

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

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

În vigoare de la 1 iunie 2020

Legile Jocului 2020-2021

Cuprins

9 Introducere

- 11 Filozofia și spiritul Legilor
- 12 Cadrul de modificare a Legilor
- 14 Contextul revizuirii Legilor în ediția 2020-2021
- 18 Viitorul

20 Precizări privind Legile Jocului

23 Legile jocului 2020/21

- 24 Modificările Legilor
- 28 Instrucțiuni privind eliminările temporare
- 32 Instrucțiuni privind reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit
- 34 **1 Terenul de joc**
- 44 **2 Mingea**
- 48 **3 Jucătorii**
- 56 **4 Echipamentul jucătorilor**
- 64 **5 Arbitrul**
- 74 **6 Alți oficiali de meci**
- 82 **7 Durata meciului**
- 86 **8 Începerea și reluarea jocului**
- 90 **9 Mingea în joc și afară din joc**
- 92 **10 Stabilirea rezultatului meciului**
- 98 **11 Ofsaidul**
- 102 **12 Faulturi și comportament nesportiv**
- 118 **13 Loviturile libere**
- 122 **14 Lovitura de pedeapsă**
- 128 **15 Aruncarea de la margine**
- 132 **16 Lovitura de poartă**
- 136 **17 Lovitura de colț**

140 Protocolul privind asistența video la arbitraj (VAR)

150 Modificările Legilor 2020-2021

- 151 Rezumatul modificărilor legilor
- 153 Clarificare
- 154 Modificări de redactare
- 156 Detalierea modificărilor legilor jocului

168 Glosar

- 169 Foruri fotbalistice
- 170 Termeni fotbalistici
- 180 Termeni de arbitraj

182 Instrucțiuni practice pentru oficialii de meci

- 183 Introducere
- 184 Poziția, deplasarea și colaborarea în cadrul echipei
- 198 Limbajul corporal, comunicarea și folosirea fluierului
- 204 Alte recomandări
 - Avantajul
 - Prolungiri pentru timpul pierdut
 - Ținerea unui adversar
 - Ofsaidul
 - Accidentări
 - Examinarea/acordarea de asistență medicală după un avertisment/o eliminare

Introdurre

Filozofia și spiritul Legilor

Fotbalul este cel mai important sport de pe Pământ. Se joacă în toate țările, la o mare varietate de niveluri. Legile Jocului sunt aceleași peste tot în lume, de la finala Campionatului Mondial de Fotbal™ și până la un joc între copii într-un sat îndepărtat.

Faptul că aceleași Legi se aplică la toate meciurile, de toate confederațiile și în toate țările, orașele și satele din lume reprezintă un avantaj semnificativ care trebuie păstrat. De asemenea, este o oportunitate care trebuie utilizată în beneficiul fotbalului de pretutindeni.

Fotbalul trebuie să aibă Legi care să asigure corectitudinea jocului, deoarece aceasta reprezintă un principiu de bază al acestui sport, în care constă și frumusețea sa și, în același timp, o caracteristică esențială a spiritului jocului. Cele mai bune meciuri sunt cele la care arbitrul trebuie să intervină cât mai puțin, deoarece jucătorii dau dovadă de respect unii față de ceilalți, față de oficialii de meci și de Legile jocului.

Este necesar să se apere și să se respecte în permanență integritatea Legilor și arbitrii care le aplică. Toate persoanele care au autoritate pe teren, mai ales antrenorii și căpitaniile echipelor, au responsabilități clare în ceea ce privește respectul față de oficialii de meci și față de deciziile acestora.

Cadrul de modificare a Legilor

Primele Legi „universale” ale fotbalului au fost elaborate în 1863, iar în 1886 a fost înființat IFAB de către patru asociații fotbalistice britanice (asociațiile din Anglia, Scoția, Țara Galilor și Irlanda), ca organism internațional având drept unică responsabilitate dezvoltarea și menținerea Legilor Jocului. FIFA s-a afiliat la IFAB în 1913.

Pentru ca o Lege să fie modificată, IFAB trebuie să aibă convingerea că modificarea respectivă este benefică pentru joc. Acest lucru înseamnă că o posibilă modificare este, în general, testată. În cadrul fiecărei modificări propuse, trebuie să se pună accent pe: corectitudine, integritate, respect, siguranță, bucuria de a participa și modul în care tehnologia poate fi utilizată în beneficiul jocului. De asemenea, Legile trebuie să încurajeze participarea tuturor, indiferent de origine sau de abilitățile personale.

Deși se întâmplă și accidente, Legile trebuie să garanteze o siguranță cât mai mare a jocului. Pentru aceasta, este necesar ca jucătorii să își respecte adversarii, iar arbitrii să creeze un mediu sigur de joc, intervenind cu fermitate atunci când jocul devine prea agresiv sau periculos. Legile exprimă faptul că lipsa siguranței jocului este inacceptabilă prin formulări cu caracter disciplinar, de exemplu, „atac imprudent” (avertisment = cartonaș galben/CG) și „punerea în pericol a integrității corporale a adversarului” sau „folosirea forței excesive” (eliminare = cartonaș roșu/CR).

Fotbalul trebuie să fie atractiv și plăcut pentru jucători, oficialii de meci, antrenori, precum și pentru spectatori, suporterii, organizatori etc. Legile trebuie să contribuie la atractivitatea și plăcerea jocului, astfel încât oamenii, indiferent de vârstă, rasă, religie, cultură, etnie, sex, orientare sexuală, dizabilități etc. să dorească să participe și să se bucure de fotbal.

Legile jocului de fotbal sunt relativ simple în comparație cu ale altor sporturi de echipă, dar, deoarece multe situații sunt „subiective”, iar arbitrii sunt și ei oameni (și pot face greșeli), anumite decizii stârnesc, în mod inevitabil, discuții și polemici. Pentru anumite persoane, astfel de discuții fac parte din frumusețea jocului, dar, indiferent dacă deciziile sunt corecte sau greșite, spiritul jocului impune respectarea deciziilor arbitrilor în toate cazurile.

Legile nu pot prevedea absolut orice situație, astfel că atunci când nu există prevederi explicite în Legi, IFAB așteaptă de la arbitru să ia o decizie conformă cu spiritul jocului, ceea ce adesea înseamnă că acesta trebuie să își pună întrebarea: „Ce așteaptă fotbalul?”.

IFAB își va menține angajamentul asumat față de familia mondială a fotbalului, astfel încât modificările aduse Legilor să fie benefice pentru fotbal la toate nivelurile și în toate colțurile lumii, iar integrității jocului, Legilor și arbitrilor să li se acorde atenția, respectul și protecția cuvenite.

Contextul revizuirii Legilor în ediția 2020-2021

Ediția revizuită a Legilor Jocului din 2016-2017 a marcat începutul celei mai cuprinzătoare și mai detaliate perioade de revizuire a Legilor Jocului din istoria IFAB. Scopul a fost ca Legile să devină mai clare și mai accesibile, precum și să reflecte cât mai bine necesitățile fotbalului modern la toate nivelurile.

Multe modificări au fost introduse în urma solicitărilor de la diverse persoane, grupuri și asociații naționale din întreaga lume, care au fost analizate de comisiile consultative pe probleme de fotbal și probleme tehnice din cadrul IFAB, astfel încât toate domeniile fotbalului să contribuie la evoluția Legilor Jocului, deoarece acestea se adresează tuturor celor implicați în fotbal, nu doar arbitrilor.

Modificările din ultimii ani reprezintă extinderi ale multora dintre principiile cuprinse în ediția revizuită 2016-2017 și, așa cum prevede strategia „play fair!”, vizează sporirea atractivității jocului și îmbunătățirea nivelului de comportament.

În martie 2018, Adunarea Generală Anuală a IFAB a aprobat utilizarea asistenței video la arbitraj (VAR). Introducerea asistenței video la arbitraj (VAR) este cea mai mare revoluție din fotbalul profesionist din ultimii peste o sută de ani. Având în vedere că dezbaterile din fotbal s-au întins pe mulți ani înainte de a se face primele încercări pentru a vedea dacă tehnologia poate fi de ajutor în luarea deciziilor fără a se întrerupe acțiunea și fără a se distruge emoția, se poate spune că a fost o „revoluție” extrem de rapidă.

Primul meci în care s-a folosit sistemul VAR a avut loc la New Jersey, NY, SUA, pe 12 august 2016, pentru ca doar 23 de luni mai târziu, sistemul să fie utilizat în finala Campionatului Mondial de Fotbal™, ediția 2018, de la Moscova. Arbitrajul video nu va

soluționa niciodată absolut orice „controversă”, deoarece foarte multe decizii sunt subiective, dar adoptarea acestui sistem în țările cu tradiție în fotbal demonstrează existența convingerii că VAR contribuie la sporirea echității și la îmbunătățirea comportamentului jucătorilor.

Modificările Legilor jocului din sezonul 2019-2020 au influențat în mod direct și de o manieră pozitivă modul de joc și imaginea fotbalului. Câteva exemple:

- favorizarea fazelor de construcție la loviturile de poartă, mingea nemaitrebuind să iasă din suprafața de pedeapsă înainte de a putea fi jucată;
- jucătorilor echipei în atac nu li se permite prezența în „zidul” apărării, pentru a nu perturba jocul și a nu produce conflicte care duc, de asemenea, la întârzierea executării loviturii;
- noua procedură privind mingea de arbitru a accelerat reluarea jocului și a eliminat situațiile inechitabile care apăreau.

Modificările pentru perioada 2020-2021 sunt relativ puține și constau, în principal, în clarificări, revizuirea majoră a Legilor fiind deja finalizată. Principalele modificări sunt:

- Hențul - a fost definită limita dintre braț (când e henț) și umăr (când nu e henț), iar textul privind abaterile de joc accidentale a mingii cu mâna a fost făcut mai clar.
- Dacă, la o lovitură de pedeapsă, mingea nu intră în poartă sau sare înapoi din bară, portarul nu este sancționat pentru comiterea unei abateri decât dacă executantul loviturii a fost în mod clar afectat.
- La prima abatere comisă la executarea unei lovituri de pedeapsă, portarul este atenționat, după care, la orice abatere ulterioară, primește cartonaș galben.

- Cartonașele galbene nu se iau în considerare în faza executării loviturilor de departajare de la 11 metri.
- În meciurile în care există VAR, se dorește să existe o analiză la marginea terenului, dacă decizia analizată este subiectivă, respectiv, arbitrul va vedea reluarea fazei în zona de analiză video pentru arbitru.

IFAB va continua să experimenteze aceste modificări semnificative ale legilor, iar în anul care urmează se vor testa proceduri speciale de înlocuire a unui jucător care a suferit o accidentare la cap și este susceptibil să fi suferit sau a suferit o comotie.

IFAB®



Viitorul

Strategia „*play fair!*” a IFAB pentru perioada 2017-2022 are drept scop analiza și evaluarea modificărilor propuse pentru a stabili dacă acestea sunt benefice pentru fotbal. Aceasta s-a bucurat de o mare apreciere în lumea fotbalului, în special datorită atenției cu care tratează trei domenii importante:

- **Corectitudinea și integritatea**

- Schimbările propuse vor contribui la sporirea corectitudinii și integrității pe terenul de joc?

- **Universalitatea și incluziunea**

- Schimbările propuse vor fi benefice pentru fotbal la toate nivelurile și în toată lumea?
- Schimbările propuse vor încuraja mai mulți oameni având origini și abilități diferite să participe și să se bucure de fotbal?

- **Dezvoltarea tehnologiei**

- Schimbările propuse se vor reflecta în mod pozitiv asupra jocului?

În perioada 2020-2021, IFAB, prin comisiile sale de specialitate, va continua derularea unor consultări extinse pe numeroase teme importante legate de Legile jocului, printre care comportamentul jucătorilor și posibilitatea sporirii rolului căpitanului.

Punând accent pe corectitudine, universalitate, incluziune și tehnologie, IFAB va continua să dezvolte Legile pentru promovarea unui joc mai bun pe toate terenurile de fotbal din toată lumea.

Rezultatele modificărilor importante ale Legilor din ultimii ani încep să fie vizibile prin mărirea timpului efectiv de joc, sporirea corectitudinii și atractivității jocului. Ca urmare a utilizării sistemului VAR, se preconizează și o îmbunătățire a comportamentului jucătorilor. Toate acestea vor face ca fotbalul să fie și mai plăcut pentru jucători, spectatori și arbitri.

IFAB se bucură să colaboreze cu oameni din întreaga lume și este întotdeauna foarte doritor și interesat să primească sugestii sau întrebări legate de Legile Jocului. Multe din modificările recente ale Legilor au la bază sugestii de la persoane din toate colțurile lumii.

În speranța unei colaborări cât mai strânse în viitor, vă rugăm să accesați informațiile de pe site-ul nostru: www.theifab.com

Vă rugăm să ne transmiteți în continuare sugestiile, ideile și întrebările dvs. la adresa: lawenquiries@theifab.com

Precizări privind Legile Jocului

Limbile oficiale

IFAB publică Legile jocului în limbile engleză, franceză, germană și spaniolă. În cazul în care între acestea există discrepanțe de formulare, textul de referință este versiunea în limba engleză.

Alte limbi

Asociațiile naționale care traduc Legile jocului pot solicita layoutul ediției 2020-2021 de la IFAB la adresa: info@theifab.com.

Asociațiile naționale care realizează o traducere a Legilor Jocului utilizând acest format sunt rugate să transmită o copie către IFAB (menționând în mod clar pe prima copertă faptul că textul reprezintă o traducere oficială a asociației naționale respective) în vederea publicării pe site-ul web al IFAB unde va fi disponibilă pentru consultare.

Aplicarea Legilor

Aceleași Legi se aplică în toate meciurile, la nivelul tuturor confederațiilor, țărilor, orașelor și satelor și, cu excepția amendamentelor permise de IFAB (a se vedea „Modificările Legilor”), modificarea acestora este interzisă, cu excepția cazului în care se obține acordul IFAB.

Cei care se ocupă de formarea oficialilor de meci și a altor persoane implicate în joc, trebuie să sublinieze următoarele:

- Arbitrii trebuie să aplice Legile în spiritul jocului pentru meciuri corecte și sigure.
- Toată lumea trebuie să respecte oficialii de meci și deciziile acestora, neuitând și acceptând faptul că și arbitrii sunt oameni și pot greși.

Jucătorii au o responsabilitate foarte mare în ceea ce privește imaginea jocului, iar căpitaniile echipelor au un rol important în asigurarea respectării Legilor și deciziilor arbitrilor.

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).

Legile Jocului
2020-2021

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.

Astfel, în cadrul celei de a 131-a Adunări Generale Anuale a IFAB, care s-a ținut la Londra, pe data de 3 martie 2017, s-a decis în unanimitate că 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:

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)
- reintroducerea pe teren a unui jucător înlocuit
- utilizarea de eliminări temporare pentru unele avertismente/toate avertismentele (CG).

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.

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:

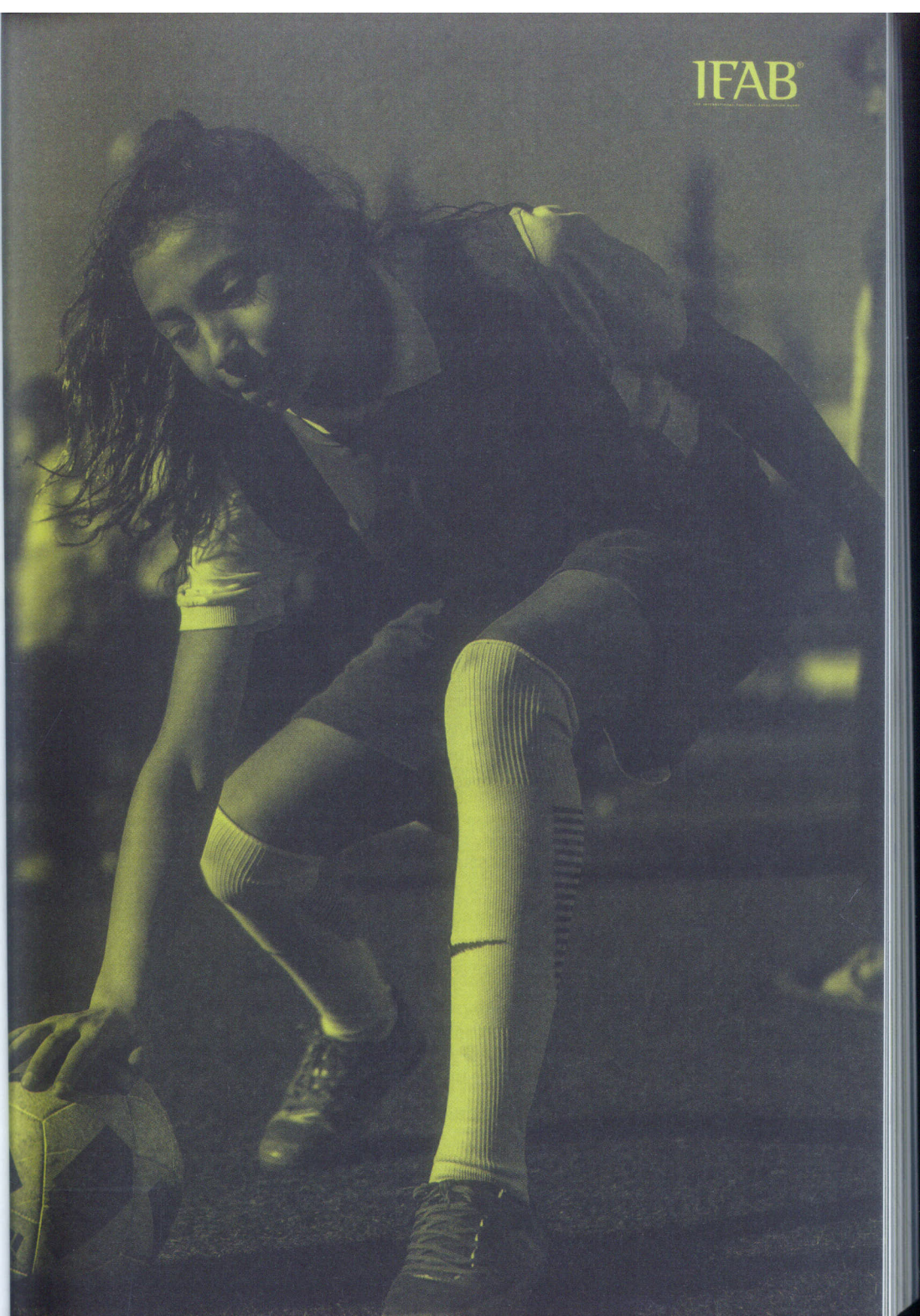
- Fotbalul feminin nu mai reprezintă o categorie separată, având acum același statut ca și fotbalul masculin.
- A fost eliminată limita de vârstă pentru tineret și veterani; asociațiile naționale, confederațiile și FIFA dispun de flexibilitatea necesară pentru a decide limitele de vârstă pentru aceste categorii.
- Fiecare asociație națională va stabili ce competiții de la nivelurile inferioare reprezintă fotbalul de bază.

Permise pentru efectuarea altor modificări

Asociațiile naționale au posibilitatea de a aproba diverse modificări 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/motivale 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.



Instrucțiuni privind eliminările temporare

La cea de a 131-a Adunare Generală Anuală a IFAB, care s-a ținut la Londra, în data de 3 martie 2017, s-a aprobat utilizarea eliminărilor temporare pentru unele avertismente sau toate avertismentele sancționate cu cartonaș galben (CG) la competițiile de tineret, veterani, pentru persoane cu dizabilități și fotbalul de bază, sub rezerva acordului asociației naționale, confederației sau FIFA, după caz.

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 loviturile de departajare de la 11 m.

O eliminare temporară este dispusă atunci când jucătorul comite o abatere care se sancționează cu avertisment (CG) și este sancționat printr-o „suspendare” imediată, nemaiputând participa la următoarea parte a meciului. Se pornește de la ideea că „sancționarea 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 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 scurs, jucătorul poate reentra pe teren de la margine, cu permisiunea arbitrului; arbitrul îi poate da permisiunea în timp ce mingea este în joc.
- Decizia finală cu privire la momentul reîntrării jucătorului pe teren îi aparține arbitrului.
- Un jucător sancționat cu eliminare temporară nu poate fi înlocuit înainte de scurgerea intervalului de eliminare temporară (în cazul în care echipa și-a epuizat toate înlocuirile, nu poate fi înlocuit).
- Dacă intervalul de eliminare temporară nu s-a epuizat la sfârșitul primei reprize (sau la sfârșitul celei de-a doua reprize, dacă se acordă prelungiri), intervalul rămas va fi efectuat la începutul celei de-a doua reprize (la începutul prelungirilor).

- În cazul în care intervalul de eliminare temporară nu s-a încheiat la finalul meciului, jucătorul respectiv are voie să participe la loviturile de departajare de la 11 m.

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 pasibilă de sancționarea 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 (acest lucru se întâmplă deoarece echipa a fost deja „sancționată”, jucând fără jucătorul respectiv timp de două intervale de eliminări succesive)

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

- O serie predefinită de abateri care intră sub incidența sancționării cu avertisment (CG) vor fi sancționate cu eliminare temporară.
- Toate celelalte abateri care intră sub incidența sancționării cu avertisment vor fi sancționate cu avertisment (CG).
- Un jucător care a fost eliminat temporar, iar apoi primește un avertisment (CG), va continua să joace.
- Un jucător care a primit un avertisment (CG), iar apoi primește o eliminare temporară, poate continua să joace după expirarea intervalului de eliminare temporară.
- Un jucător care primește o a doua eliminare temporară în același meci va efectua eliminarea temporară, apoi nu va mai lua parte la meci. Jucătorul respectiv poate fi înlocuit de un alt jucător la expirarea celui de-al doilea interval de suspendare temporară, dacă echipa respectivă nu a efectuat numărul maxim de înlocuiri, dar în cazul în care jucătorul a primit și un avertisment pentru o abatere care nu face obiectul eliminării temporare (CG), acesta nu va putea fi înlocuit.
- Un jucător care primește un al doilea avertisment (CG) în același meci va fi eliminat și nu va mai lua parte la meci, neputând fi înlocuit.

**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 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.



Legea 1

Terenul de joc

1. Suprafața terenului de joc

Terenul 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 inter-club internaționale, suprafața de joc trebuie să îndeplinească cerințele Programului de calitate FIFA privind gazonul artificial sau Standardul pentru meciurile internaționale, cu excepția cazului în care IFAB acordă o derogare specială.

2. Marcajele terenului de joc

Terenul 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 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 de la colțul 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

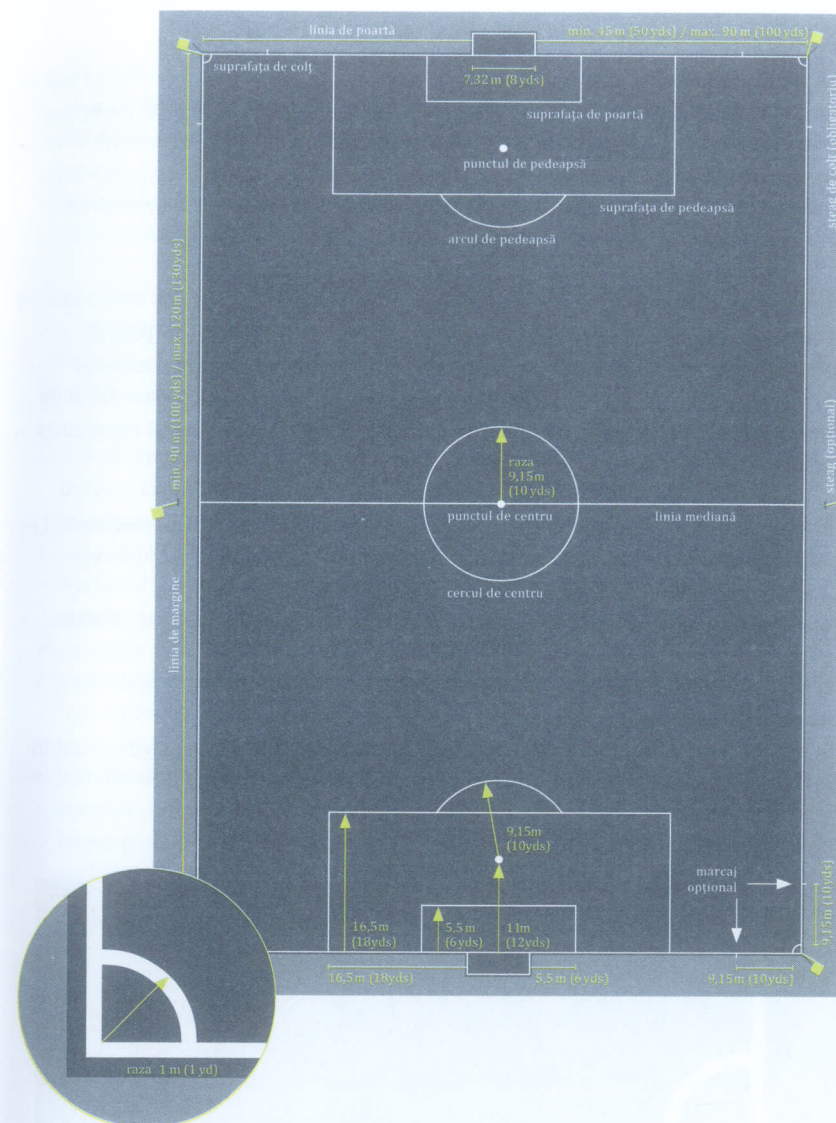
Linia de margine trebuie să fie mai lungă decât linia de poartă.

• 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

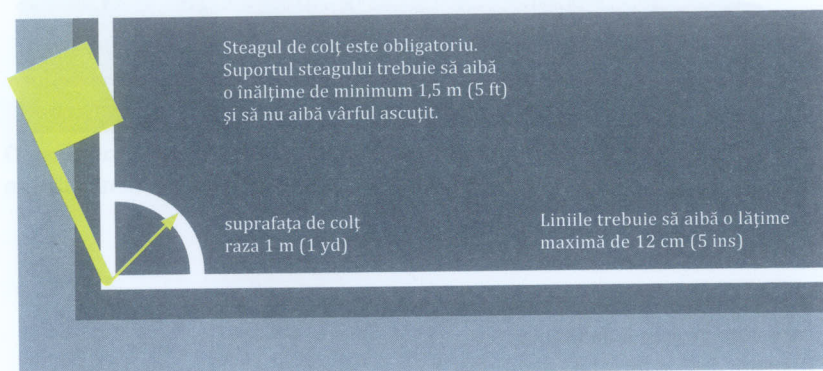
Se trasează două linii perpendiculare pe linia de poartă la 16,5 m (18 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porții. Liniile se prelungesc în interiorul terenului de joc pe o distanță de 16,5 m (18 yds), apoi se unesc cu o linie paralelă cu linia de poartă. Suprafața delimitată de aceste linii 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 este, la meciurile jucate pe stadioane unde există o zonă prevăzută cu scaune pentru oficialii echipelor; jucătorii înlocuitori și jucătorii înlocuiți, o suprafață cu următoarele caracteristici:

- Suprafața tehnică trebuie să se prelungească cu numai 1 m (1 yd) în afara fiecărei laturi a zonei prevăzute cu scaune și să se afle la o distanță de maximum 1 m (1 yd) de linia de margine.
- Suprafața trebuie delimitată cu marcate.
- Numărul persoanelor cărora le este permis să ocupe suprafața tehnică este stabilit prin regulamentul competiției.

Persoanele care pot ocupa suprafața tehnică:

- sunt identificate 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.

10. Porțile

Poarta trebuie amplasată în centrul fiecăreia din liniile de poartă. Poarta 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 să fie dintr-un material aprobat. Trebuie să aibă formă pătrată, rectangulară, rotundă sau eliptică sau o combinație a acestor forme și să nu prezinte pericol.

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.

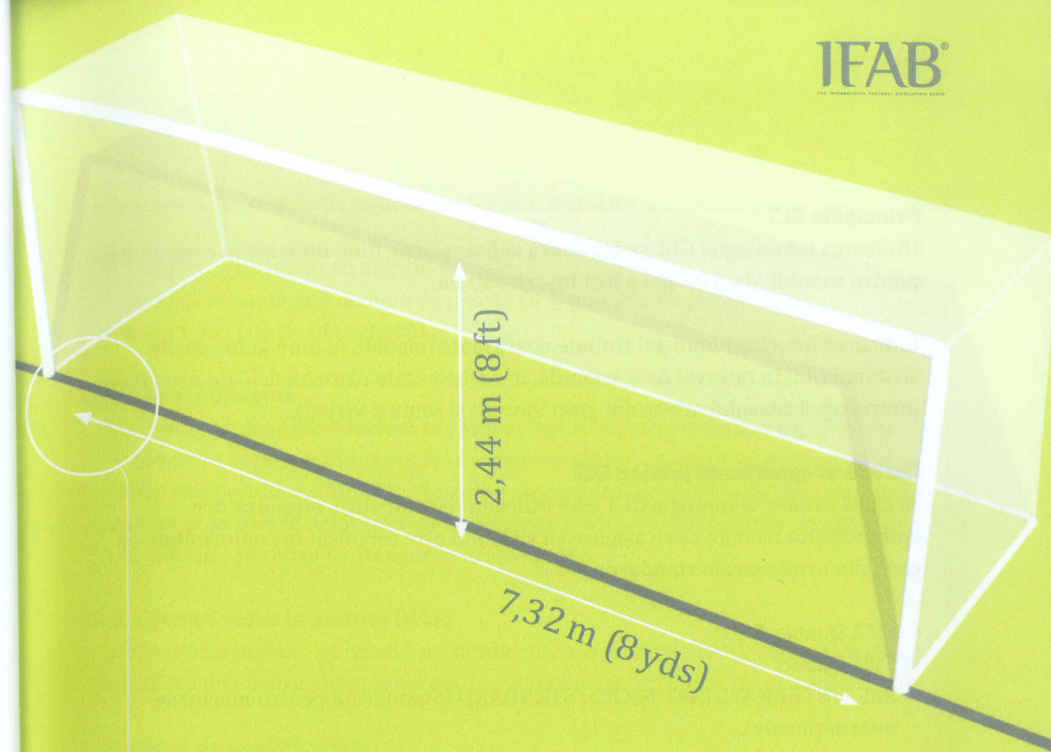
Măsuri de siguranță

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

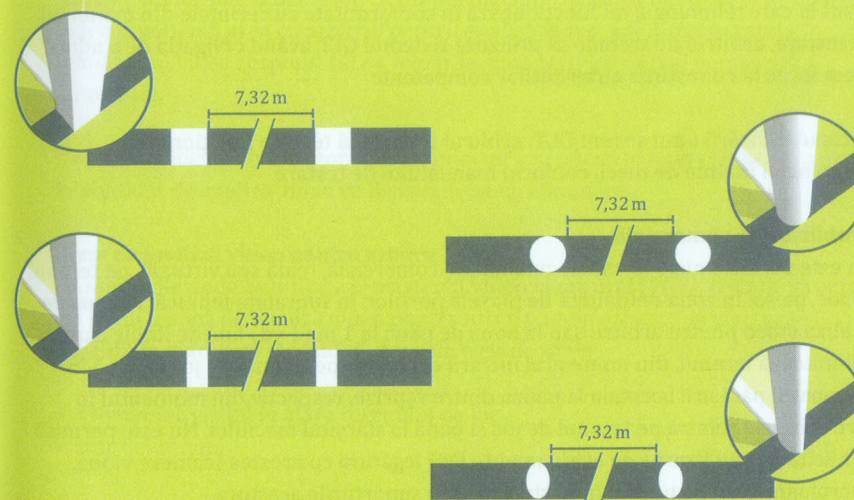
11. Tehnologia de pe linia porții (GLT)

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

În cazul folosirii de sisteme GLT, este permisă modificarea porților în conformitate cu specificațiile prevăzute în Programul de calitate FIFA privind GLT și în Legile Jocului. 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

Utilizarea tehnologiei GLT se limitează la linia porții, fiind utilizată în exclusivitate pentru a stabili dacă un gol a fost înscris sau nu.

Indicarea înscrierii unui gol trebuie confirmată imediat, în mod automat, de sistemul GLT, în interval de o secundă, în exclusivitate către oficialii de meci (prin intermediul ceasului arbitrilor, prin vibrații și semnal vizual).

Cerințe și specificații privind GLT

În cazul în care tehnologia GLT este utilizată în competiții, organizatorii competițiilor trebuie să se asigure că sistemul este certificat în conformitate cu unul din următoarele standarde:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD (Standardul pentru meciurile internaționale).

Exactitatea și funcționarea sistemelor de la diverși furnizori trebuie verificate de un institut de testare independent, în conformitate cu manualul de testare din cadrul Programului de calitate FIFA pentru tehnologia de pe linia porții (GLT). 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.

În cazul utilizării unui sistem GLT, arbitrul trebuie să testeze funcționarea tehnologiei înainte de meci, conform manualului de testare.

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 sunt permise 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 pentru arbitru 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.

Legea 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/cm²) 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 fie prevăzute cu unul din următoarele marcaje:



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

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. Institutele care efectuează testările trebuie să fie aprobate de FIFA.

În competițiile în care se utilizează tehnologia de pe linia porții (GLT), mingile cu tehnologie integrată trebuie să fie prevăzute cu unul din marcajele de calitate de mai sus.

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

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 marcaje.

2. Înlocuirea unei mingi deteriorate

Dacă mingea se deteriorează:

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

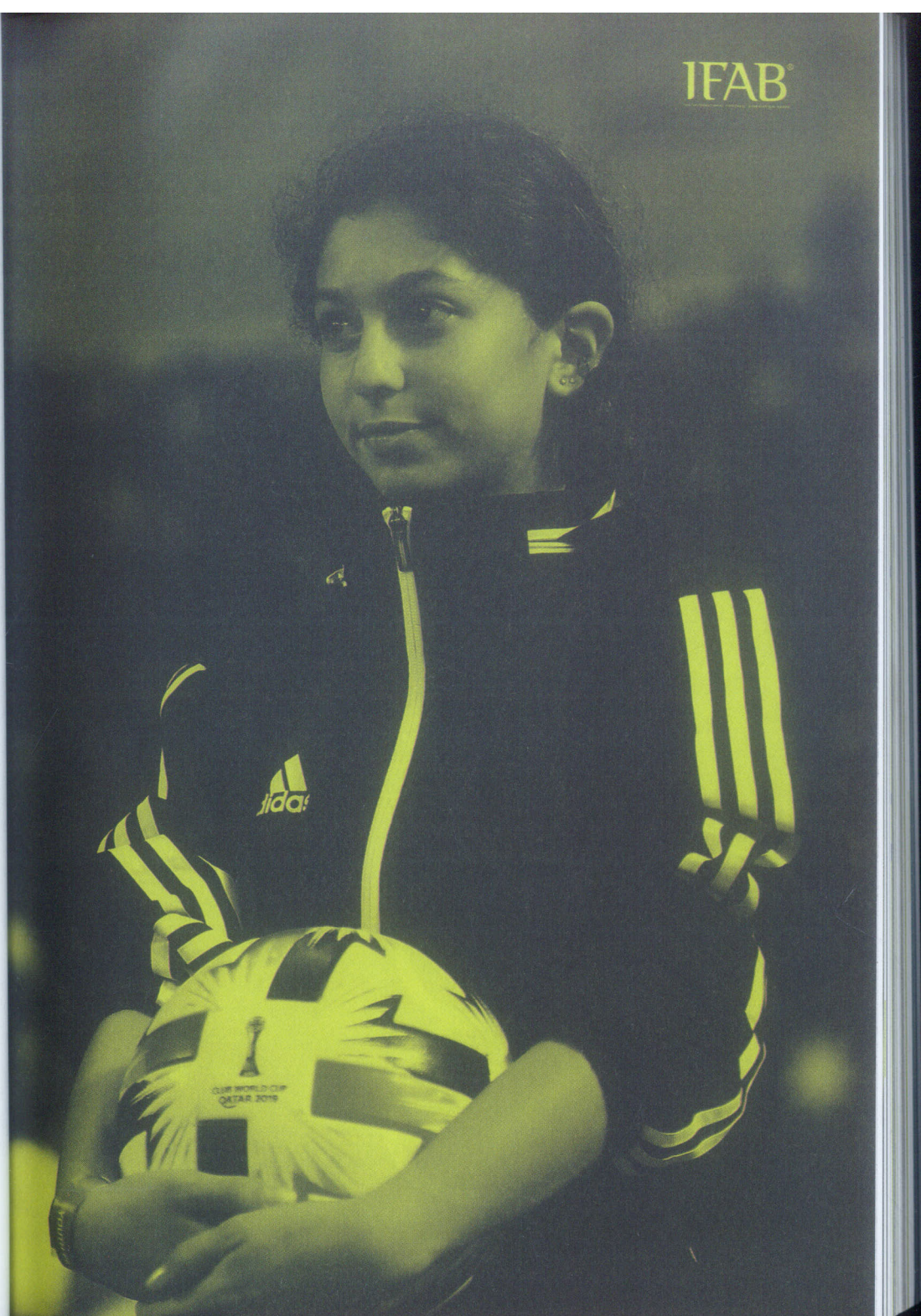
În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de început, lovitură de poartă, lovitură de colț, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă sau aruncare de la margine, jocul va fi reluat în mod corespunzător.

În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de pedeapsă sau la o lovitură de departajare de la 11 m în timp ce se mișcă înspre înainte, anterior contactului cu un jucător, bara transversală sau stâlpii porții, lovitură 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, fiind exceptate 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 trebuie să stipuleze:

- câți jucători înlocuitori pot fi înscrși pe foaia de joc, numărul acestora putând fi cuprins între trei și maximum 12
- 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 înscrși pe foaia de joc maximum 12 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 de 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.

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 meciului 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 pe linia terenului, 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, arbitrii:

- 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 loviturilor de departajare de la 11 m.

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 la oprirea 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 lovitură de început 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 lovitură de început a partidei, nu poate fi înlocuit.

Un jucător desemnat ca înlocuitor eliminat înainte sau după lovitură de început a partidei nu poate fi înlocuit.

7. Persoane în plus pe terenul de joc

Antrenorul și ceilalți oficiali înscrși 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, arbitrii trebuie:

- să oprească jocul, numai dacă se intervine în joc
- să dispună scoaterea 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 reîntra pe terenul de joc, reîntră pe teren fără permisiunea acestuia, arbitrii 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 arbitrii 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, arbitrii își dau seama că pe terenul de joc se afla o persoană în plus în momentul marcării golului:

- arbitrii 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 scoaterea persoanei respective de pe terenul de joc.

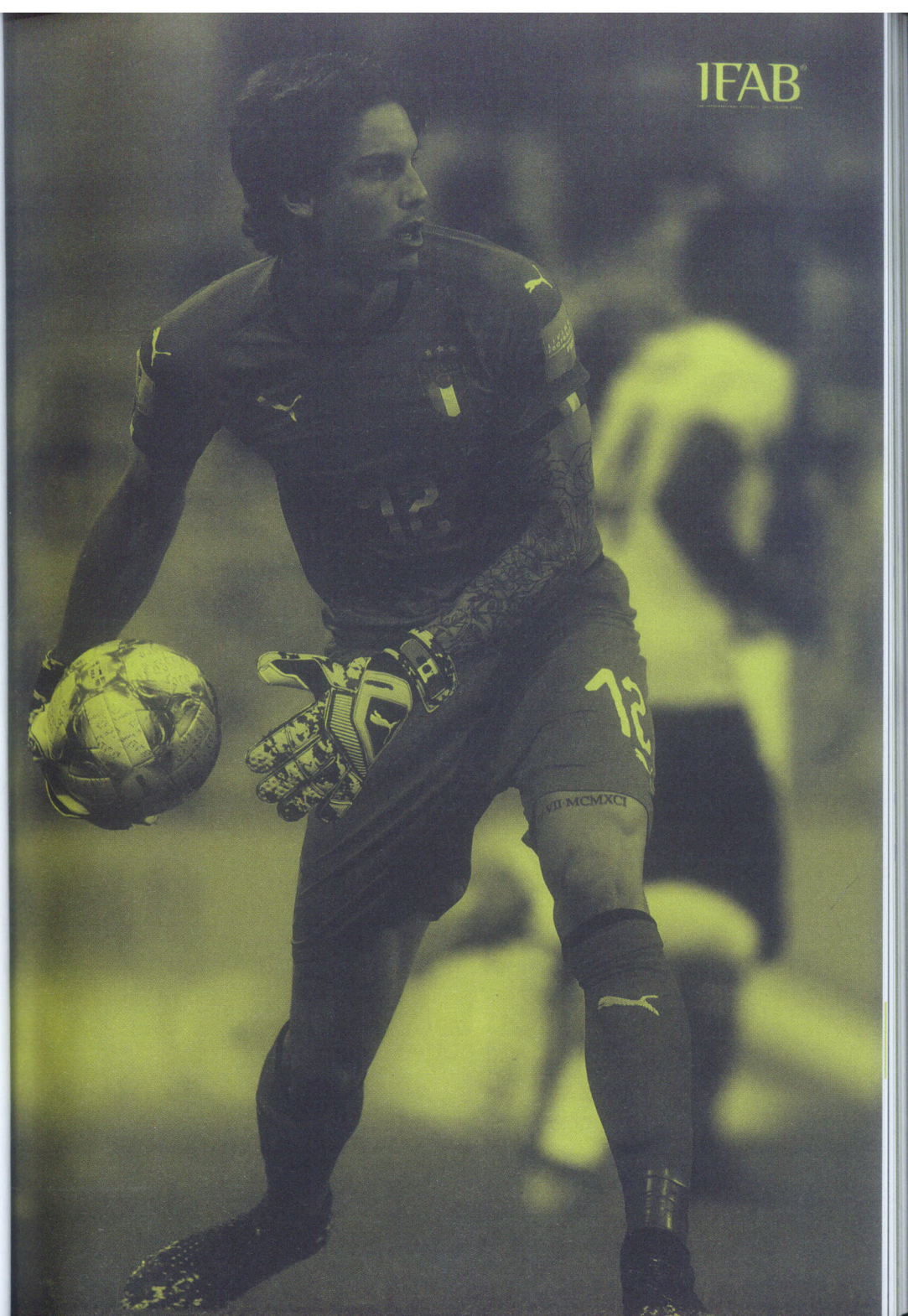
Dacă, după marcarea unui gol și după reluarea jocului, arbitrul își dă seama că pe terenul de joc se afla o persoană în plus în momentul marcării golului, golul nu mai poate fi anulat. Dacă persoana respectivă se află în continuare pe teren, arbitrul trebuie:

- 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

Căpitanul echipei nu beneficiază de un statut special sau de alte privilegii, dar răspunde, într-o anumită măsură, de comportamentul echipei.



Legea

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 înlăture 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 pentru a asigura o protecție adecvată și trebuie acoperite de jambiere
- ghete.

Portarii pot purta pantaloni de trening.

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 le 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 jucarea 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, căști, măști de protecție, genunchiere și cotiere confecționate din materiale moi, ușoare și căptușite, precum și de șepci pentru portari și ochelari pentru sportivi.

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 unul dintre următoarele standarde: IMS (International Match Standard) sau FIFA Quality.

Institutele care efectuează testările trebuie să fie aprobate de FIFA.

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.

FIFA a elaborat un standard profesional care a fost aprobat de IFAB pentru a sprijini organizatorii de competiții în procesul de aprobare a unor sisteme electronice de monitorizare a performanțelor fiabile și precise.

Următorul marcaj indică faptul că dispozitivul/sistemul EPTS (montat pe echipamentul jucătorilor sau optic) a fost testat oficial conform cerințelor privind fiabilitatea și precizia datelor de poziție în fotbal:



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 acesteia 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 ofenseze 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

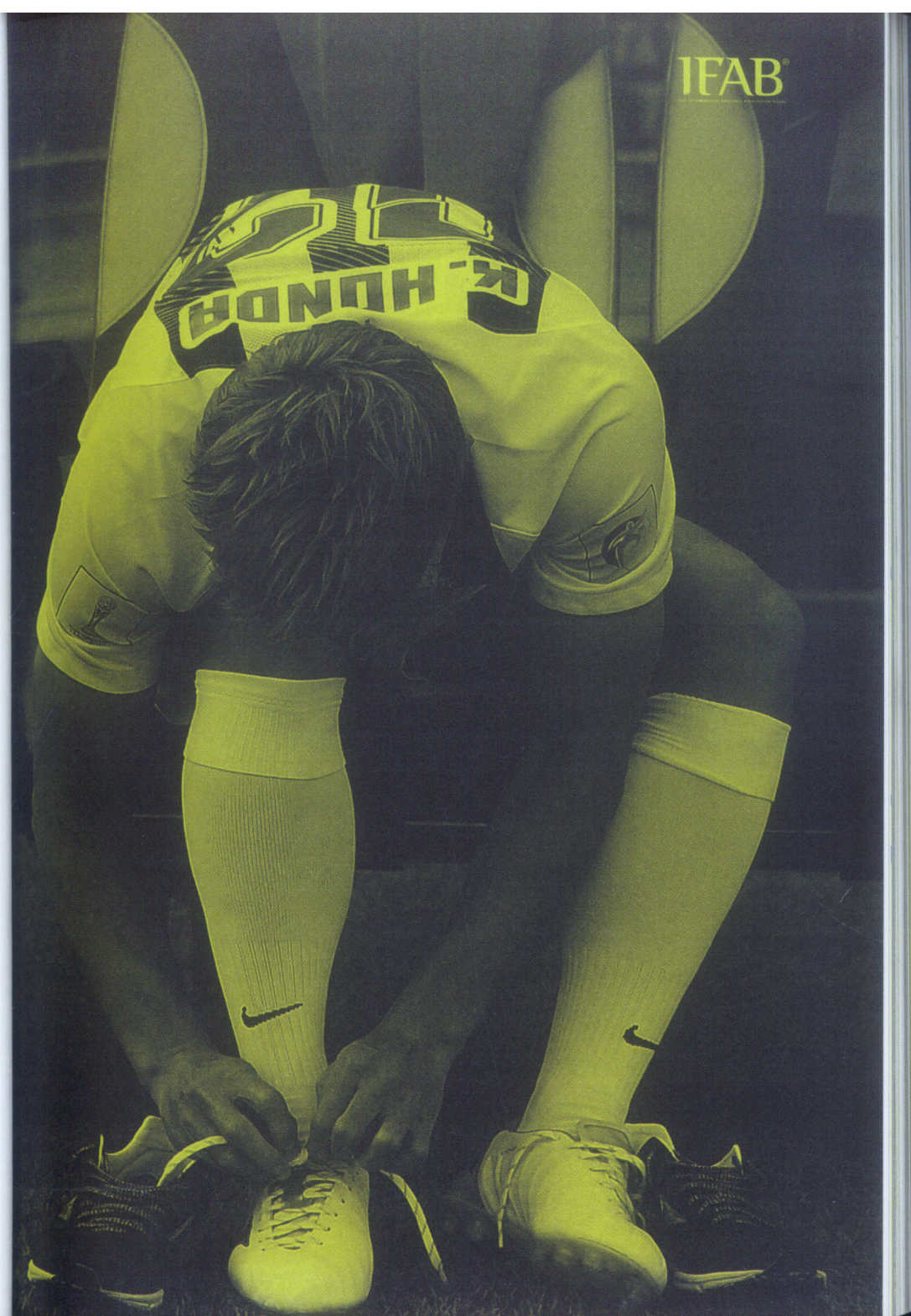
În cazul abaterilor de la această Lege, nu este necesar ca jocul să fie oprit, jucătorul:

- 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 reentra pe teren numai cu permisiunea arbitrului (aceasta putând fi dată în timpul 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.



Legea 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 rezultatele 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.

Sancțiuni 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 pasibile de 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 loviturile de departajare de la 11 m). 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 loviturile de departajare de la 11 m.
- 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 antrenorului principal prezent în suprafața tehnică. Un oficial al echipei care face parte din personalul medical,

care comite o abatere pasibilă de sancționarea 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 doar 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 reîntra pe teren numai după ce jocul a fost reluat; în cazul în care mingea este în joc, jucătorul trebuie să reîntre 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 reîntra pe teren numai la primirea semnalului 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 - jocul 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 scoaterea 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 loviturii 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 nesancționare 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 al unei abateri pasibile de eliminare legate de comportament violent, sculparea sau mușcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare și/sau ireverențioase.

5. Echipamentul arbitrului

Echipamentul obligatoriu

Arbitrii trebuie să aibă următorul echipament:

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

Alte echipamente

Arbitrilor li se poate 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 arbitrului

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



Lovitură de **pedeapsă**



Avantaj (1)



Avantaj (2)



Lovitură liberă **indirectă**



Lovitură liberă **directă**



Lovitură de **colț**



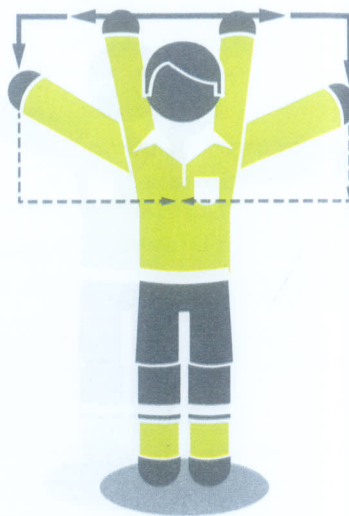
Lovitură de **poartă**



Cartonaș **roșu** și **galben**



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



Semnal **analiză** video

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
- dispunerea scoaterii unui jucător accidentat de pe 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.

Legea 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 arbitrul asistent de rezervă sunt oficialii de meci de teren.

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

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.

Cu excepția arbitrului asistent de rezervă, oficialii de meci de 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 de 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 arbitrilor, dintre al patrulea oficial, arbitrul asistent cel mai experimentat și arbitrul 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 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
- reîntrarea unui jucător pe terenul de joc în urma semnalului/aprobării arbitrilor
- controlul mingilor de rezervă
- indicarea duratei minime a prelungirilor acordate de arbitru la sfârșitul fiecărei reprize (inclusiv în prelungiri)
- informarea arbitrilor cu privire la comportamentul iresponsabil al unei persoane din suprafața tehnică.

3. Arbitrii asistenți suplimentari

Arbitri 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

Singura sarcină a arbitrilor asistent de rezervă este de a înlocui un arbitru asistent sau pe cel de-al patrulea oficial dacă unul dintre aceștia nu-și poate continua exercitarea atribuțiilor.

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 relucerilor 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 arbitrilor 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 arbitrului asistent

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



Înlocuire



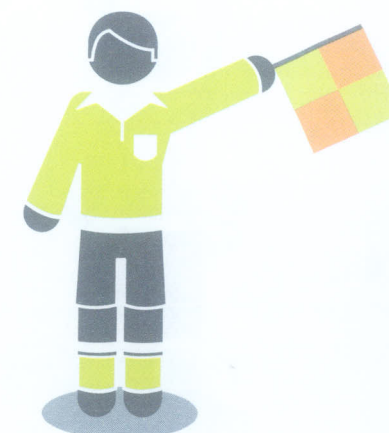
Lovitură liberă pentru echipa în atac



Lovitură liberă pentru echipa în apărare



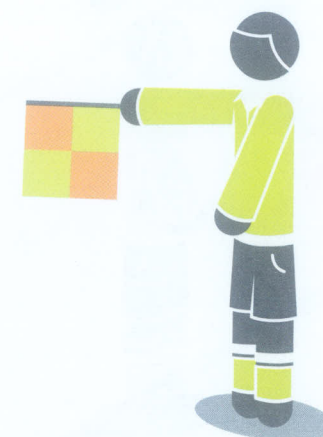
Aruncare de la margine pentru echipa în atac



Aruncare de la margine pentru echipa în apărare



Lovitură de colț



Lovitură de poartă



Ofsaide



Ofsaide în apropiere pe teren



Ofsaide la mijlocul terenului



Ofsaide la distanță pe teren

7. Semnalele arbitrului asistent suplimentar



Gol

(în afară de cazul în care mingea a depășit foarte clar linia de poartă)

Legea

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 pierdut în repriza respectivă pentru:

- înlocuiri
- examinarea și/sau scoaterea de pe terenul de joc a jucătorilor accidentați
- pierderea intenționată de timp
- 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
- orice alte cauze, inclusiv întârzierile semnificative în reluarea jocului (de exemplu, manifestările de bucurie la marcarea unui gol).

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

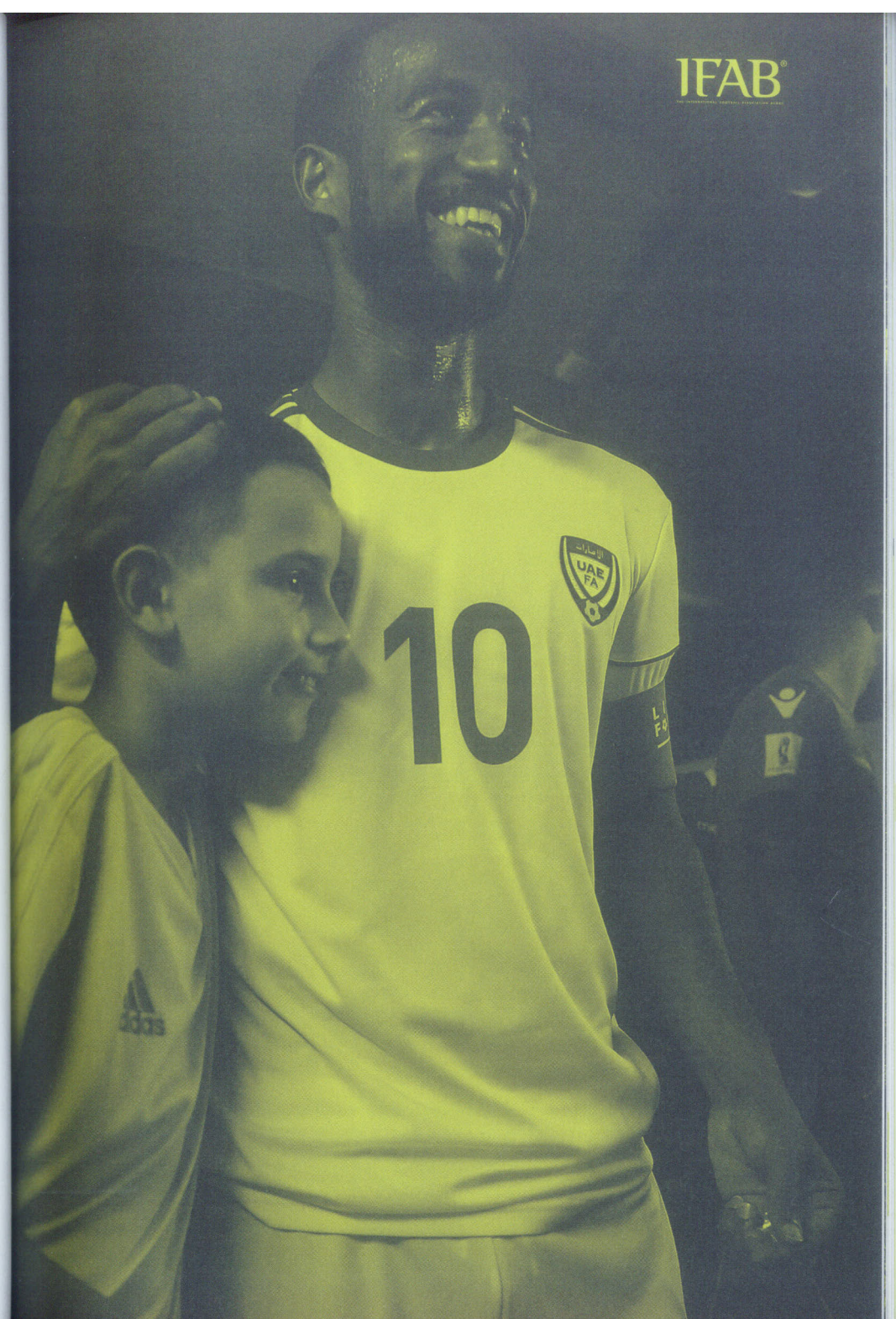
Arbitrul nu trebuie să compenseze erorile de cronometrare din prima repriză prin modificarea duratei celei de-a doua reprize.

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 început este procedeul de început 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 a 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 într-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 început

Procedura

- Echipa care câștigă tragerea la sorți prin aruncarea unei monede decide fie poarta la care va ataca în prima repriză, fie executarea loviturii de început.
- În funcție de cele de mai sus, echipei adverse îi revine fie lovitura de început, 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 început 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 din echipe, lovitura de început revine echipei adverse.

La toate loviturile de început:

- Toți jucătorii, cu excepția celui care execută lovitura de început, trebuie să se afle în propria jumătate de teren.
- Adversarii echipei care execută lovitura de început 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 început.

- 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

- 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 orice alte cazuri, arbitru 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.
- 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.



Legea 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.

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 cele 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
- lovituri de departajare de la 11 m.

Este posibilă utilizarea unei combinații a procedurilor de mai sus.

3. Loviturile de departajare de la 11 m

Loviturile de departajare de la 11 m 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 loviturilor de departajare de la 11 m.

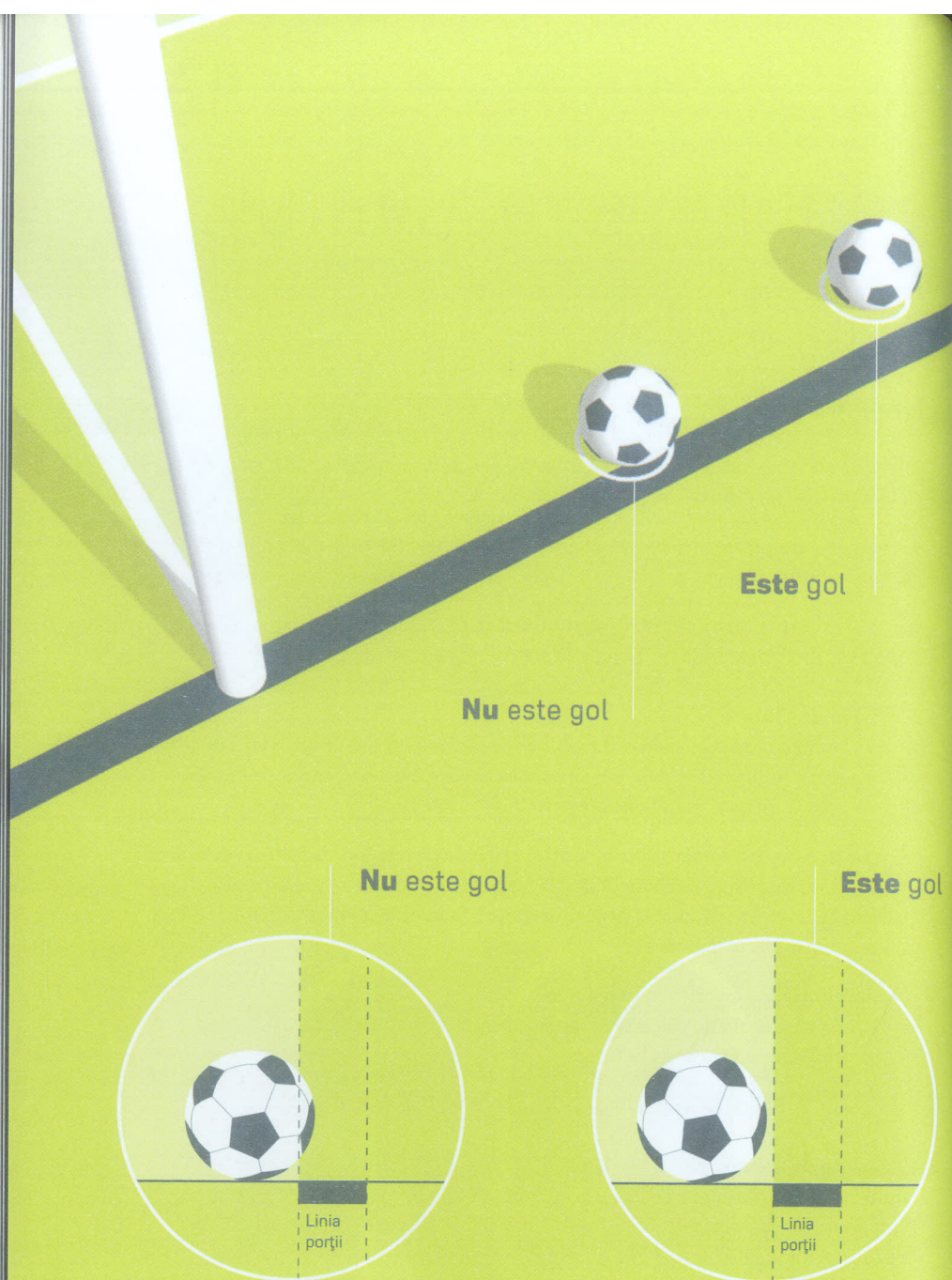
Procedura

Înainte de începerea executării loviturilor de la 11 m

- 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 este 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 tot atâția 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 aducerii la egalitate a numărului de jucători sau, în cazul în care echipa nu și-a epuizat numărul maxim de înlocuiri permise, de un jucător înlocuitor înscris pe foaia de joc, portarul înlocuit nemaiputând participa la meci și neputând executa o lovitură 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 loviturilor 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 lovituri.
- 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 executanților.
- Nu trebuie să se întârzie executarea loviturilor 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 loviturilor de departajare

- Jucătorii, jucătorii înlocuitori sau jucătorii înlocuiți 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.

Legea 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.

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

** Se va lua în considerare primul punct de contact cu mingea jucată sau atinsă.*

- încearcă 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.

„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 afara 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 pași sau rămâne în afara terenului 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 și 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 sau 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
- aruncă un obiect spre mingea, 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.

Reprezintă o abatere dacă un jucător:

- atinge în mod deliberat mingea cu mâna/brațul, inclusiv prin mișcarea mâinii/brațului spre mingea
- înscrie un gol în poarta adversă direct cu mâna/brațul, fie și în mod accidental, acest lucru fiind valabil și pentru portari
- după ce mingea i-a atins mâna/brațul sau a atins mâna/brațul unui coechipier, fie și în mod accidental, imediat:
 - înscrie un gol în poarta adversă
 - creează o ocazie de înscriere a unui gol
- atinge mingea cu mâna/brațul când:
 - prin poziția mâinii/brațului se mărește în mod nenatural suprafața corpului
 - mâna/brațul este peste/dincolo de nivelul umărului (în afară de cazul în care joacă în mod deliberat mingea și aceasta îi atinge apoi mâna/brațul).

Abaterile de mai sus sunt valabile inclusiv în situația în care mingea atinge mâna/brațul jucătorului direct din capul sau corpul (inclusiv piciorul) altui jucător aflat în apropiere.



Cu excepția situațiilor de mai sus, în general, nu se consideră abatere dacă mingea atinge mâna/brațul unui jucător:

- direct din capul sau corpul (inclusiv piciorul) jucătorului respectiv
- direct din capul sau corpul (inclusiv piciorul) unui alt jucător aflat în apropiere
- dacă brațul/mâna este apropiat(ă) de corp și prin poziția acestuia(-eia) nu se mărește în mod nenatural suprafața corpului
- când un jucător cade și mâna/brațul se află între corp și sol pentru a susține corpul și nu este întinsă lateral sau vertical față de corp.

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 sau lovește sau încearcă să lovească mingea atunci când portarul se pregătește să dea drumul mingii
- comite orice altă abatere care nu este stipulată în Legile Jocului în urma căruia 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:

- 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 când se află în posesia mingii cu mâna/mâinile.

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. 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 loviturile de departajare de la 11 m).

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 care se sancționează 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 ori în intervenția asupra unei astfel de ocazii, 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 joc nesportiv. 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 pasibile de 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 arbitrului
- 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

Un jucător trebuie avertizat pentru comportament nesportiv în diverse situații, precum:

- încearcă să ducă în eroare arbitru, de exemplu, simulând accidentarea sau pretinzând că a fost faultat (simulare)
- își schimbă postul cu portarul în timpul jocului sau fără permisiunea arbitrului (a se vedea Legea 3)
- comite cu imprudență o abatere pasibilă de sancționare cu lovitură liberă directă
- joacă mingea cu mâna cu scopul de a interveni într-un atac promițător sau de a-l opri
- comite orice altă abatere pentru a interveni într-un atac promițător sau a-l opri, în afară de cazul în care arbitru acordă o lovitură de pedeapsă pentru o abatere comisă ca urmare a unei încercări de joc a mingii
- împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către adversar, comițând o abatere ca urmare a unei încercări de a juca mingea, iar arbitru 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
- folosește o strategie deliberată de pasare a mingii (inclusiv din lovitură liberă) către portar cu capul, pieptul, genunchiul etc., cu scopul de a eluda această Lege, indiferent dacă portarul atinge sau nu mingea cu mâinile
- 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 pasibilă de sancționare 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 arbitru 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 (cu excepția portarului aflat în propria suprafață 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 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, jucătorul respectiv este eliminat indiferent de locul unde are loc abaterea.

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.

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 sau 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, 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 înfrunța 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 minge, 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.

4. 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 sau 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
- orice altă persoană - minge de arbitru.

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

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 pasibile de sancțiunea 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 sau jucător eliminat sau un 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.

Legea 13

Loviturile libere

1. Tipuri de lovituri libere

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

Semnalul pentru lovitura liberă indirectă

Arbitrul semnalizează acordarea unei lovituri libere indirecte prin ridicarea 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 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 din punctul cel mai apropiat de pe linia suprafeței de poartă paralelă cu linia porții.
- 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, reîntrirea 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 sau 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.

Legea 14

Lovitura de pedeapsă

Lovitura de pedeapsă (penalty) se acordă dacă un jucător comite o abatere pasibilă de sancționare 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 pe punctul 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, între stâlpii porții, fără a atinge stâlpii porții, bara transversală sau plasa porții, până la lovirea mingii.

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.

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 finalizată în momentul în care mingea nu se mai mișcă, iese din joc sau arbitrul oprește jocul în urma unei abateri.

Pentru executarea și finalizarea 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:

- 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, intervenția neîmpiedicând 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 din locul unde se afla când a fost atinsă de persoana străină/factor extern.

3. Tabel Rezumativ

Rezultatul loviturii de pedeapsă		
	Este gol	Nu este gol
Intrare în suprafața de pedeapsă a unui jucător al echipei în atac	Repetarea loviturii de pedeapsă	Lovitură liberă indirectă
Intrare în suprafața de pedeapsă a unui jucător al echipei în apărare	Gol acordat	Repetarea loviturii de pedeapsă
<u>Intrare în suprafața de pedeapsă a câte unui jucător de la ambele echipe</u>	<u>Repetarea loviturii de pedeapsă</u>	<u>Repetarea loviturii de pedeapsă</u>
Abatere comisă de portar	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
<u>Abatere comisă de portar și de executant în același timp</u>	<u>Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant</u>	<u>Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant</u>
Minge trimisă spre înapoi	Lovitură liberă indirectă	Lovitură liberă indirectă
Fentă neregulamentară	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant
Lovitură executată de un coechipier	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru coechipierul care execută	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru coechipierul care execută



Legea 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 aruncă 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 sau 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.

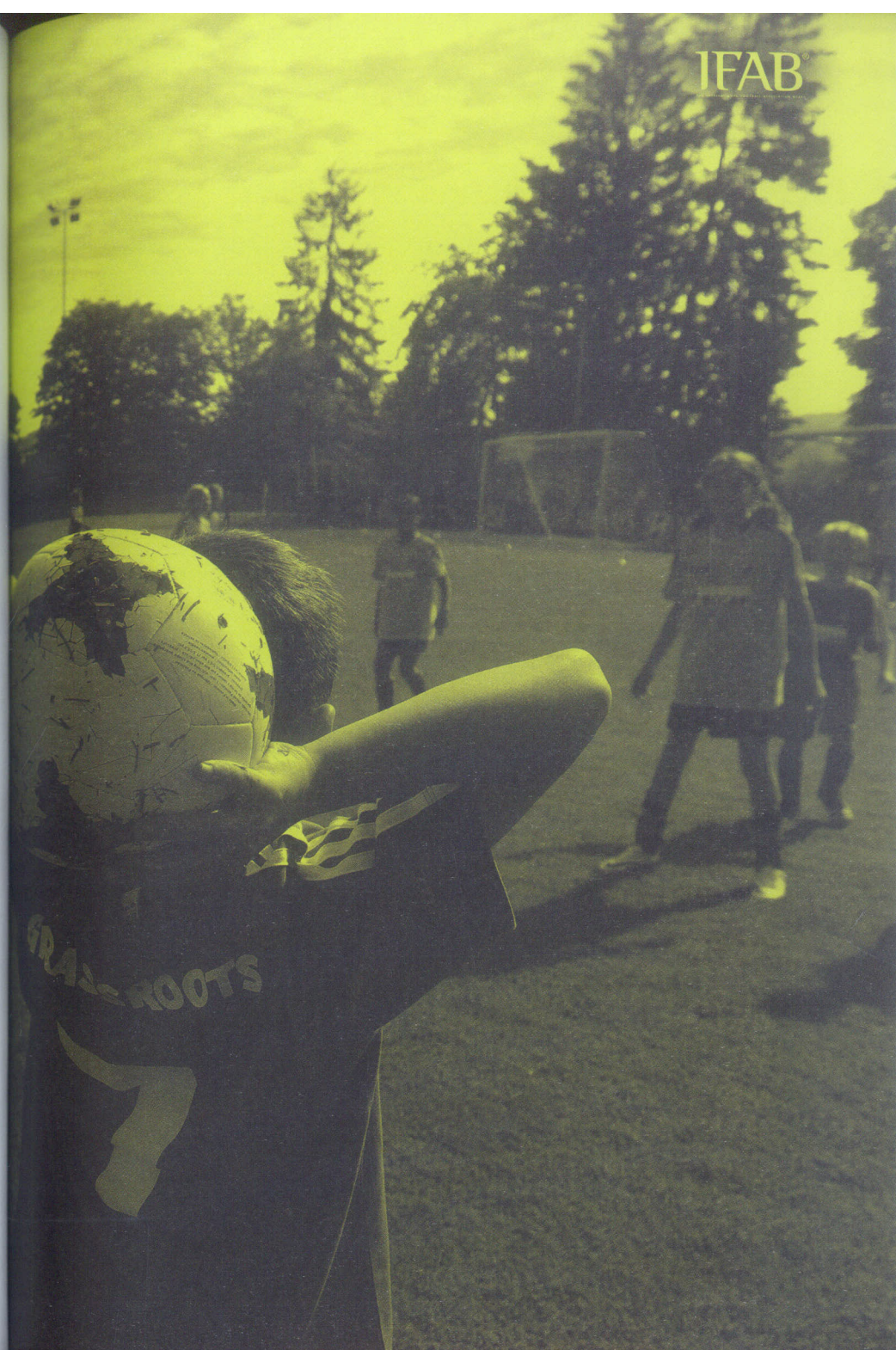
2. Abateri și sancțiuni

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.

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 colț (corner) 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 apărare.

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.
- 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.

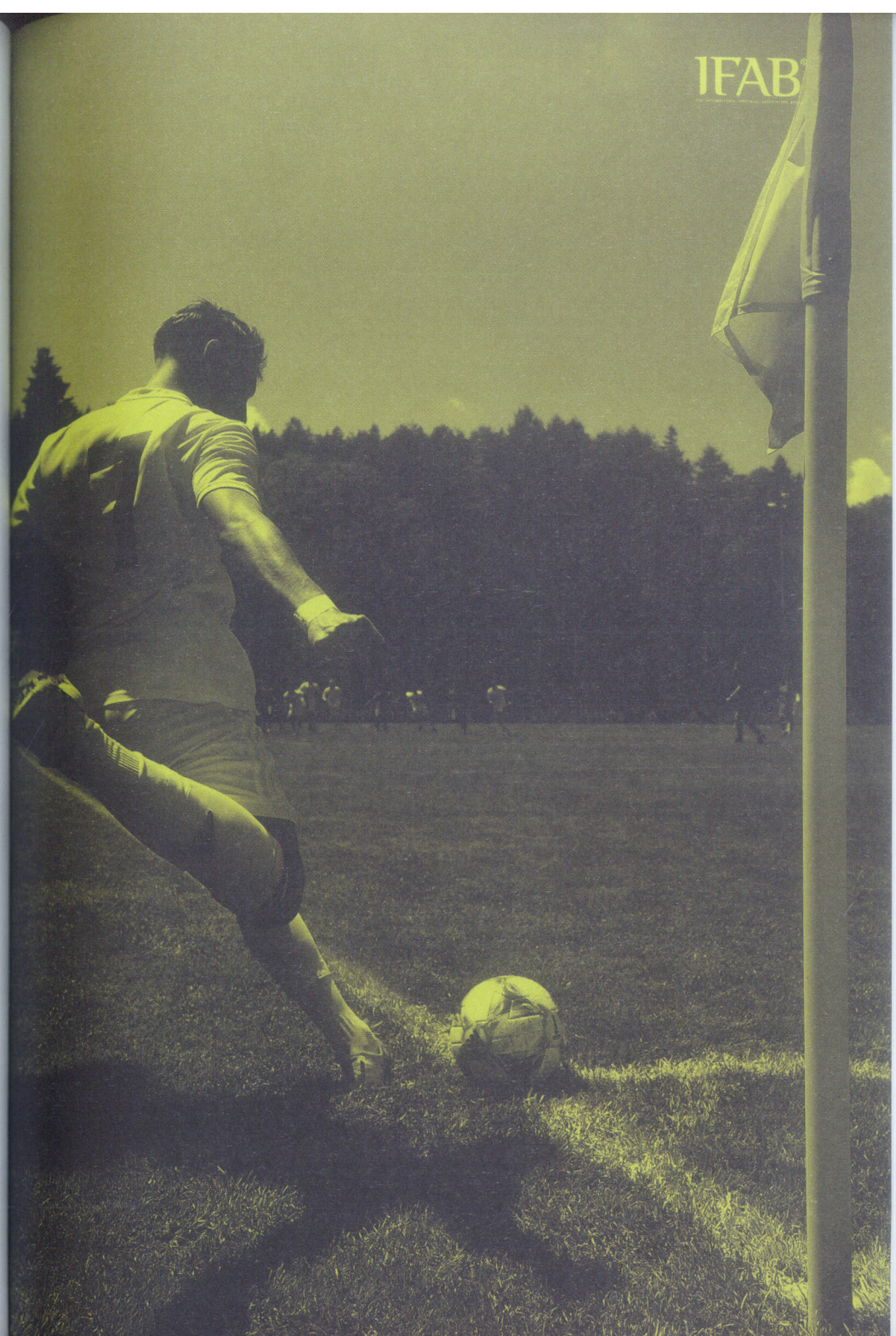
2. Abateri și sancțiuni

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 sau 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 privind Protocolul VAR și implementarea acestuia (conform manualului VAR) și a primit acordul scris al IFAB și 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 pasibile de eliminare legate de comportament violent, scuiparea sau 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 pasibil de sancționarea 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 pasibil de sancționarea 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 un adjunct și un tehnician video responsabil de reluări.
- În funcție de numărul de unghiuri de filmare (și de alți factori), pot fi mai mulți adjuncți și tehnicieni.
- 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 „eroi 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 (ofsaid), 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 încetinitor 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 în cadrul jocului.
- 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 pasibile de 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

- După finalizarea procesului de analiză, arbitrul trebuie să arate semnalul sub forma ecranului TV și să comunice decizia finală.
- 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.



Modificările Legilor 2020-2021

Rezumatul modificărilor Legilor

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

Legea 1 - Terenul de joc

- Stâlpii porții și bara transversală pot combina cele patru forme de bază

Legea 10 - Stabilirea rezultatului meciului

- Cartonașele galbene (CG) și avertismentele acordate nu se iau în considerare la executarea loviturilor de la punctul de pedeapsă (LDPP)
- *A se vedea și modificările Legii 14 privind LDPP*

Legea 11 - Ofsaidul

- Jucarea deliberată a mingii cu mâna de către un jucător aflat în apărare se consideră „joc deliberat” din punctul de vedere al ofsaidului

Legea 12 - Faulturi și comportament nesportiv

- Jucarea mingii cu mâna (henț):
 - limita dintre umăr și braț se consideră a fi limita inferioară a axilei (a se vedea imaginea de la pagina 105)
 - jucarea „accidentală” a mingii cu mâna de către un jucător aflat în atac (sau un coechipier al acestuia) se sancționează numai dacă incidentul are loc „imediat” înainte de înscrierea unui gol sau de o ocazie clară de gol
- Portarul poate primi CG sau poate fi eliminat (CR) pentru atingerea „neregulamentară” a mingii a doua oară după reluarea jocului (de ex., prin lovitură de poartă, lovitură liberă etc.), chiar dacă mingea este atinsă cu mâna / brațul
- Orice abatere (nu doar faultul) care „a intervenit într-un atac promițător sau a oprit un astfel de atac” se sancționează cu CG
- Dacă un jucător nu respectă distanța regulamentară de 4 m (4,5 yd) la o minge de arbitru, acesta va fi sancționat cu CG

- Dacă arbitrul lasă avantaj sau permite o lovitură liberă „rapidă” pentru o abatere prin care „s-a intervenit într-un atac promițător sau a oprit un astfel de atac”, nu se acordă CG

Legea 14 - Lovitura de pedeapsă

- O abatere comisă de portar nu se penalizează, dacă executantul loviturii de pedeapsă ratează sau mingea este respinsă de poartă (fără a-l atinge pe portar), decât în cazul în care abaterea l-a afectat clar pe executantul loviturii
- Portarul este atenționat pentru prima abatere; orice abatere ulterioară se sancționează cu CG
- Dacă executantul și portarul comit o abatere exact în același timp, este sancționat executantul

Protocolul VAR

- Este necesar un singur semnal corespunzător ecranului TV pentru analiza exclusiv pe baza informațiilor VAR

Glosar

- A fost inclusă o definiție pentru abaterea de ținere
- Poziția unui jucător la reluarea jocului este dată de poziția picioarelor sau a oricărei părți a corpului care atinge solul (cu excepția celor prevăzute de Legea 11 - Ofsaidul)

Clarificare

Dacă la o lovitură de poartă sau o lovitură liberă portarul trimite mingea ușor în sus și aceasta este trimisă înapoi cu capul sau pieptul de un coechipier pentru a fi prinsă de portar, lovitura se va repeta; nu se va aplica nicio sancțiune (decât dacă acest lucru se petrece în mod repetat)

Modificări editoriale

S-au efectuat câteva modificări de redactare, pentru a face ordinea textului mai coerentă / logică; acestea sunt subliniate în cuprinsul legilor:

Text reorganizat

Legea 12

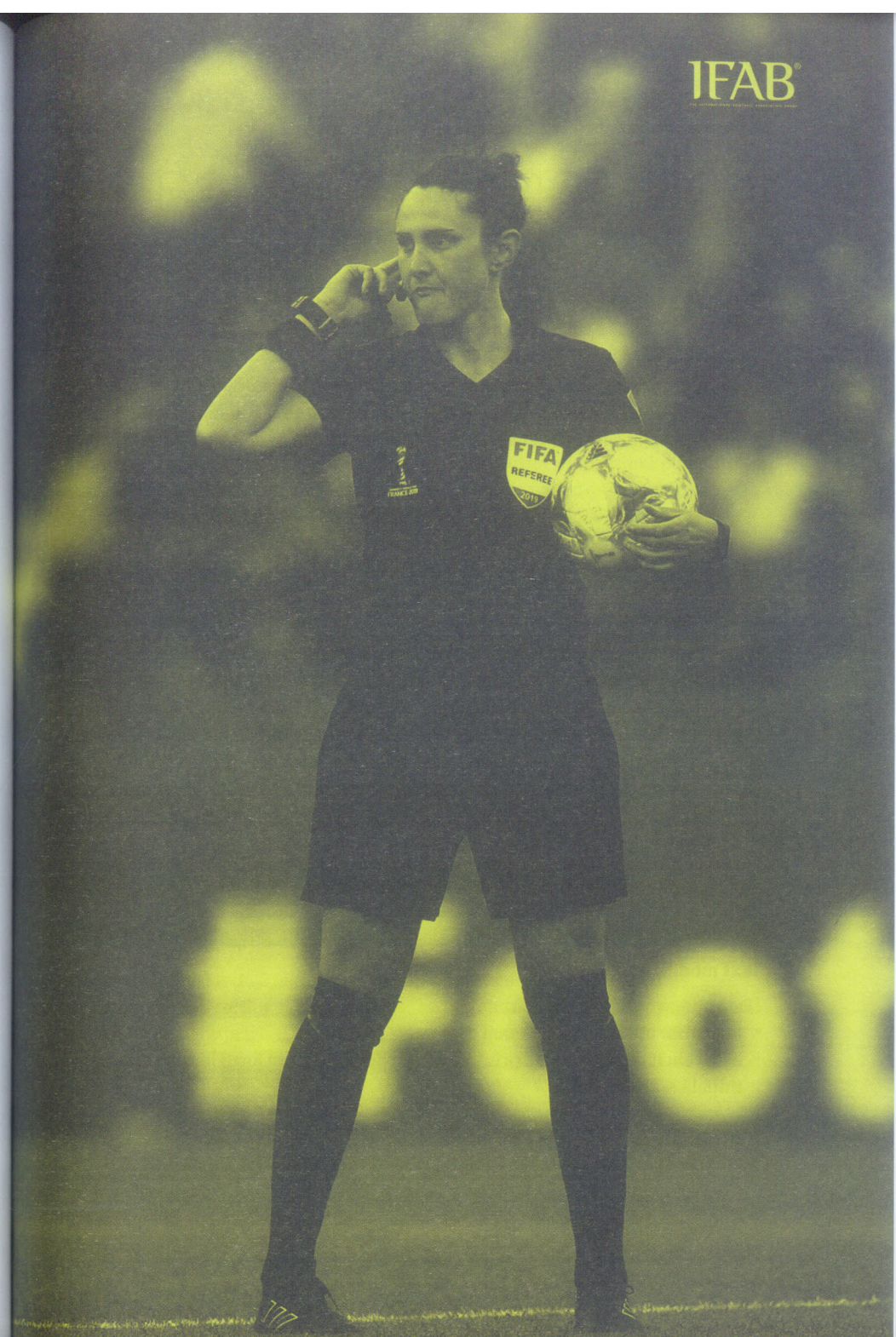
- A fost modificată ordinea punctelor de la definiția abaterilor jucării mingii cu mâna

Legea 14

- Au fost introduse puncte suplimentare privind abaterile portarului
- A fost actualizat și reorganizat tabelul rezumativ al abaterilor la executarea loviturii de pedeapsă

Privind asistența video la arbitraj (VAR)

- Textul secțiunii „Analiza” a fost reorganizat pentru a evidenția faptul că este de dorit ca majoritatea analizelor VAR să fie „analize la marginea terenului” (AMT)



Detalierea modificărilor Legilor

(în ordinea Legilor)

În cele ce urmează sunt prezentate modificările aduse Legilor jocului pentru ediția 2020-2021. Pentru fiecare modificare, se prezintă textul nou/modificat/suplimentar împreună cu cel vechi, dacă este cazul, urmat de o explicație a modificării.

Legea 1 - Terenul de joc

10. Porțile

Text modificat

(...)

Stâlpii porții și bara transversală trebuie să fie confecționate din material aprobat. Forma lor trebuie să fie pătrată, dreptunghiulară, rotundă sau eliptică sau o combinație a acestor forme și nu trebuie să prezinte niciun pericol.

Explicație

Stâlpii porții și bara transversală pot combina cele patru forme de bază

Legea 2 - Mingea

2. Înlocuirea unei mingi deteriorate

Text modificat

Dacă mingea se deteriorează:

- jocul este oprit și
- este reluat cu altă minge, printr-o minge de arbitru din locul în care mingea inițială s-a deteriorat

Explicație

Modificare efectuată pentru ca formularea să corespundă cu Legea 8.

Legea 4 - Echipamentul jucătorilor

4. Alte articole de echipament - sisteme electronice de monitorizare a performanței (EPTS)

Text modificat

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 prevăzute cu următorul marcaj sunt conforme cu unul dintre următoarele standarde: IMS (International Match Standard) sau FIFA Quality.



Marcajul indică faptul că echipamentul a fost testat oficial și că întrunește cerințele minime de siguranță prevăzute în standardul pentru meciurile internaționale elaborat de FIFA și aprobat de IFAB. Institutele care efectuează testările trebuie să fie aprobate de FIFA.

În cazul în care se furnizează folosesc sisteme electronice de monitorizare a performanței (EPTS) - sub rezerva acordului asociației naționale/organizatorului competiției - de către organizatorul meciului sau competiției, este responsabilitatea organizatorului competiției sau meciului respectiv trebuie 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.

(...)

Următorul marcaj indică faptul că dispozitivul/sistemul EPTS (montat pe echipamentul jucătorilor sau optic) a fost testat oficial și că îndeplinește cerințele conform cerințelor privind fiabilitatea și precizia datelor de poziție în fotbal:



Explicație

Textul reflectă actualizarea standardelor de performanță FIFA pentru dispozitivele EPTS.

Legea 10 - Stabilirea rezultatului meciului

3. Loviturile de la punctul de pedeapsă

Text modificat

Loviturile de la punctul de pedeapsă se execută după ce meciul s-a încheiat și, dacă nu se prevede altfel, se aplică dispozițiile corespunzătoare Legilor jocului. Un jucător care a fost eliminat în timpul meciului nu va putea participa; avertismentele și cartonașele galbene acordate în timpul meciului nu se cumulează cu cele din timpul executării loviturilor de la punctul de pedeapsă.

Explicație

Cartonașele galbene (CG) și avertismentele acordate în timpul meciului (inclusiv în prelungiri) nu se cumulează cu cele din timpul executării loviturilor de la punctul de pedeapsă (LDPP), pentru că LDPP nu fac parte din meci. Un jucător care primește un CG atât în timpul meciului cât și în timpul LDPP nu este eliminat (în timpul executării LDPP sau în sens disciplinar).

3. Loviturile de la punctul de pedeapsă

Text modificat

În timpul loviturilor de la punctul de pedeapsă

(...)

- Dacă portarul comite o abatere și, ca urmare a acesteia, lovitura se repetă, portarul trebuie sancționat cu cartonaș galben va fi atenționat la prima abatere și va primi cartonaș galben la abaterea / abaterile următoare

(...)

- Dacă atât portarul cât și executantul loviturii comit o abatere în același timp:
 - Dacă lovitura este ratată sau apărută, aceasta se repetă și ambii jucători primesc cartonaș galben
 - Dacă lovitura este transformată, golul este anulat, lovitura este înregistrată ca ratată, iar executantul este avertizat

Explicație

- Majoritatea abaterilor comise de portari provin din anticiparea greșită a momentului șutului și, ca atare, portarul trebuie atenționat la prima abatere și sancționat cu cartonaș galben dacă abaterea se repetă la repetarea loviturii și/ sau la orice altă lovitură ulterioară.
- În cazul (rar) în care portarul și executantul loviturii comit o abatere exact în același timp, trebuie sancționat executantul, pentru că fenta sa „neregulamentară” este cea care provoacă abaterea portarului.

Legile 11 - Ofsaidul

2. Abateri

Text modificat

Un jucător aflat în poziție de ofsaid care primește mingea de la un adversar care a jucat în mod deliberat mingea (exceptând situația în care un adversar respinge în mod deliberat mingea împiedicând înscrierea unui gol), inclusiv prin jucarea în mod deliberat a mingii cu mâna, nu se consideră că obține un avantaj din această poziție decât dacă un adversar a respins în mod deliberat mingea, împiedicând înscrierea unui gol.

Explicație

Clarificarea faptului că jucarea deliberată a mingii cu mâna de către un apărător se consideră „joc deliberat” din punctul de vedere al ofsaidului. Întrucât, în cazul jucării „regulamentare” a mingii (de ex., cu piciorul sau cu capul) jucătorul aflat în poziție de ofsaid nu mai e considerat a comite ofsaid, jocul „neregulamentară” trebuie să aibă aceeași urmare.

Legea 12 - Faulturi și comportament nesportiv

1. Lovitura liberă directă - jocul cu mâna

Text și imagine noi

În scopul stabilirii abaterii de joc a mingii cu mâna, limita superioară a brațului coincide cu limita inferioară a axilei.

Explicație

În sensul jocului cu mâna, brațul începe la limita inferioară / capătul axilei, așa cum se poate vedea în imaginea de la Legea 12.

1. Lovitura liberă directă - jocul cu mână**Text modificat**

Se consideră că s-a comis o abatere atunci când un jucător:

- atinge în mod deliberat mingea cu mâna/brațul, inclusiv prin mișcarea mâinii/brațului către minge
- înscrie un gol în poarta echipei adverse direct cu mâna/brațul, chiar și accidental, inclusiv în cazul portarului
- câștigă posesia/controlul mingii după ce aceasta după ce mingea i-a atins brațul/mâna sau a atins brațul/mâna unui coechipier, chiar și accidental, iar apoi jucătorul, imediat:
 - înscrie un gol în poarta echipei adverse
 - creează o ocazie de înscriere a unui gol

De regulă, se consideră că s-a comis o abatere atunci când un jucător:

- atinge mingea cu mâna/brațul, dacă:
- (...)

În afara situațiilor de mai sus, ~~de regulă~~, nu se consideră că s-a comis o abatere atunci când mingea atinge mâna/brațul unui jucător:

(...)

Explicație

Se clarifică următoarele:

- dacă un jucător aflat în atac atinge accidental mingea cu mâna/brațul, iar apoi mingea ajunge la un alt jucător în atac și echipa care atacă înscrie imediat un gol, s-a comis o abatere de joc cu mână;
- nu se consideră abatere dacă, după jucarea accidentală cu mâna, mingea parcurge o anumită distanță (pasă sau dribling) și/sau se dau câteva pase înainte de gol sau ocazie de gol.

1. Lovitura liberă directă - jocul cu mână**Text modificat**

Portarul se supune aceluiași restricții referitoare la jucarea mingii cu mâna ca și ceilalți jucători atunci când se află în afara suprafeței de pedeapsă. Dacă portarul joacă mingea cu mâna în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă atunci când 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 ocazie evidentă de înscriere a unui gol de către un adversar sau echipa adversă.

Explicație

Dacă portarul joacă în mod deliberat mingea a doua oară la reluarea jocului (înainte ca aceasta să fi atins un alt jucător) și oprește un atac promițător sau împiedică înscrierea unui gol sau ocazie evidentă de înscriere a unui gol de către un adversar sau echipa adversă, portarul trebuie sancționat cu cartonaș galben (CG) sau eliminat (CR). Acest lucru se aplică și dacă a doua atingere a fost cu mâna/brațul, deoarece abaterea nu este „jucarea mingii cu mâna”, ci jucarea „neregulamentară” a mingii a doua oară.

3. Sancțiuni disciplinare - Întârzierea reluării jocului pentru acordarea unui cartonaș**Text modificat**

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 se aplică la următoarea oprire a jocului; dacă abaterea anulează o ocazie evidentă a echipei adverse de a înscrie un gol, jucătorul primește cartonaș galben; dacă abaterea a intervenit într-un atac promițător sau a împiedicat un astfel de atac, jucătorul nu primește cartonaș galben

Explicație

Dacă arbitrul permite executarea rapidă a loviturii libere după o abatere care anulează o ocazie evidentă de gol, CR întârziat se transformă în CG și, ca atare, pentru consecvență, dacă arbitrul permite executarea rapidă a loviturii libere după o abatere prin care s-a intervenit într-un atac promițător sau s-a împiedicat un astfel de atac, CG (întârziat) nu se mai acordă

3. Sancțiuni disciplinare - Avantajul**Text modificat**

Dacă arbitrul aplică avantajul în cazul unei abateri pentru care, dacă jocul ar fi fost oprit, s-ar fi acordat CG/CR, respectivul CG/CR se va acorda la următoarea oprire a jocului. Însă, dacă abaterea i-a anulat echipei adverse cu excepția cazului în care este anulată o ocazie evidentă de gol, atunci când jucătorul este sancționat cu cartonaș galben pentru comportament nesportiv; dacă prin abatere s-a intervenit într-un atac promițător sau s-a împiedicat un astfel de atac, jucătorul nu este sancționat cu cartonaș galben.

Explicație

Dacă arbitrul aplică avantajul după o abatere care anulează o ocazie evidentă, CR se transformă în CG și, ca atare, pentru consecvență, dacă arbitrul aplică avantajul după o abatere prin care s-a intervenit într-un atac promițător sau s-a împiedicat un astfel de atac, CG nu se mai acordă.

3. Sancțiuni disciplinare - Abaterile care se sancționează cu cartonaș galben

Text modificat

Un jucător este sancționat cu cartonaș galben dacă:
(...)

- nu respectă distanța prevăzută la reluarea jocului prin minge de arbitru, lovitură de la colț, lovitură liberă sau aruncare de la margine.

Explicație

Includerea mingii de arbitru la abaterea de „nerespectare a distanței prevăzute”, pentru care se acordă cartonaș galben.

3. Sancțiuni disciplinare - Cartonaș galben pentru comportament nesportiv

Text modificat

Există diferite situații în care unui jucător trebuie să i se acorde cartonaș galben pentru comportament nesportiv, inclusiv atunci când un jucător:
(...)

- comite ~~un fault~~ orice altă abatere care intervine într-un atac promițător sau oprește un astfel de atac, cu excepția cazului în care arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă pentru o abatere care a constat în încercarea de a juca mingea

Explicație

Un atac promițător poate fi oprit sau influențat de o abatere care să nu fie fault (de exemplu, jucarea „neregulamentară” a mingii a doua oară după reluarea jocului), motiv pentru care textul actual include toate aceste abateri, cu excepția jocului cu mâna, care face obiectul punctului precedent.

Legea 14 - Lovitura de pedeapsă

2. Abateri și sancțiuni

Text modificat

Dacă, înainte ca mingea să fie în joc, are loc una din următoarele situații:
(...)

- 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, lovitură 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, lovitură se repetă
 - Dacă abaterea comisă de portar duce la repetarea loviturii, portarul este atenționat la prima abatere din joc și primește cartonaș galben la orice abatere / abateri ulterioare din joc
- portarul sau un coechipier al portarului comite o abatere:
 - dacă mingea intră în poartă, se acordă gol
 - dacă mingea nu intră în poartă, lovitură se repetă; portarul primește cartonaș galben, dacă este vinovat pentru abatere
- câte un jucător din ambele echipe comite o abatere de la Legile jocului; lovitură se repetă, cu excepția situației în care unul dintre jucători comite o abatere mai gravă (de ex., o fenta neregulamentară)
- dacă atât portarul cât și executantul loviturii comit o abatere în același timp:
 - dacă lovitură este ratată sau apărută, aceasta se repetă și ambii jucători primesc cartonaș galben
 - dacă lovitură este transformată, golul este anulat, executantul loviturii primește cartonaș galben, iar jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă pentru echipa aflată în apărare

Explicație

- Confirmarea faptului (evidențiat în Circulara IFAB nr. 17 din august 2019) că, dacă portarul comite o abatere în momentul executării unei lovitură de pedeapsă iar mingea nu intră în poartă sau este respinsă de stâlpii porții sau bara transversală (adică, portarul nu „apără”), portarul nu este sancționat decât dacă acțiunea sa a avut un impact clar asupra executantului loviturii.

- Majoritatea abaterilor comise de portari provin din anticiparea greșită a momentului șutului și, ca atare, portarul nu primește cartonaș galben la prima abatere, dar va fi sancționat cu cartonaș galben dacă abaterea se repetă la repetarea loviturii și/sau la orice altă lovitură ulterioară.
- Dacă executantul loviturii și portarul comit o abatere exact în același timp (situație rar întâlnită), abaterea portarului este cauzată, de regulă, de fenta „neregulamentară” a executantului, motiv pentru care acesta din urmă este penalizat.

3. Tabel Rezumativ

Tabelul modificat

Rezultatul loviturii de pedeapsă		
	Este gol	Nu este gol
Intrarea în suprafața de pedeapsă a jucătorului în atac	Lovitura se repetă	Lovitura liberă indirectă
Intrarea în suprafața de pedeapsă a jucătorului în apărare	Este gol	Lovitura se repetă
<u>Intrarea în suprafața de pedeapsă a jucătorului în apărare și în atac</u>	<u>Lovitura se repetă</u>	<u>Lovitura se repetă</u>
Abatere a portarului	Este gol	Portarul nu a apărât lovitură: lovitură nu se repetă (decât dacă este influențat executantul) Portarul a apărât lovitură: lovitură se repetă, iar portarul este atenționat; CG pentru orice abatere ulterioară
<u>Portarul și executantul loviturii comit o abatere simultan</u>	<u>Lovitură liberă indirectă și CG pentru executant</u>	<u>Lovitură liberă indirectă și CG pentru executant</u>

Mingea trimisă cu piciorul înapoi	Lovitura liberă indirectă	Lovitura liberă indirectă
Fentă „neregulamentară”	Lovitură liberă indirectă și CG pentru executant	Lovitură liberă indirectă și CG pentru executant
Executantul greșit	Lovitură liberă indirectă și CG pentru executantul greșit	Lovitură liberă indirectă și CG pentru executantul greșit

Actualizările protocolului și manualului VAR

4. Proceduri - Verificarea

Text modificat

- Dacă în urma verificării se identifică probabilitatea producerii unei „erori clare și evidente” sau „neobservării unui incident grav”, arbitrul VAR va comunica arbitrului aceste informații (~~dar nu și decizia care trebuie luată~~), arbitrul urmând să decidă efectuarea sau nu a unei analize.

Explicație

Referirea la decizia finală a fost eliminată, pentru că arbitrul VAR îi este permis să îl sfătuiască pe arbitru cu privire la decizie, însă decizia finală îi aparține arbitrului.

4. Proceduri - Analiza

Text modificat

- 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
- În ambele cazuri, arbitrul trebuie să indice că urmează efectuarea unei analize, prin semnalul corespunzător ecranului TV (~~desenarea în aer a conturului unui ecran TV~~)
- Arbitrul VAR îi 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 l-a arătat deja) și merge în zona de analiză video pentru arbitru pentru a vedea reluarea - analiză la marginea terenului (AMT) - 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 VAR și, atunci când este cazul, pe baza informațiilor de la ceilalți oficiali de meci - analiză exclusiv pe baza VAR
- 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 jocul cu mâna de cele mai multe ori este adecvată efectuarea unei analize la marginea terenului (AMT).
- Pentru decizii corespunzătoare unor situații obiective de joc, de exemplu, locul unei abateri sau poziția unui jucător (ofsaid), 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 VAR, dar se poate recurge și la analiza la marginea terenului (AMT), 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)

Explicație

- Pentru analiza exclusiv pe baza datelor de la VAR, este necesar un singur semnal corespunzător ecranului TV (cu excepția cazului în care este necesar un semnal și după oprirea jocului).
- Reorganizarea textului evidențiază faptul că sunt de dorit analizele la marginea terenului (AMT) dacă incidentul/decizia nu se referă la situații de joc.

Glosar

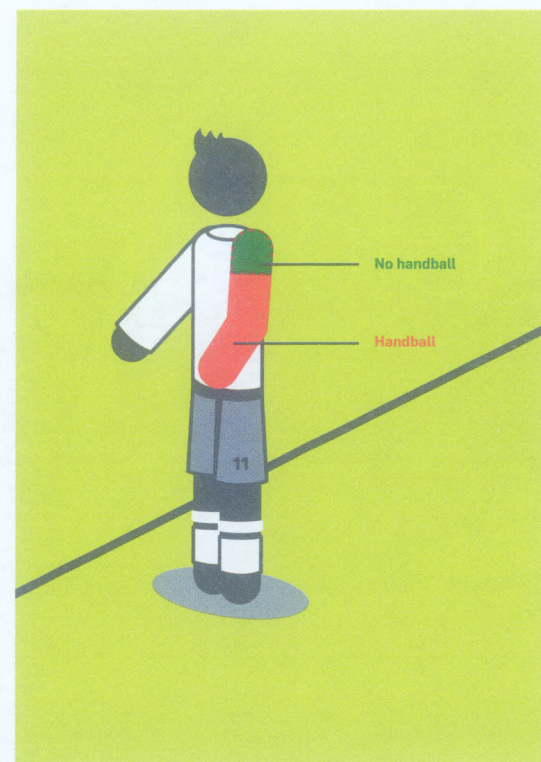
Text nou

Abaterea de ținere a unui jucător

Abaterea de ținere are loc atunci când contactul unui jucător cu corpul sau echipamentul unui adversar împiedică mișcarea adversarului

Poziția la reluarea jocului

Poziția unui jucător la reluarea jocului este dată de poziția picioarelor sau a oricărei părți a corpului care atinge solul, cu excepția celor prevăzute de Legea 11 - Ofsaidul



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 arbitrului 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

Sanctiune 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 pasibile de avertisment/toate abaterile pasibile de 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

I

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.

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

Limba 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 arbitrilor) 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.

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).

M

Minge de arbitru

O metodă de reluare a jocului - arbitrul acordă mingea de arbitru unui jucător din echipa care a atins ultima dată mingea (cu excepția suprafeței de pedeapsă, când mingea de arbitru se acordă portarului); mingea este în joc în momentul în care atinge solul.

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”*)

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 înscrind 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

Combinație 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

Tinerea unui jucător

Abaterea de tinere 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 arbitrilor. Decizia finală îi aparține arbitrilor.

Alți oficiali de meci

Oficiali de meci de teren

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

- **Arbitru asistent**

Oficial de meci echipat cu un fanion, poziționat pe o jumătate a fiecărei linii de margine care ajută arbitrii 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 arbitrii 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 arbitrii 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.

- **Arbitru asistent de rezervă**

Arbitru 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

Arbitru asistent pentru analiză video (VAR) și adjunctul acestuia (AVAR) care ajută arbitrii în conformitate cu Protocolul VAR

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

Un arbitru în activitate sau retras, delegat să ajute arbitrii prin comunicarea de informații pe baza relărilor 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 arbitrii asistent pentru analiză video (AVAR)**

Un arbitru/arbitru asistent în activitate sau retras, delegat să ajute arbitrii 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

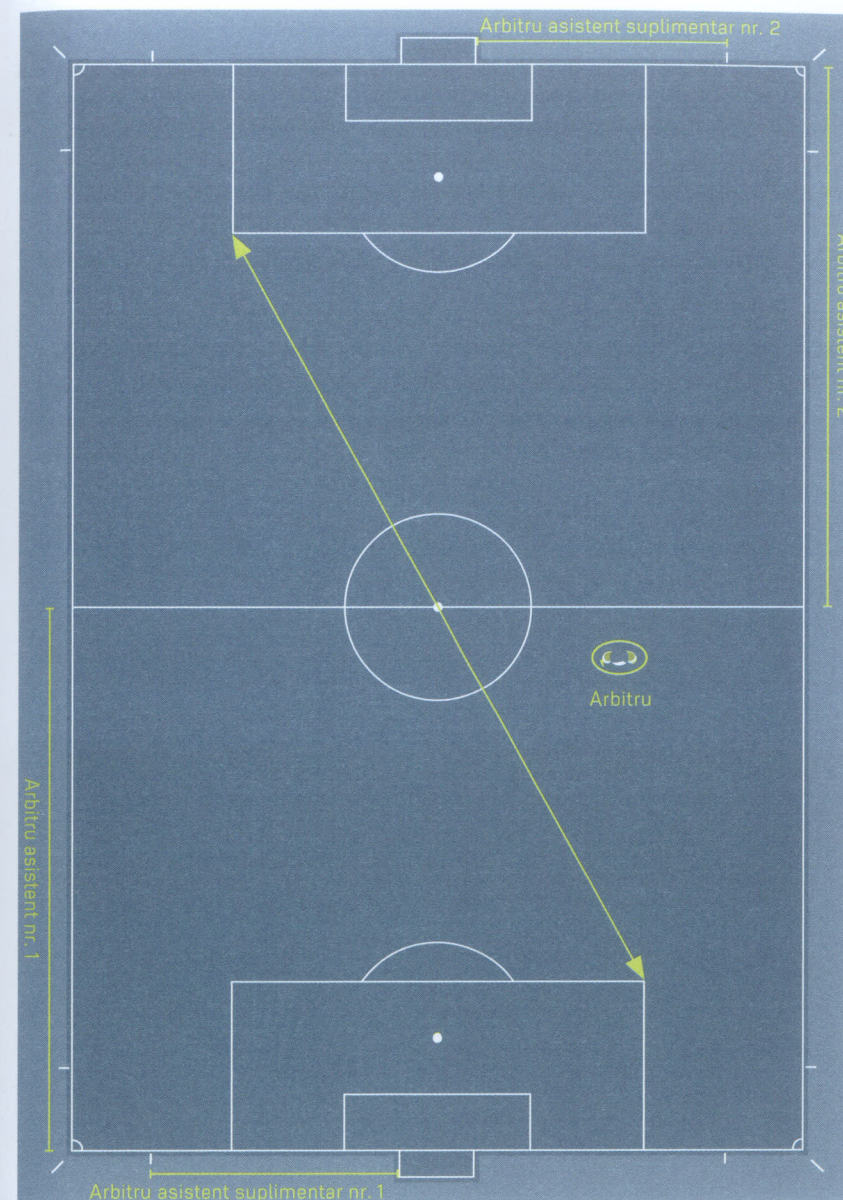
1. Aspecte generale privind poziția și mișcarea

Poziția optimă este cea din care arbitrul poate lua decizia corectă. Toate recomandările privind poziția arbitrilor 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:

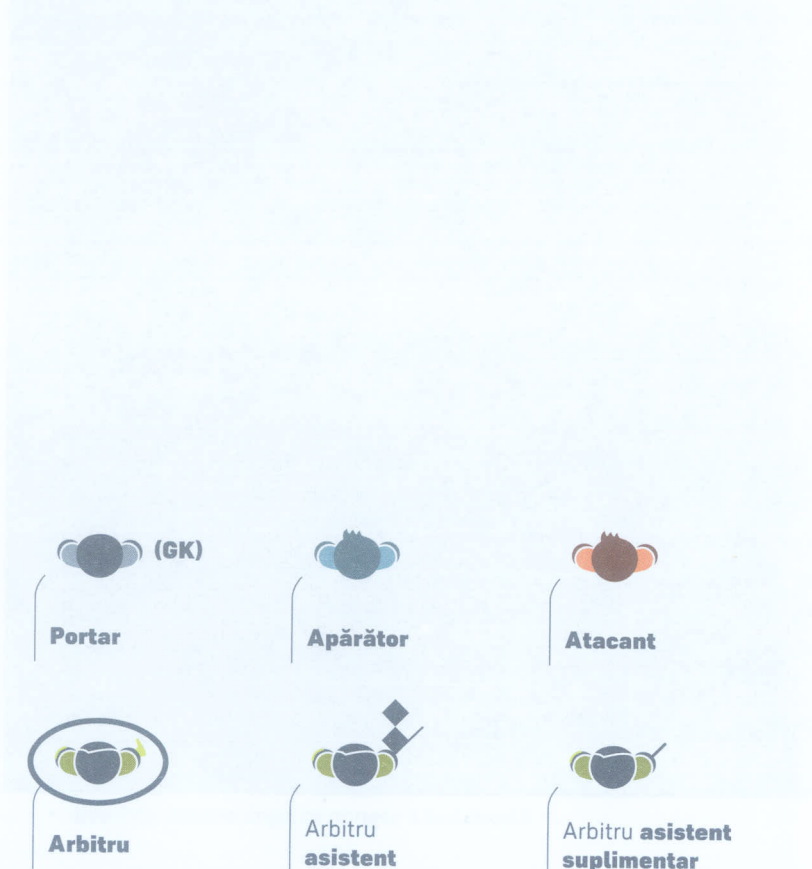
- Jocul trebuie să se desfășoare între arbitru și arbitru asistent.
- Arbitrul asistent trebuie să se afle în câmpul vizual al arbitrilor, astfel încât acesta din urmă să se poată deplasa pe diagonală.
- Rămânerea în afara jocului asigură menținerea acțiunilor de joc, precum și a arbitrilor asistenți în câmpul vizual al arbitrilor.
- 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.



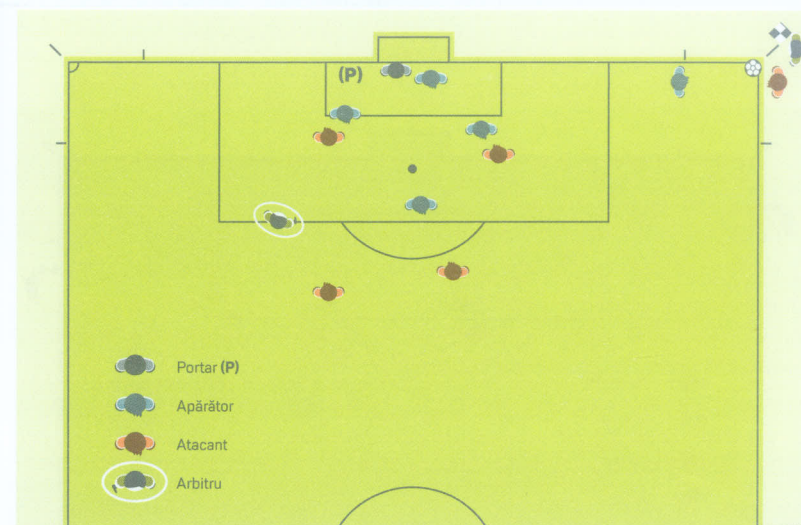
2. Poziția și colaborarea în cadrul echipei

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.

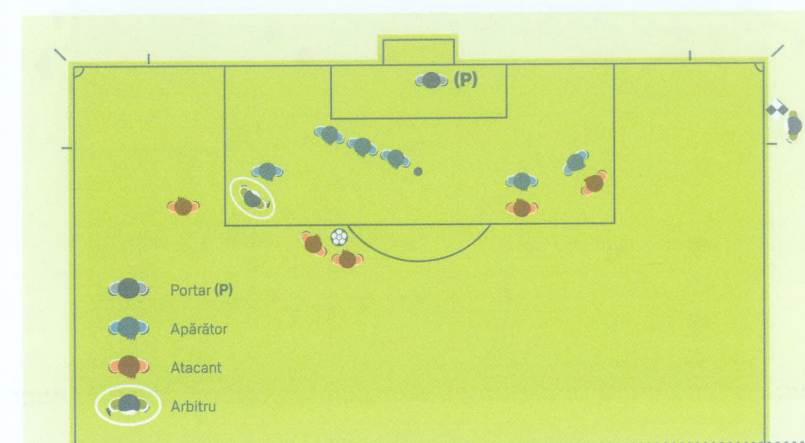
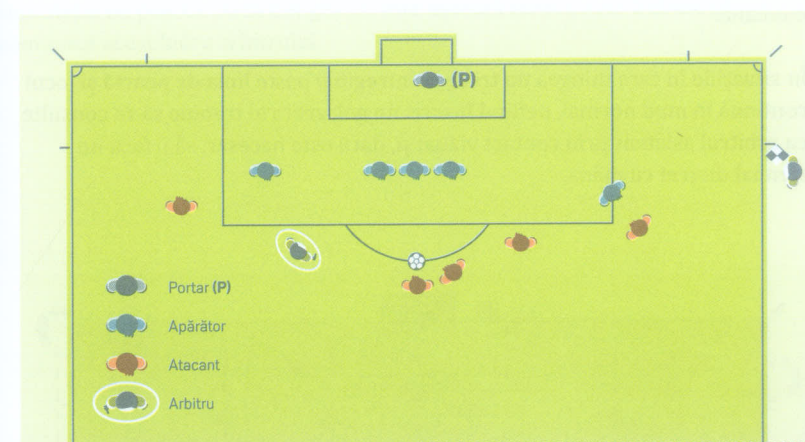
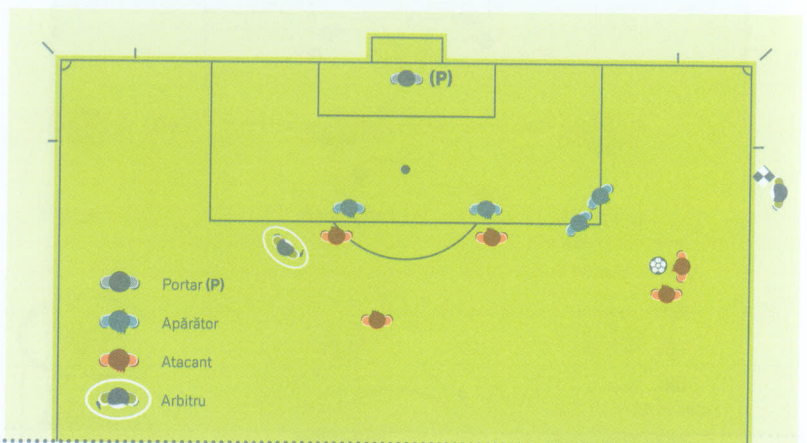
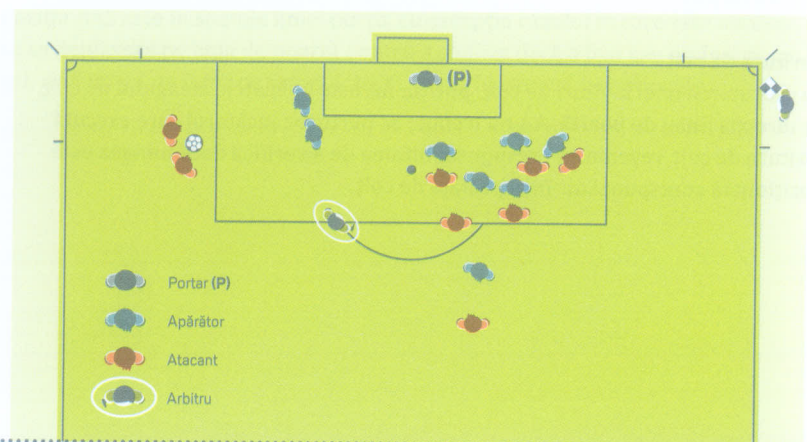
Lovitura de colț

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 trage direct pe poartă.

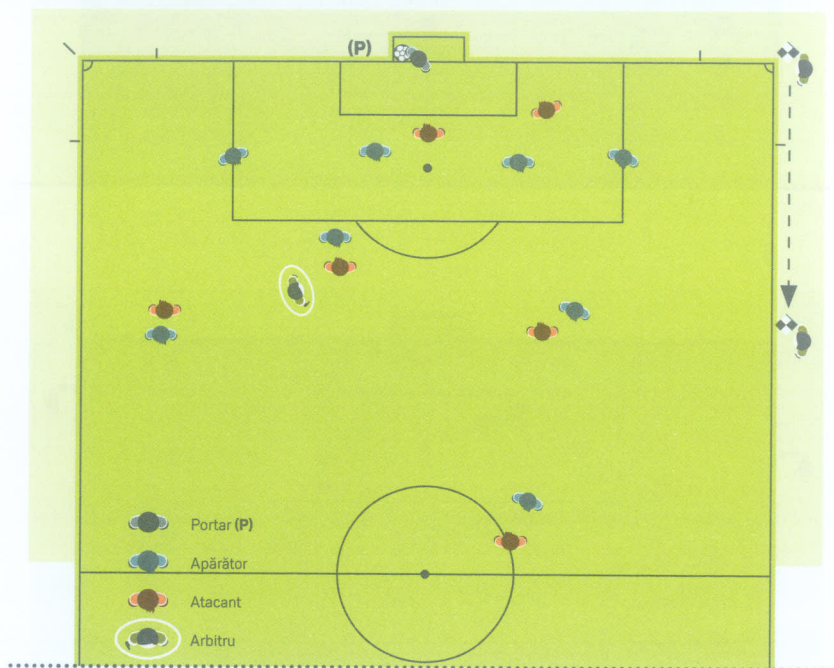


Înscrierea/neînscrierea unui gol

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.

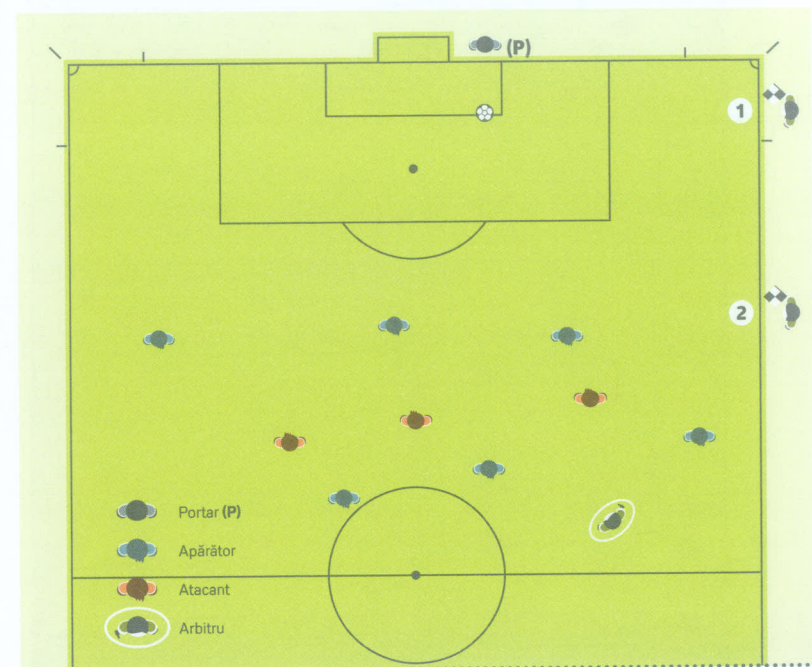
În situațiile în care mingea nu trece în întregime peste linia de poartă și jocul continuă în mod normal, nefiind înscris un gol, arbitrul trebuie să se consulte cu arbitrul asistent prin contact vizual și, dacă este necesar, să îi facă un semnal discret cu mâna.



Lovitura de poartă

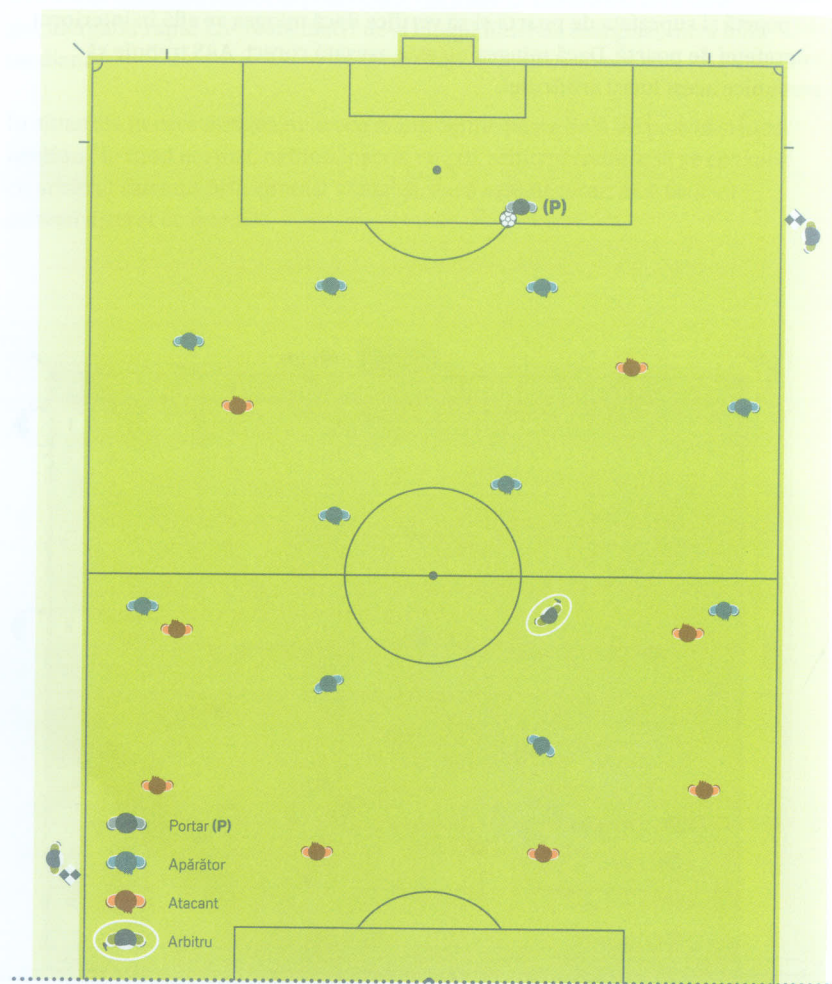
AA trebuie să verifice mai întâi dacă mingea este în interiorul suprafeței de poartă. Dacă mingea nu este așezată corect, AA, fără a-și părăsi poziția, trebuie să atragă atenția arbitrului prin contact vizual și să ridice fanionul. După ce mingea este așezată corect în interiorul suprafeței de poartă, 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 arbitrului.



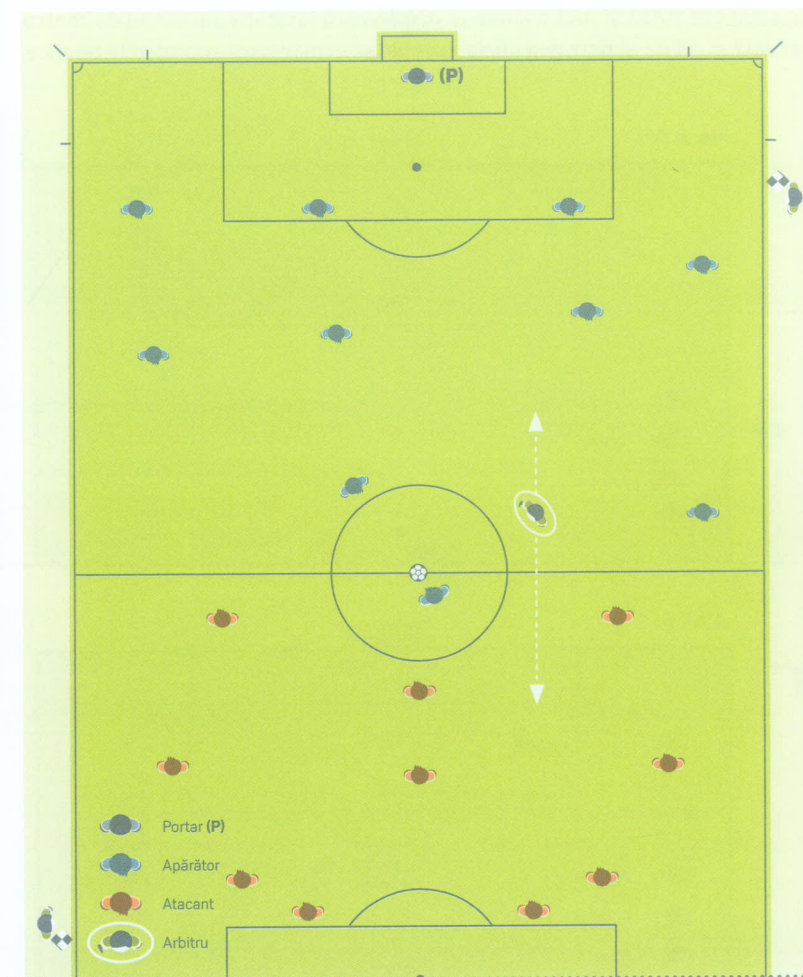
Portarul dă drumul mingii

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.



Lovitura de începere

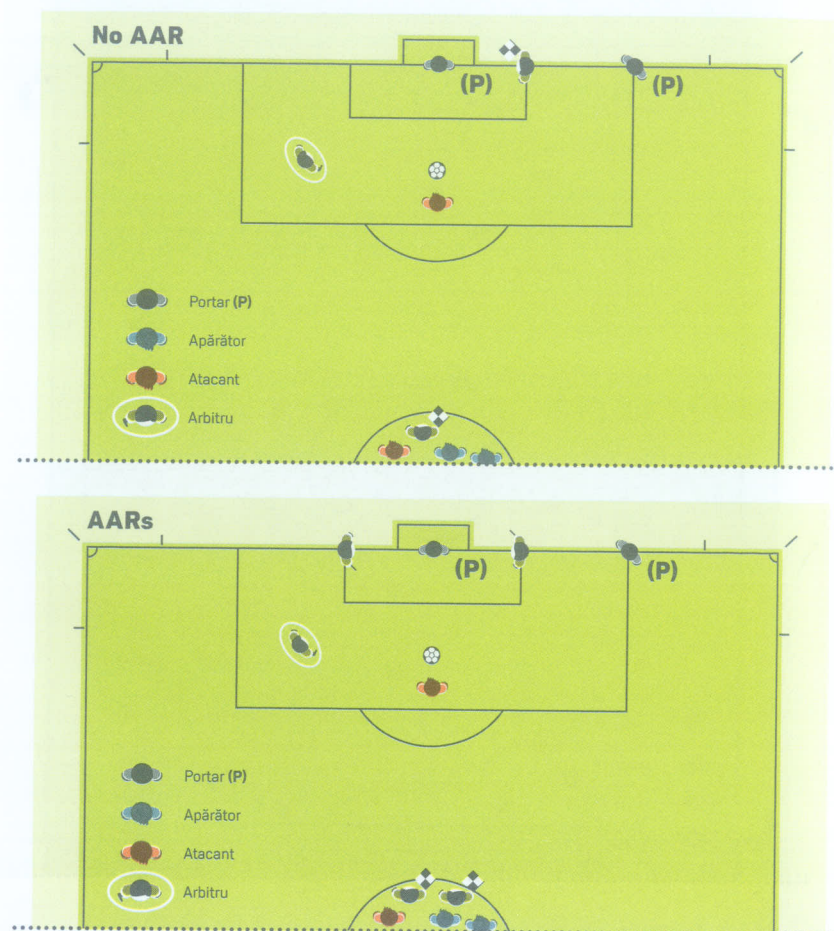
Arbitrii asistenți trebuie să fie pe aceeași linie cu penultimul jucător din apărare.



Loviturile de departajare de la 11 m

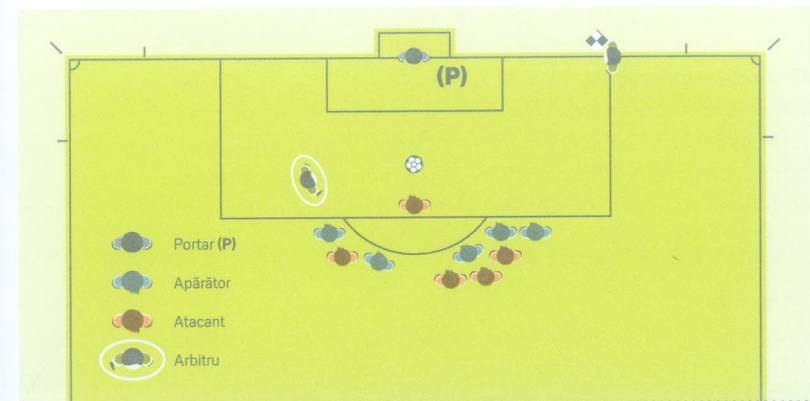
Un AA trebuie să fie poziționat la intersecția dintre linia de poartă și suprafața de poartă. Celălalt AA trebuie să se afle în cercul de centru pentru a urmări jucătorii. Dacă există arbitri asistenți suplimentari, aceștia trebuie să fie poziționați la fiecare intersecție dintre linia de poartă și suprafața 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.

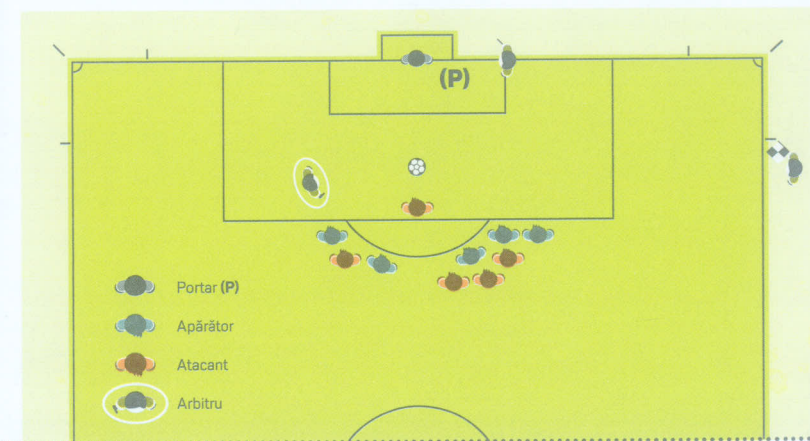


Lovitura de pedeapsă

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



În cazul în care există arbitri asistenți suplimentari, AAS trebuie să se poziționeze la intersecția dintre linia de poartă și suprafața de poartă, iar AA pe aceeași linie cu punctul de pedeapsă (care corespunde liniei de ofsaid).



Confruntări 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.

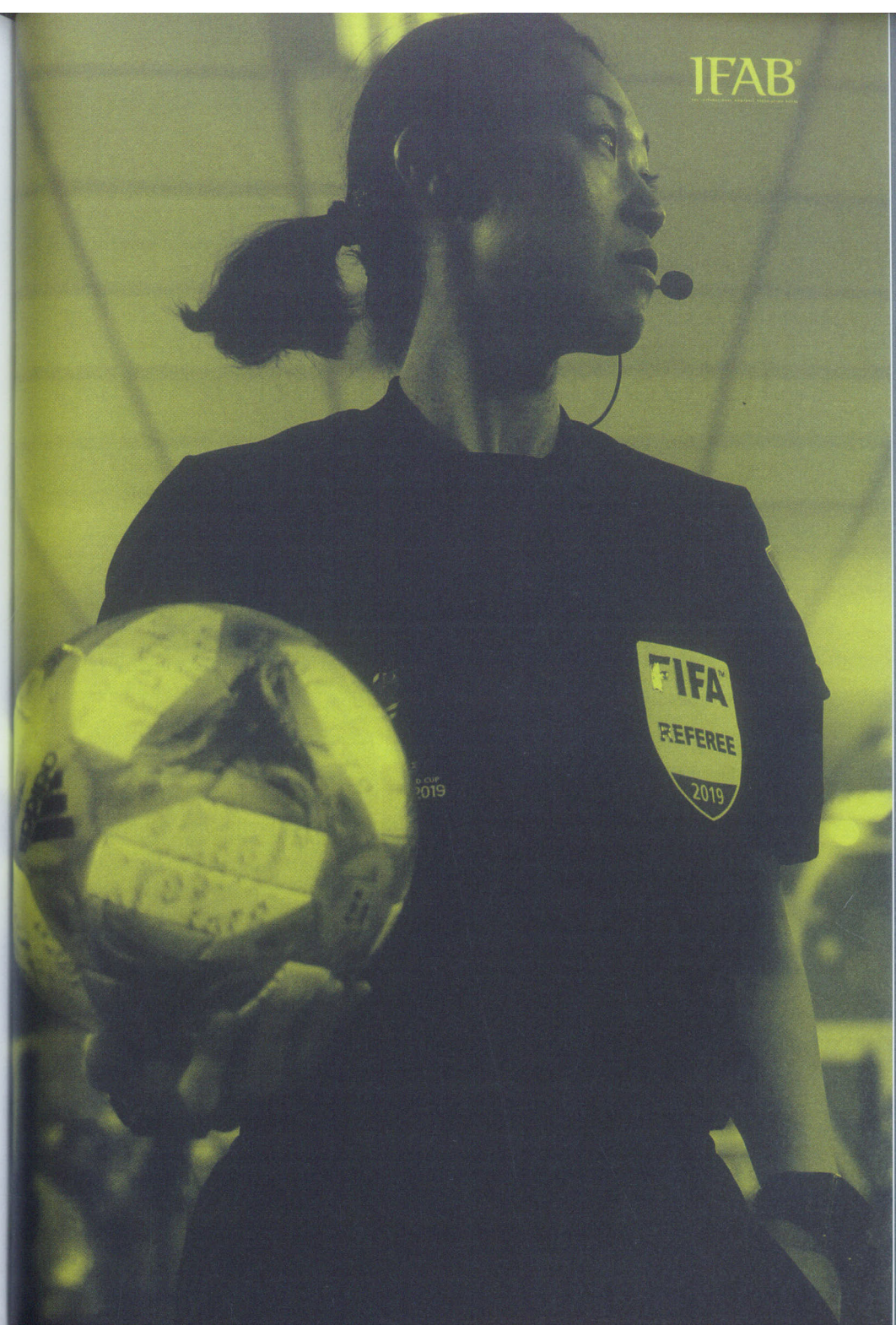
Distanța regulamentară

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 gestual, 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 arbitrului. Exemple de situații în care semnalele sonore pot fi utile:

- ofsaid
- abateri (comise în afara câmpului vizual al arbitrului)
- 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 mână 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 arbitrului 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 lovitură 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

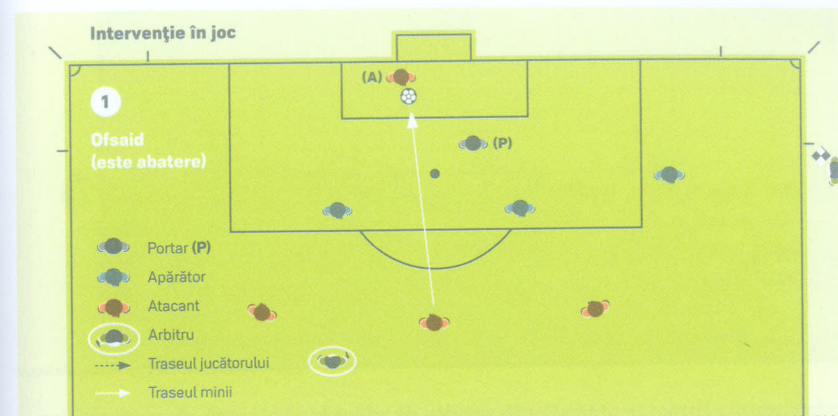
Multe situații de oprire a jocului sunt absolut normale (de exemplu, aruncări de la margine, lovituri de poartă). Se acordă prelungiri la sfârșitul reprizei numai când intervalele de oprire a jocului sunt excesiv de lungi.

3. Ținerea unui adversar

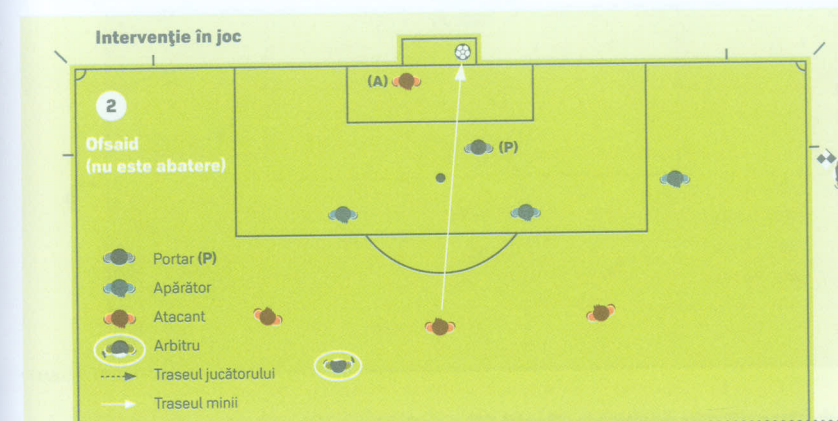
Este important ca arbitrii să intervină imediat și să trateze cu fermitate abaterile implicând ținerea adversarului, mai ales în interiorul suprafeței de pedeapsă la loviturile de colț și loviturile libere. În astfel de situații, arbitrul trebuie:

- 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.

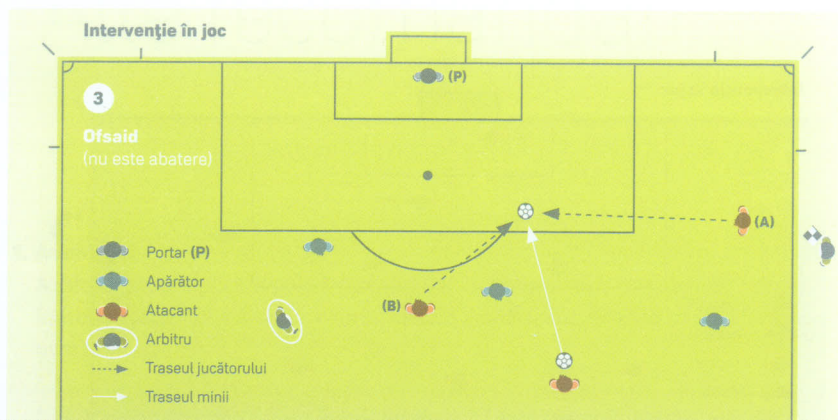
4. Ofsaid



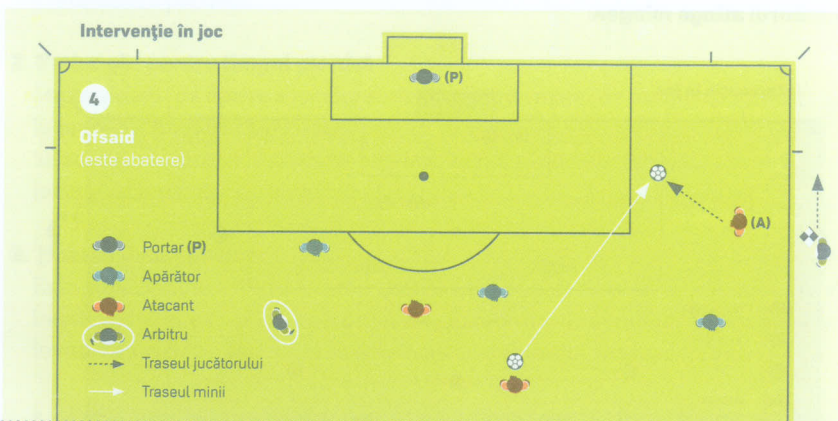
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)**, care nu intervine asupra unui adversar, atinge mingea. Arbitrul asistent trebuie să ridice fanionul când jucătorul **atinge mingea**. Arbitrul asistent trebuie să ridice fanionul când jucătorul **atinge mingea**.



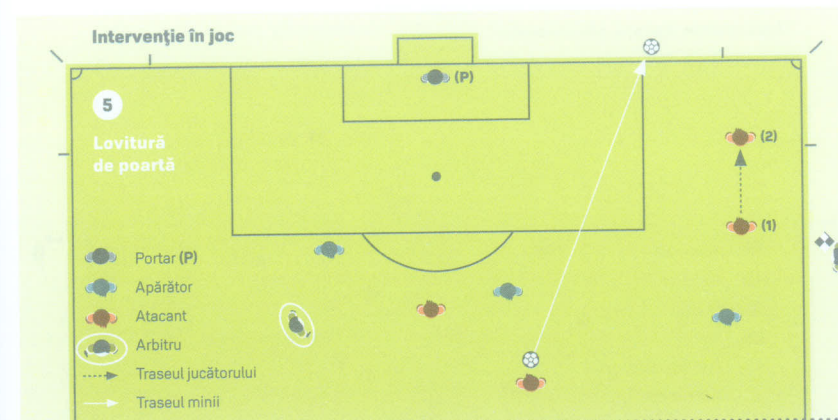
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid (A)** nu intervine asupra unui adversar și **nu atinge mingea**. Jucătorul nu a atins mingea, deci nu poate fi sancționat.



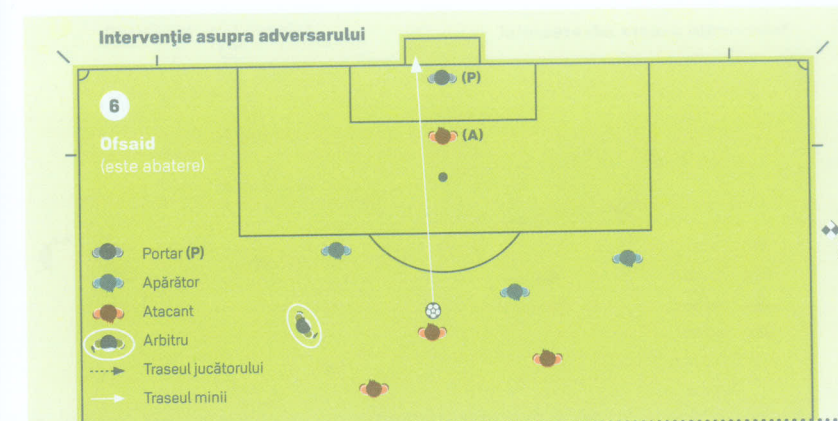
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (A) aleargă către minge, iar un coechipier care **nu este în ofsaid** (B) aleargă și el către minge și joacă mingea. (A) nu a atins mingea, deci nu poate fi sancționat.



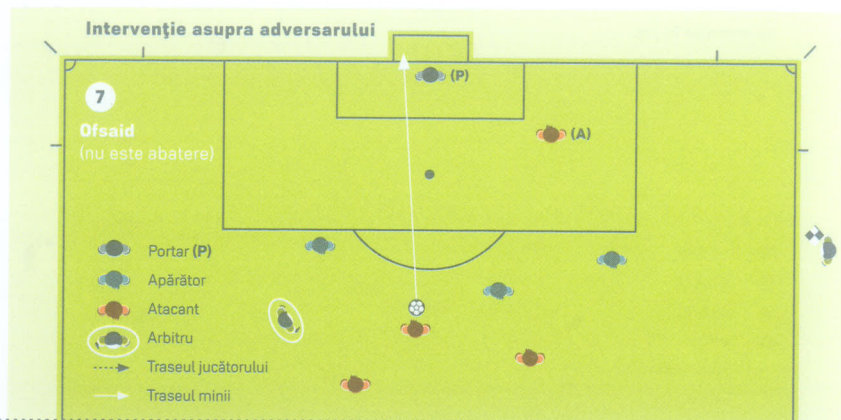
Un jucător aflat **în poziție de ofsaid** (A) poate fi sancționat înainte de a juca sau atinge mingea, dacă, după părerea arbitruului, nu există un alt coechipier care nu este în ofsaid, care să poată juca mingea.



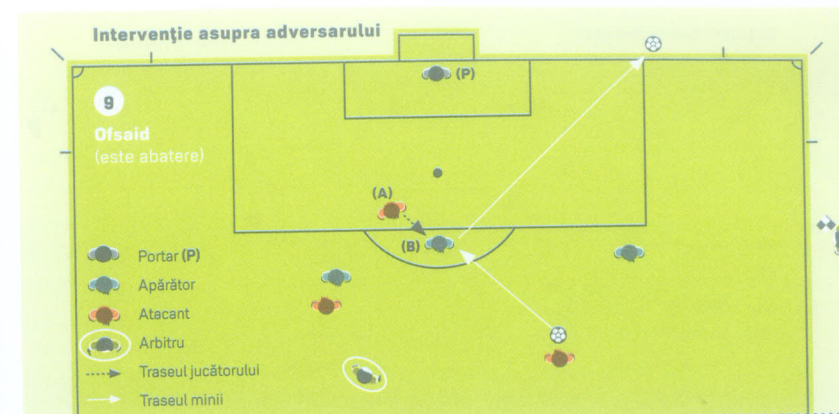
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (1) aleargă către minge și **nu atinge** mingea. Arbitrul asistent trebuie să semnalizeze o „lovitură de poartă”.



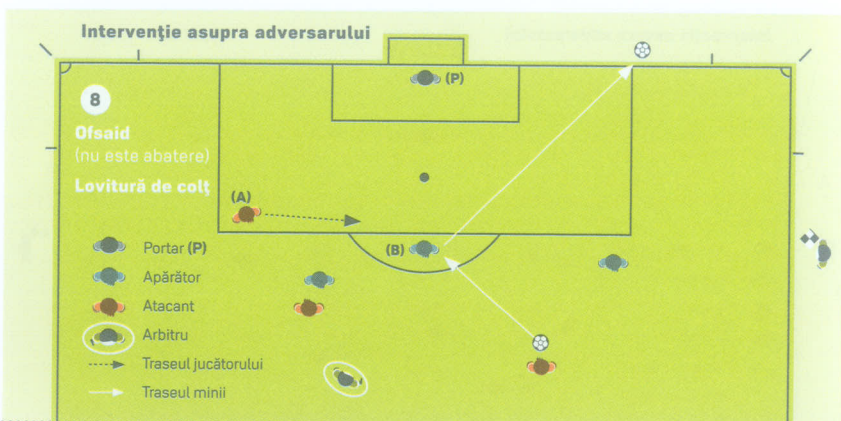
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (A) obstrucționează în mod clar câmpul vizual al portarului. Jucătorul trebuie sancționat, deoarece împiedică un adversar să joace sau să poată juca mingea.



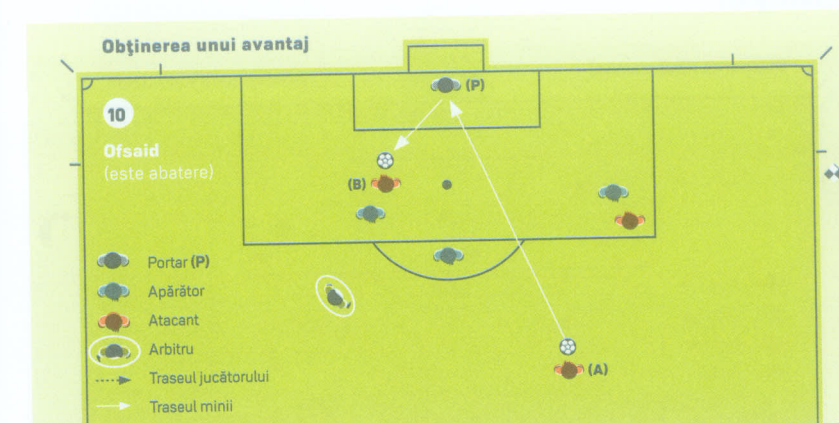
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (A) nu obstrucționează în mod clar câmpul vizual al portarului sau **nu** dispută mingea cu un adversar.



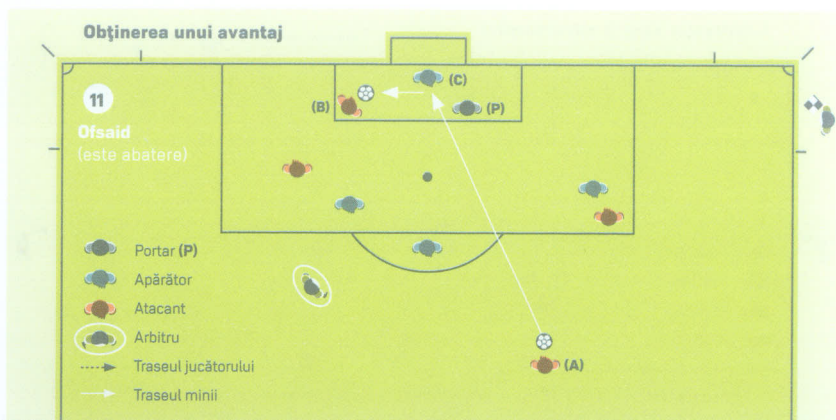
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (A) aleargă către minge și împiedică adversarul (B) să joace sau să poată juca mingea, disputând mingea cu acesta. (A) dispută mingea cu adversarul (B).



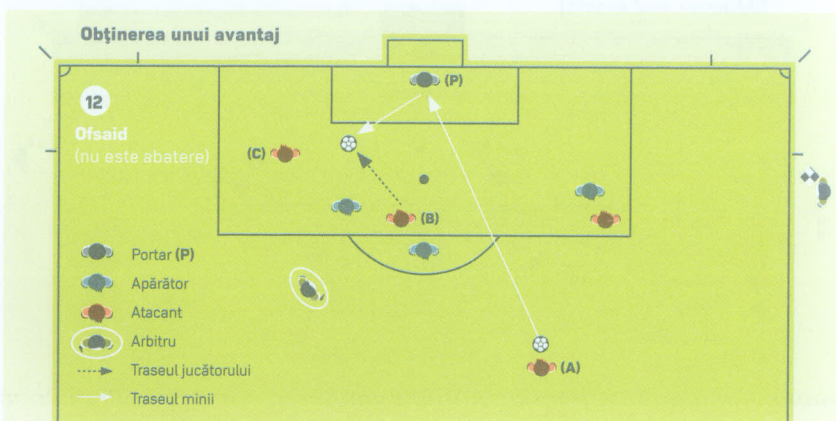
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (A) aleargă către minge, dar nu împiedică adversarul să joace sau să poată juca mingea. (A) **nu** dispută mingea cu adversarul (B).



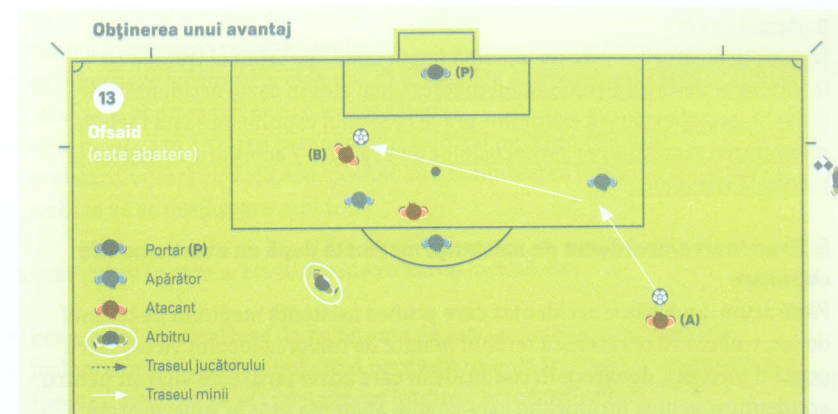
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (B) este sancționat pentru **jucarea sau atingerea mingii** care a ricoșat, a fost deviată sau a fost jucată dintr-o fază de respingere deliberată de către portar, deoarece era **în poziție de ofsaid** când mingea a fost atinsă sau jucată ultima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



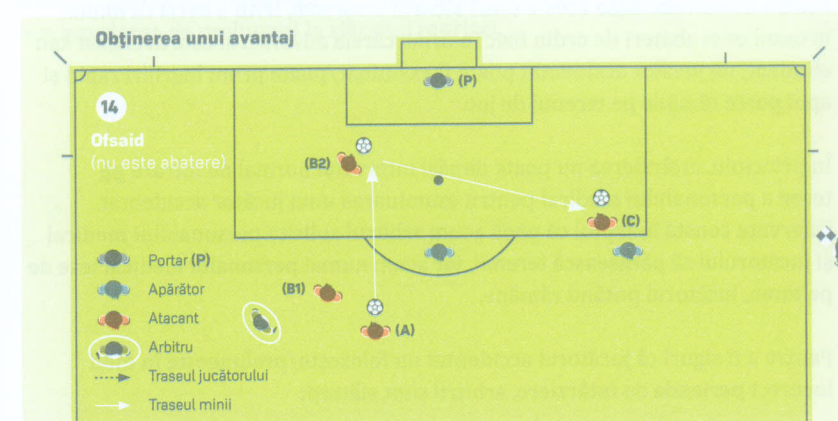
Un jucător al echipei în atac aflat **în poziție de ofsaid** (B) este sancționat pentru **jucarea sau atingerea mingii** care a ricoșat sau a fost deviată dintr-o fază de respingere deliberată de către un jucător al echipei în apărare (C), deoarece era **în poziție de ofsaid** când mingea a fost atinsă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



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

Note

Note

Note

Note

Note

Note

Note

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA

