

CRITERII

1. ATACUL PERICULOS / FAULT GROSOLAN - criterii pentru determinarea seriozitatii unui fault, arbitrul trebuie sa ia in considerare:

- 1 - intentia sau rautatea;
- 2 - viteza actiunii jucatorului (intensitatea);
- 3 - sansele jucatorului care face atacul de a juca mingea;
- 4 – cu ce are loc contactul (crampoane, cot , pumn – factori agravanti)?
- 5 - se pericliteaza integritatea corporala a adversarului?

2. OCAZIE CLARA DE INSCRIERE A UNUI GOL - criterii pentru a determina daca s-a comis o greseala care impiedica o ocazie clara de inscriere a unui gol

- 1 - posibilitatea de a controla mingea
 - 2 - directia de miscare (a atacantului si a mingii)
 - 3- distanta fata de poarta
 - 4 - pozitia aparatorilor/portarului
- **daca nu s-ar fi comis greseala, atacul ar fi putut duce la inscrierea unui gol?**

3. ATAC PROMITATOR - criterii pentru a determina daca s-a comis o greseala care impiedica dezvoltarea unui atac promitator

- 1 - locul greselii
 - 2 - sansele jucatorului de a juca mingea
 - 3 – pozitia si numarul coechipierilor / adversarilor
 - 4 - distanta fata de poarta
- **daca nu s-ar fi comis greseala, atacul s-ar fi putut dezvolta in cateva secunde?**

4. FOLOSIREA MAINILOR / BRATELOR - criterii pentru a ajuta arbitri sa faca distinctia intre contactul fizic corect sau incorect prin folosirea mainilor sau bratelor

- 1 – a impiedicat aparatorul evolutia atacantului prin folosirea mainii/bratului?
- 2 – contactul a influentat negativ dezvoltarea unui atac promitator al echipei adverse?

CRITERII

3 – aparatorul a folosit mainile/bratele pentru a impiedica un adversar sa ajunga intr-o pozitie favorabila?

4- contactul a fost provocat pentru a impiedica dezvoltarea fazei sau a fost accidental?

5 – a incercat atacantul sa foloseasca acel contact pentru a insela arbitrul cu scopul de a obtine o LLD sau penalty?

6 – a fost atacantul initiatorul contactului incorect cu mana / bratul?

5. SIMULAREA – comportare nesportiva care se sanctioneaza cu avertisment (CG), apare atunci cand

1 – atunci cand **nu exista** contact cu un adversarilor;

2 - atunci cand un atacant **foloseste** un contact usor cu un adversar;

3 - atunci cand un jucator **initiaza** un contact cu oponentul;

4 - atunci cand un atacant **anticipeaza** un posibil viitor contact cu un adversarilor;

6. JUCAREA MINGII CU MANA – criterii pentru a stabili daca un jucator a jucat deliberat mingea cu mana

1 - mana s-a indreptat catre minge sau mingea catre mana?

2 - mainile sau bratele jucatorului sunt intr-o pozitie naturala, in raport cu actiunea lui? putea fi brațul în altă poziție normală? face jucatorul o mișcare suplimentară?

3 - a incercat jucatorul sa isi fereasca mana de minge?

4 - este jucatorul capabil sa evite contactul cu mana?

5 - poziția brațului – deasupra umărului? este jucatorul conștient de acțiunea sa? își mărește jucatorul aria corpului cu ajutorul bratului ? exista altă poziție naturală a brațului?

Reprezintă o abatere dacă un jucător **înscrie un gol în poarta adversă direct cu mâna/brațul, fie și în mod accidental**, acest lucru fiind valabil și pentru portari sau daca **după ce mingea i-a atins mâna/brațul, fie și în mod accidental, imediat înscrie un gol în poarta adversă.**

CRITERII

7. AVANTAJUL - criterii care trebuie sa se ia in considerare

- 1 – unde pe terenul de joc s-a comis abaterea?
- 2 – ar trebui avertizat jucatorul care a comis abaterea?
- 3 – ar trebui jucatorul care a comis abaterea sa primeasca al doilea carton galben / direct cartonul rosu si sa fie eliminat de pe terenul de joc?
- 4 - atmosfera partidei.

8. OFSAIDUL – tehnica asteapta si vezi – criterii care trebuiesc luate in considerare

- 1- miscarea mingii (directie, viteza, distanta, deviere, etc.)
- 2 – implicarea activa a jucatorului
 - prin influientarea jocului
 - prin influientarea adversarului
 - obtinerea unui avantaj