

- să atenționeze orice jucător care ține un adversar înainte ca mingea să fie în joc.
- să avertizeze jucătorul dacă acesta continuă să țină adversarul înainte ca mingea să fie în joc.
- să acorde o lovitură liberă directă sau o lovitură de pedeapsă și să avertizeze jucătorul dacă acesta ține adversarul după ce mingea este în joc.

## 4. Ofsaid



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)**, care nu intervine asupra unui adversar, atinge mingea. Arbitrul asistent trebuie să ridice fanionul când jucătorul **atinge mingea**. Arbitrul asistent trebuie să ridice fanionul când jucătorul **atinge mingea**.



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)** nu intervine asupra unui adversar și **nu atinge mingea**. Jucătorul nu a atins mingea, deci nu poate fi sancționat.

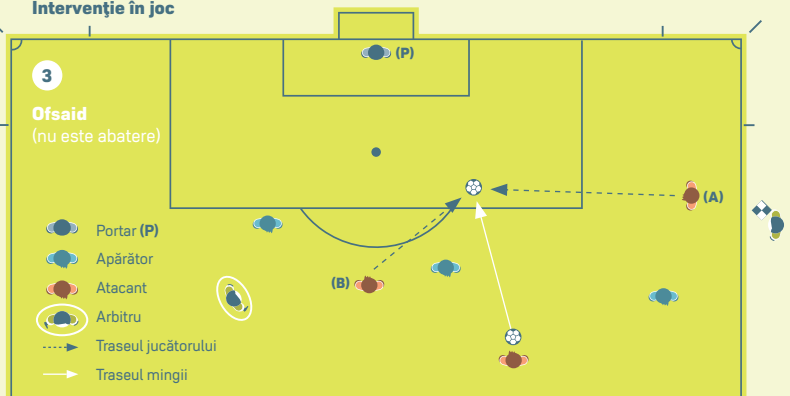
### Intervenție în joc

3

#### Ofsaid

(nu este abatere)

- Portar (P)
- Apărător
- Atacant
- Arbitru
- Traseul jucătorului
- Traseul mingii



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)** aleargă către minge, iar un coechipier care **nu este în ofsaid (B)** aleargă și el către minge și joacă mingea. (A) nu a atins mingea, deci nu poate fi sancționat.

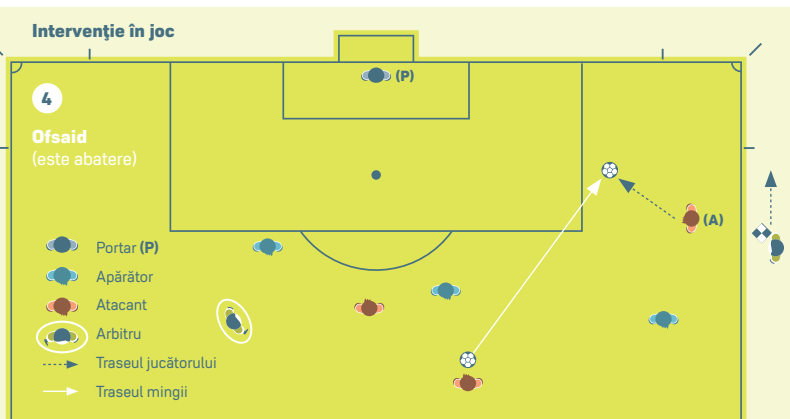
### Intervenție în joc

4

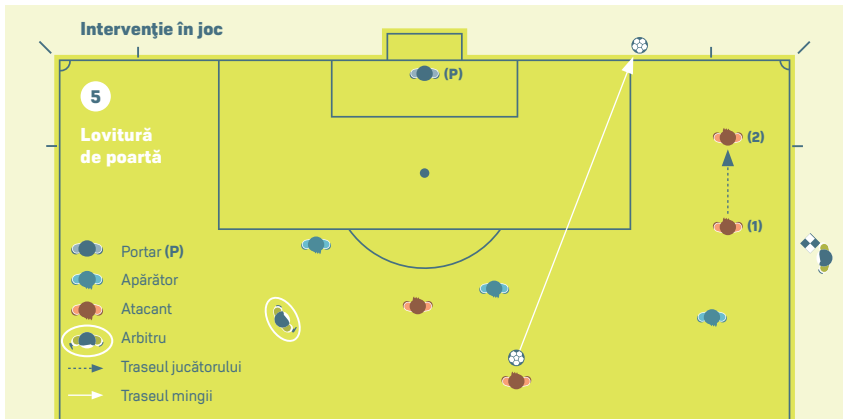
#### Ofsaid

(este abatere)

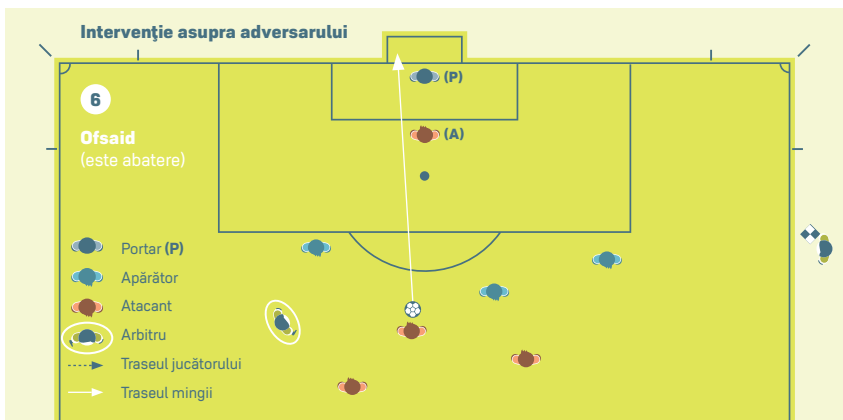
- Portar (P)
- Apărător
- Atacant
- Arbitru
- Traseul jucătorului
- Traseul mingii



Un jucător aflat **în poziție de ofsaid (A)** poate fi sancționat înainte de a juca sau atinge mingea, dacă, după părerea arbitrilor, nu există un alt coechipier care nu este în ofsaid, care să poată juca mingea.



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (1)** aleargă către minge și **nu atinge** mingea. Arbitrul asistent trebuie să semnalizeze o „**lovitură de poartă**”.









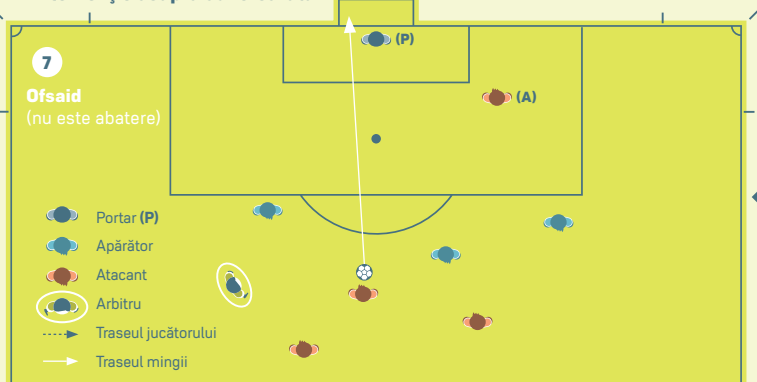
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)** obstrucționează în mod clar câmpul vizual al portarului. Jucătorul trebuie sancționat, deoarece împiedică un adversar să joace sau să poată juca mingea.

### Intervenție asupra adversarului

7

**Ofsaid**  
(nu este abatere)

-  Portar (P)
-  Apărător
-  Atacant
-  Arbitru
-  Traseul jucătorului
-  Traseul mingii









Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)** nu obstrucționează în mod clar câmpul vizual al portarului sau **nu** dispută mingea cu un adversar.

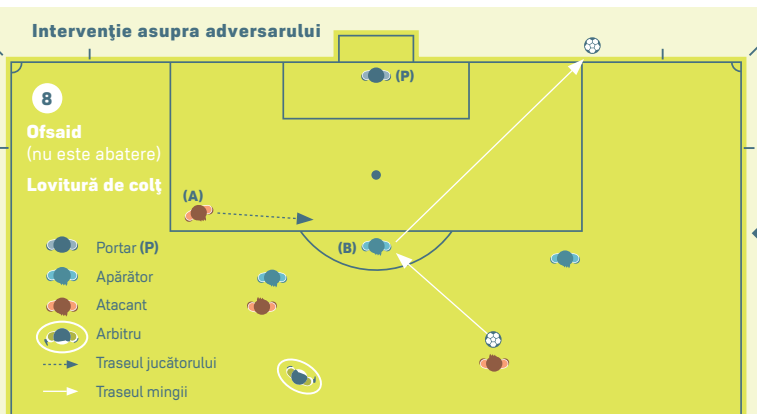
### Intervenție asupra adversarului

8

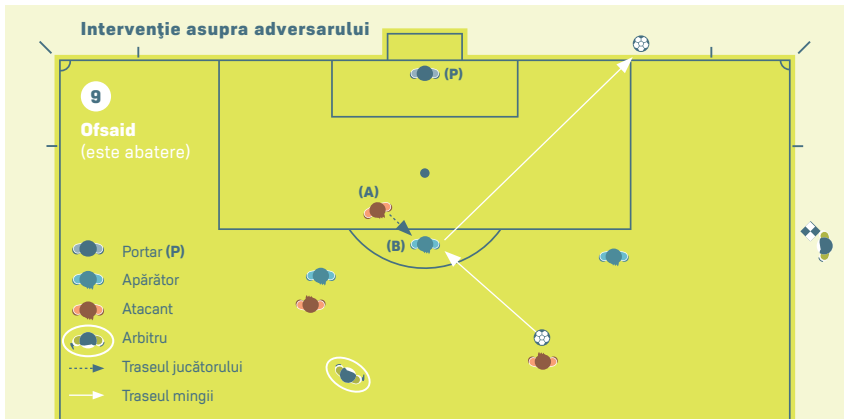
**Ofsaid**  
(nu este abatere)

**Lovitură de colț**

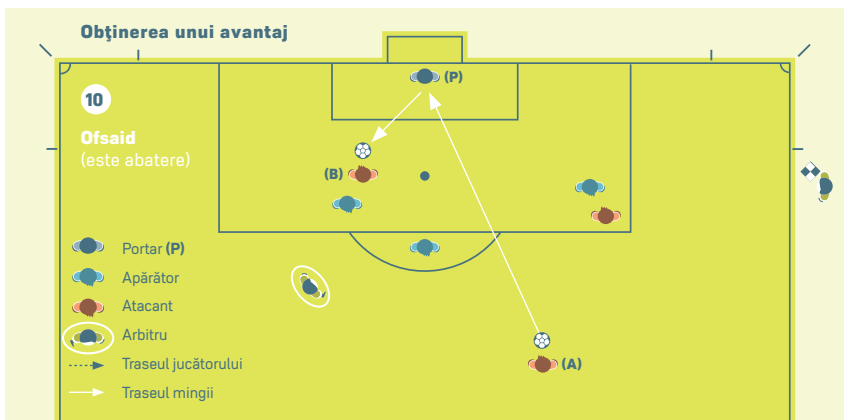
-  Portar (P)
-  Apărător
-  Atacant
-  Arbitru
-  Traseul jucătorului
-  Traseul mingii



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)** aleargă către minge, dar nu împiedică adversarul să joace sau să poată juca mingea. (A) **nu** dispută mingea cu adversarul (B).



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)** aleargă către minge și împiedică adversarul (B) să joace sau să poată juca mingea, disputând mingea cu acesta. (A) dispută mingea cu adversarul (B).



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (B)** este sancționat pentru **jucarea sau atingerea mingii** care a ricoșat, a fost deviată sau a fost jucată dintr-o fază de respingere deliberată de către portar, deoarece era **în poziție de ofsaid** când mingea a fost atinsă sau jucată ultima dată de un coechipier.

### Obținerea unui avantaj

11

**Ofsaid**  
(este abatere)

Portar (P)

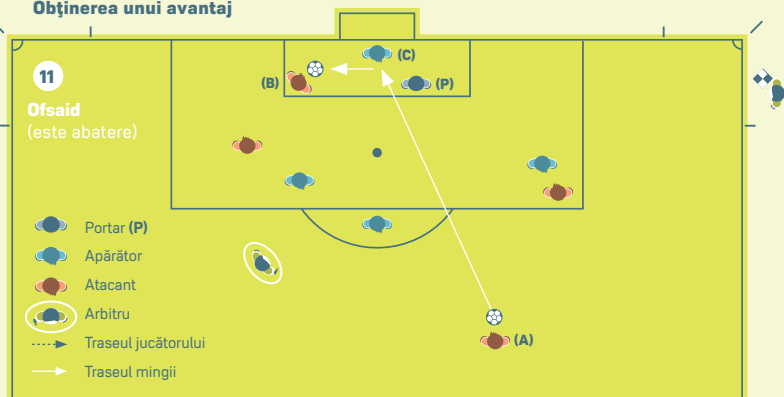
Apărător

Atacant

Arbitru

Traseul jucătorului

Traseul mingii



Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (B) este sancționat pentru **jucarea sau atingerea mingii** care a ricoșat sau a fost deviată dintr-o fază de respingere deliberată de către un jucător al echipei în apărare (C), deoarece era **în poziție de ofsaid** când mingea a fost atinsă sau jucată ultima dată de un coechipier.

### Obținerea unui avantaj

12

**Ofsaid**  
(nu este abatere)

Portar (P)

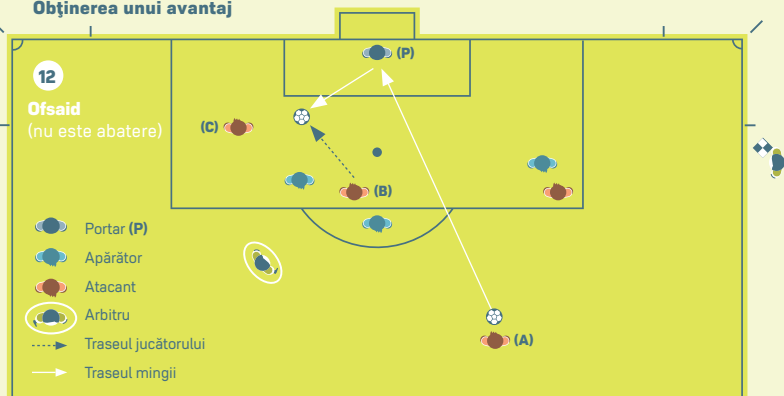
Apărător

Atacant

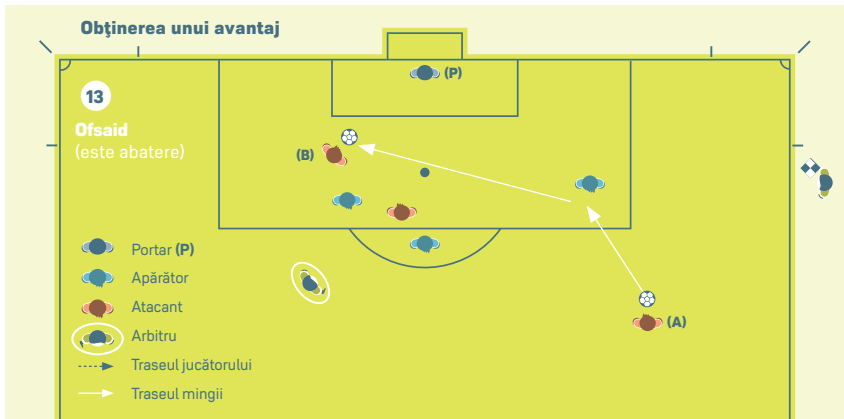
Arbitru

Traseul jucătorului

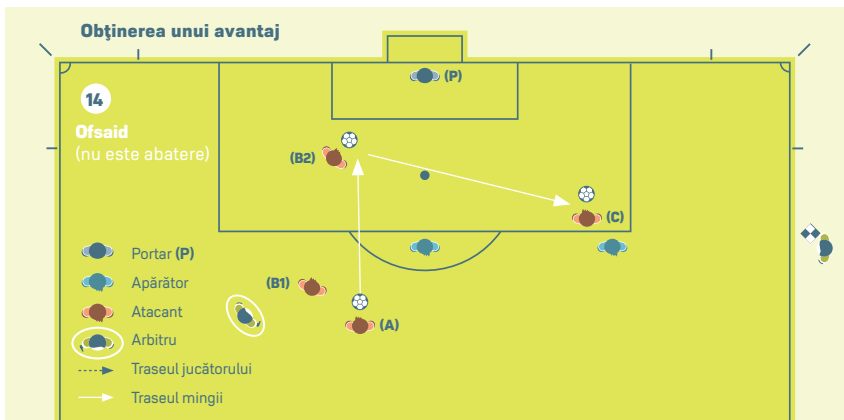
Traseul mingii



Lovitura executată de un coechipier (A) ricoșează din portar, (B) nu este în poziție de ofsaid și joacă mingea, iar (C), deși este **în poziție de ofsaid** nu este sancționat, deoarece nu obține niciun avantaj în urma poziției de ofsaid, neatingând mingea.



Lovitura executată de un coechipier (A) ricoșează sau este deviată de un adversar către jucătorul echipei în atac (B) care este sancționat pentru că a **jucat sau a atins mingea**, fiind anterior **în poziție de ofsaid**.



Un jucător al echipei în atac (C) este **în poziție de ofsaid**, fără a interveni asupra unui adversar, în momentul în care coechipierul (A) pasează mingea jucătorului (B1) care nu este în ofsaid. Acesta aleargă către poarta adversă și pasează (B2) către coechipierul (C). Atacantul (C) nu este **în ofsaid** în momentul efectuării pasei, deci nu poate fi sancționat.

## **5. Accidentări**

Siguranța jucătorilor este de maximă importanță, iar arbitrul trebuie să faciliteze activitatea personalului medical, mai ales în cazul accidentărilor grave și/sau al evaluării leziunilor grave la nivelul capului. Aceasta include respectarea și sprijinirea protocoalelor de evaluare / acordare de asistență medicală convenite.

## **6. Examinarea/acordarea de asistență medicală după un avertisment/o eliminare**

Până acum, un jucător accidentat care primea asistență medicală pe terenul de joc, trebuia să părăsească terenul înainte de reluarea jocului. Acest lucru poate fi incorect, deoarece în condițiile în care adversarul este vinovat pentru accidentare, echipa jucătorului care comite abaterea este în superioritate numerică la reluarea jocului.

Totuși, introducerea acestei prevederi a fost cauzată de faptul că jucătorii se folosesc deseori, în mod nesportiv, de o accidentare pentru a întârzia reluarea jocului din rațiuni tactice.

Pentru a contrabalansa aceste două situații incorecte, IFAB a decis că numai în cazul unei abateri de ordin fizic în urma căreia adversarul este avertizat sau eliminat, un jucător accidentat poate fi examinat/ poate primi îngrijiri rapide și apoi poate rămâne pe terenul de joc.

În principiu, întârzierea nu poate depăși intervalul normal de intrare pe teren a personalului medical pentru examinarea unui jucător accidentat. Diferența constă în faptul că până acum arbitrul solicita personalului medical și jucătorului să părăsească terenul, iar acum numai personalul medical iese de pe teren, jucătorul putând rămâne.

Pentru a fi siguri că jucătorul accidentat nu folosește/prelungeste în mod incorect perioada de întârziere, arbitrii sunt sfătuiți:

- să țină cont de situația de meci și de eventualele motive de natură tactică pentru întârzierea reluării jocului.
- să informeze jucătorul accidentat că în cazul în care sunt necesare îngrijiri medicale, acestea trebuie acordate rapid.
- să semnalizeze intrarea personalului medical pe teren (nu și a brancardierilor) și, dacă este posibil, să reamintească faptul că procedura trebuie să se desfășoare rapid.

În momentul în care arbitrul decide reluarea jocului, fie:

- personalul medical iese de pe terenul de joc, iar jucătorul rămâne, fie
- jucătorul părăsește terenul, fiind necesare examinări/îngrijiri suplimentare (poate fi necesar să se semnalizeze intrarea brancardierilor).

Ca regulă generală, reluarea jocului nu trebuie întârziată mai mult de 20-25 de secunde peste momentul în care toată lumea este gata de reluarea jocului, cu excepția cazurilor de accidentări grave și/sau evaluării unei leziuni la nivelul capului.

Arbitrul trebuie să compenseze integral timpul pierdut cu întreruperea jocului prin acordarea de prelungiri la sfârșitul reprizei.

# Note



# IFAB<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA<sup>®</sup>







**IFAB**<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

