

# IFAB®

THE  
INTERNATIONAL  
FOOTBALL  
ASSOCIATION  
BOARD



THEIFAB.COM  
SINCE 1886

# Legile Jocului 2016/17

# IFAB

THE  
INTERNATIONAL  
FOOTBALL  
ASSOCIATION  
BOARD



FIFA®



THEIFAB.COM  
SINCE 1886

## **Federația Internațională de Fotbal Asociație**

Münstergasse 9, 8001 Zurich, SWITZERLAND

T: +41 (0)44 245 1880, F: +41 (0)44 245 1887

[theifab.com](http://theifab.com)

Această broșura nu poate fi reprodusă sau tradusă complet sau parțial în orice formă fără permisiunea International Football Association Board.

Intră în vigoare începând cu 1 Iunie 2016

**Legile  
Jocului  
2016/17**



# Contextul actualei revizuirii a Legilor

Autorizarea pentru actuala revizuire a Legilor Jocului se poate găsi în minutele sedintelor celei de-a 127-a, 128-a și a 129-a AGM. Comisia Tehnică (TSC) și-a început activitatea în toamna anului 2014 și procesul-verbal al sedinței celui de-al 129-lea AGM din 28 [februarie](#) 2015 consemnează că :

**“...scopul acestei revizuirii este ca Legile Jocului să fie mai accesibile și mai ușor de înțeles de către toată lumea din fotbal și să crească uniformitatea înțelegerii, interpretării și aplicării acestora.”**

Revizuirea a avut ca scop ca Legile să fie adecvate jocului modern la toate nivelele. Principalele modificări sunt:

- **Structură mai simplă** – Legea și Interpretarea Legii au fost unificate astfel încât toate informațiile pentru fiecare Lege să fie în același loc;
- **Titluri actualizate** – anumite Legi au fost redenumite pentru a reflecta conținutul lor și a permite cuprinderea textului care nu a fost inițial atribuit unei Legi, ex: Legea 6: ‘Arbitri Asistenți’ a devenit ‘Ceilalți Oficiali ai jocului’ cu scopul de a cuprinde cel de-al 4-lea Oficial, arbitri adiționali, etc;
- **Limba Engleza și frazeologie** – cuvintele inutile au fost scoase și o folosire mai consistentă a cuvintelor și frazelor fac Legile mai lizibile, facilitează traducerea și reduce confuziile și neînțelegerile. Contradicțiile și repetițiile inutile au fost eliminate. Legile sunt acum ‘de sex neutru’, ceea ce reflectă importanța femeilor în fotbalul de astăzi;
- **Conținut actualizat** – anumite modificări aduc Legile la zi cu fotbalul modern ex: numărul crescut de înlocuiri;

Două 'noi' secțiuni importante au fost introduse:

- **Explicarea modificărilor Legilor Jocului** – această secțiune oferă textul 'vechi', textul 'nou' și o explicație pentru fiecare modificare a Legii
- **Glosar** – aceasta este o listă de definiții a cuvintelor/frazelor importante care sunt câteodată greșit înțelese și/sau dificil de tradus.

IFAB crede că această revizuire face Legile Jocului mai accesibile și mai ușor de înțeles de toată lumea implicată sau interesată de fotbal. Acest lucru ar trebui să conducă la o uniformizare în înțelegerea, interpretarea și aplicarea lor, așa încât să fie cat mai puține dispute și controverse rezultate din interpretări contradictorii.

IFAB recunoaște cu mulțumiri profunde munca depusă pentru acestei revizuri făcută de Subcomisia Tehnică:

- David Elleray (Coordonator de proiect, IFAB)
- Neale Barry (FA)
- Jean-Paul Brigger (FIFA)
- Massimo Busacca (FIFA)
- William Campbell (FA Irlanda)
- Ray Ellingham (FA Țara Galilor)
- John Fleming (FA Scoția)
- Fernando Tresaco Gracia (FIFA)

# Adnotări la Legile Jocului

## Modificări

Sub rezerva acordului asociațiilor naționale de fotbal implicate și cu condiția ca principiile acestor Legi să fie menținute, Legile pot fi modificate în aplicabilitatea lor pentru meciurile jucătorilor sub 16 ani, pentru femei jucătoare de fotbal, pentru fotbaliști veterani (peste 35 de ani) și pentru jucători cu dizabilități, în oricare sau toate din următoarele moduri:

- Dimensiunea terenului de joc
- Dimensiunea, greutatea și materialul mingii
- Distanța între cei doi stâlpi ai porții și înălțimea barei transversale de la pământ
- Durata reprizelor de joc
- Înlocuiri

Orice alte modificări sunt premise doar cu acordul IFAB.

## Limbi oficiale

IFAB publică Legile Jocului în Engleză, Franceză, Germană și Spaniolă. Dacă există orice fel de divergențe în formulare, textul din Engleză este cel autoritar.

## Explicație

Principalele modificări din Legi sunt subliniate și marcate pe margine cu ■ .

IFAB®





IFAB®

**Legile  
Jocului  
2016/17**

# Legea

# 01

# Terenul de joc

## 1. Suprafața terenului de joc

Terenul de joc trebuie să fie în totalitate natural sau, dacă regulamentul competiției permite, o suprafață de joc în totalitate artificială, cu excepția situațiilor în care regulamentul competiției permite o combinație integrată de materiale artificiale și naturale (sistem hibrid).

Culoarea suprafețelor artificiale trebuie să fie verde.

Atunci când suprafețele artificiale sunt folosite pentru disputarea unor jocuri între echipele reprezentative ale unor asociații naționale afiliate la FIFA sau în cadrul unor competiții inter-cluburi, suprafața de joc trebuie să întrunească cerințele impuse de FIFA Quality Programme for Football Turf sau International Match Standard, cu excepția cazurilor în care IFAB acordă o derogare specială.

## 2. Marcajele terenului de joc

Terenul de joc trebuie să fie de formă dreptunghiulară și marcat cu linii continue care să nu fie periculoase. Aceste linii fac parte integrantă din suprafețele pe care le delimitează.

Doar liniile indicate în Legea 1 trebuie să fie marcate pe terenul de joc.

Cele două linii de demarcație mai lungi se numesc linii de margine. Cele două linii mai scurte se numesc linii de poartă.

Terenul de joc este împărțit în două jumătăți prin linia mediană, care unește mijlocul celor două linii de margine.

Punctul de la centrul terenului este marcat la mijlocul liniei mediane. În jurul acestui punct este trasat un cerc cu raza de 9,15 m (10 yds).

Se pot trasa linii în exteriorul terenului de joc, la 9,15m (10 yds) de fiecare arc de cerc de la colțul terenului, perpendicular pe liniile de poartă și liniile de margine.

Toate liniile trebuie să aibă aceeași lățime, care nu trebuie să depășească 12 cm (5 ins). Liniile de poartă trebuie să aibă aceeași lățime ca și cei doi stâlpi ai porții și bara transversală.

Acolo unde se folosește suprafață artificială, sunt permise și alte linii cu condiția ca acestea să fie de o culoare diferită și clar distincte față de liniile de fotbal.

Un jucător care face marcaje neautorizate pe terenul de joc trebuie să fie sancționat pentru comportare nesportivă. Dacă arbitrul observă că acest lucru este făcut în timp ce mingea este în joc, jucătorul este avertizat la prima ieșire din joc a mingii.

### 3. Dimensiuni

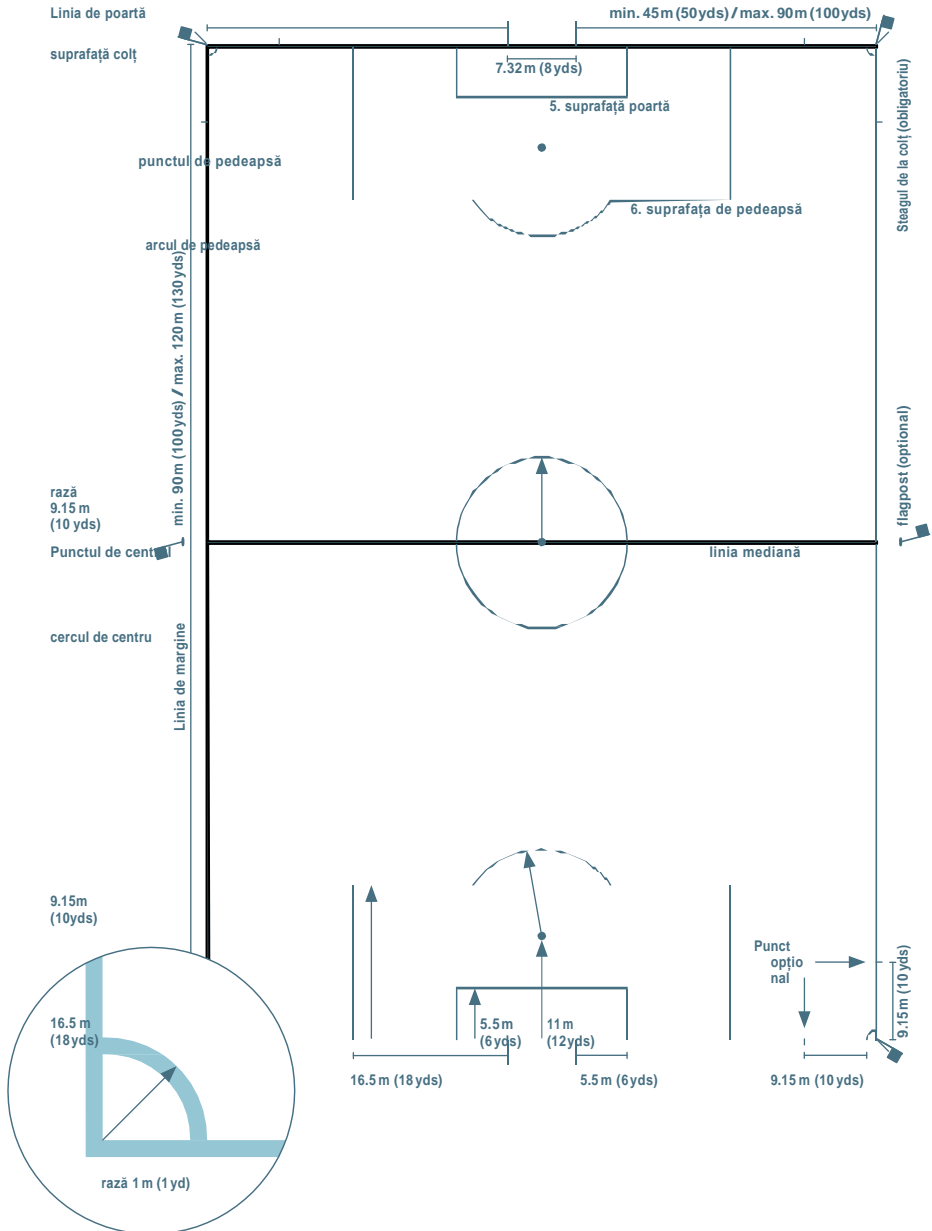
Linia de margine trebuie să fie mai lungă decât linia de poartă.

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

### 4. Dimensiuni pentru meciuri internaționale

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

Organizatorii competițiilor pot determina lungimea liniei de poartă și a liniei de margine în conformitate cu dimensiunile mai sus menționate



## 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. Aceste linii se vor întinde în terenul de joc pe o distanță de 5,50 m (6 yds) și vor fi unite printr-o linie trasată paralel cu linia de poartă. Spațiul delimitat de aceste linii și linia de poartă se numește suprafața de poartă.

## 6. Suprafața de pedeapsă

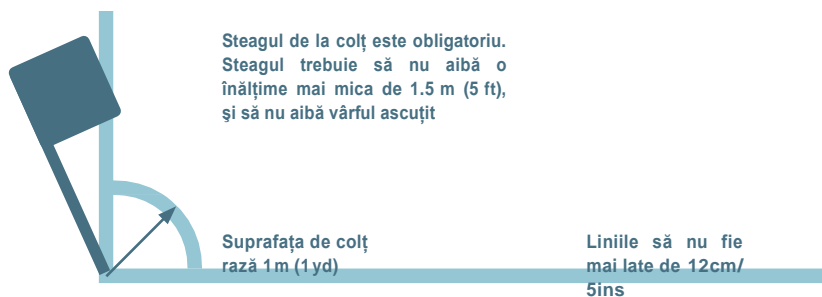
Se trasează două linii perpendiculare pe linia de poartă, la 16,50 m (18 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porții. Aceste linii se vor întinde în terenul de joc pe o distanță de 16,50 m (18 yds) și vor fi unite printr-o linie trasată paralel cu linia de poartă. Spațiul delimitat de aceste linii și linia de poartă se numește suprafața de pedeapsă.

În interiorul fiecărei suprafețe de pedeapsă este marcat punctul loviturii de pedeapsă, la 11 m (12 yds) de la mijlocul liniei de poartă între cei doi stâlpi ai porții.

În exteriorul fiecărei suprafețe de pedeapsă se trasează un arc de cerc cu raza de 9,15 m, care are ca centru punctul loviturii de pedeapsă.

## 7. Suprafața de colț

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



## 8. Steagurile

La fiecare colț al terenului de joc trebuie fixat un steag cu vârful suportului neascuțit, care va avea o înălțime de cel puțin 1,50 m (5 ft).

Pot fi fixate steaguri la fiecare capăt al liniei mediane, la cel puțin 1m (1 yd) în afara terenului de joc.

## 9. Suprafața tehnică

Suprafața tehnică se referă la meciurile jucate pe stadioane cu o zonă specială de scaune pentru oficialii echipelor și jucătorilor înlocuitori, după cum urmează:

- Suprafața tehnică trebuie să se întindă doar 1 m (1 yd) în lateralul celor două părți ale zonei de scaune, iar distanța între aceasta și linia de margine să fie de până la maxim 1 m (1yd)
- Trebuie folosite marcaje pentru a delimita suprafața
- Numărul persoanelor cărora le este permis să ocupe suprafața tehnică este stabilit de regulamentul competiției
- Ocupanții suprafeței tehnice:
  - sunt identificați înainte de începutul meciului în conformitate cu regulamentul competiției
  - trebuie să se comporte într-un mod responsabil
  - trebuie să rămână în limitele suprafeței, cu excepția circumstanțelor speciale, ex: fizioterapeutul/doctorul care intră pe terenul de joc, cu permisiunea arbitrului, pentru a evalua un jucător accidentat
- Pe rand, o singură persoană este autorizată să comunice instrucțiuni tactice din suprafața tehnică



## 10. Porțile

O poartă trebuie fixată la mijlocul fiecărei linii de poartă.

Poarta este alcătuită din doi stâlpi verticali, care vor fi montați la distanță egală de steagurile de la colț și care sunt uniți la vârf printr-o bară transversală. Stâlpii porții și bara transversală trebuie să fie confecționate din material aprobat. Forma lor trebuie să fie pătrată, dreptunghiulară, rotundă sau eliptică și nu trebuie să prezinte niciun pericol.

Distanța interioară dintre cei doi stâlpi este de 7,32 m (8 yds), iar distanța dintre partea inferioară a barei transversale și pământ este de 2,44 m (8 ft).

Poziția barelor în relație cu linia de poartă trebuie să fie conform graficelor.

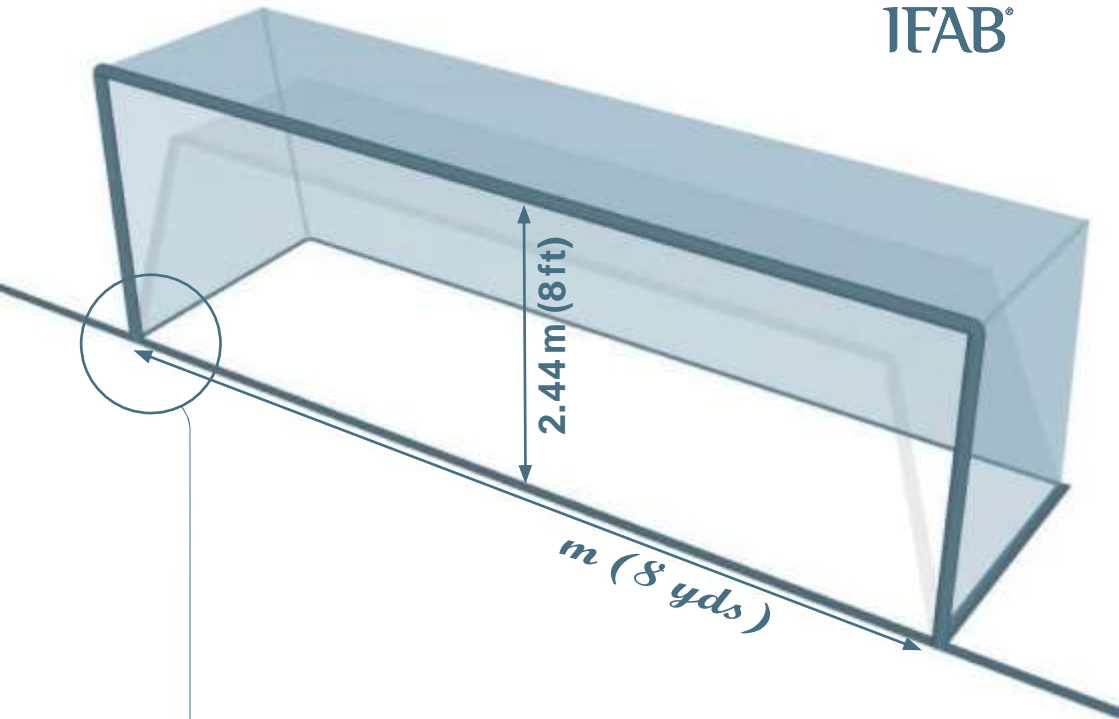
Cei doi stâlpi și bara transversală trebuie să fie de culoare albă și să aibă aceeași lățime și grosime, care să nu depășească 12 cm (5 ins).

Dacă bara transversală s-a deplasat sau s-a rupt, jocul trebuie oprit până când bară va fi reparată sau reșezată la locul ei. Dacă nu este posibilă repararea ei, jocul trebuie oprit definitiv. Bara transversală nu poate fi înlocuită de o frânghie sau orice material flexibil sau periculos. Jocul va fi reînceput cu o minge de arbitru.

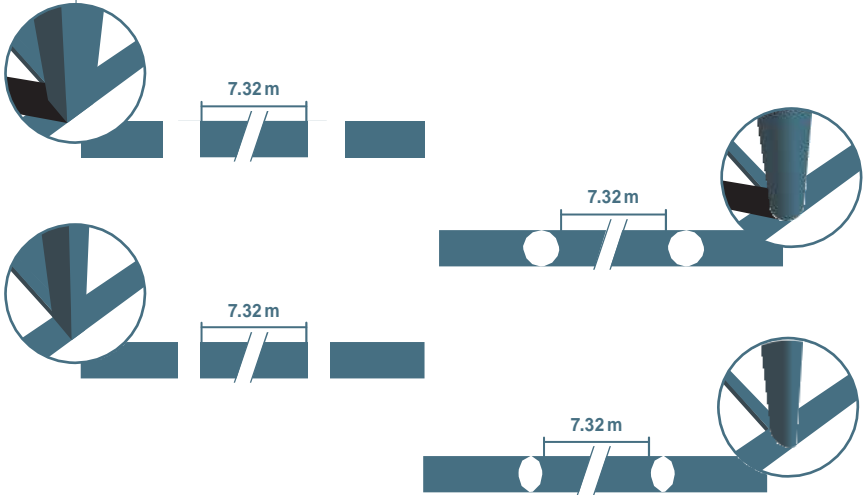
Plasele porților pot fi fixate de porți și pământ, în spatele porții. Acestea trebuie să fie bine prinse pentru a nu jena portarul.

### **Măsuri de siguranță**

Porțile (inclusiv porțile mobile) trebuie să fie bine fixate în pământ.



Poziția stâlpilor porții în raport cu linia de poartă trebuie să fie în conformitate cu graficele de mai jos.



## 11. Tehnologia Liniei de Poartă (GLT)

Sistemele GLT pot fi folosite pentru a se verifica dacă un gol a fost înscris sau nu, pentru a sprijini decizia arbitrilor.

Acolo unde se utilizează GLT, pot fi permise modificări ale porților în conformitate cu specificările stipulate în Programul de Calitate FIFA pentru GLT și cu Legile Jocului. Utilizarea GLT trebuie să fie specificată în regulamentul competiției.

### Principiile GLT

GLT se aplică numai pentru linia de poartă și doar pentru a determina dacă un gol a fost înscris sau nu.

Indicarea faptului că un gol a fost înscris trebuie să fie imediată și automat confirmată în timp de o secundă de către sistemul GLT doar către oficialii jocului (prin intermediul ceasului arbitrilor, prin vibrație și semnal vizual).

### Cerinte și specificatii ale GLT

Dacă GLT este folosit în meciuri oficiale, organizatorii acestora trebuie să se asigure că sistemul este garantat în conformitate cu următoarele standarde:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Un institut independent de testare trebuie să verifice acuratețea și funcționalitatea diferiților furnizori de sisteme de tehnologie, în conformitate cu Manualul de testare. Dacă tehnologia nu funcționează în conformitate cu Manualul de Testare, arbitrul nu trebuie să folosească sistemul GLT și trebuie să raporteze acest lucru autorităților abilitate.

Acolo unde se utilizează GLT, arbitrul trebuie să testeze funcționalitatea tehnologiei, înainte de meci, așa cum este prevăzut în Manualul Programul de Calitate FIFA pentru Testarea GLT.

## 12. Publicitate comercială

Niciun fel de publicitate comercială, indiferent că este reală sau virtuală, nu este permisă pe terenul de joc, pe suprafețele delimitate de plasele porților sau în suprafața tehnică, sau la mai puțin de 1 metru de liniile ce delimitează terenul, din momentul în care echipele intră pe terenul de joc și până când îl părăsesc la pauză, și din momentul întoarcerii lor pe teren, până la finalul jocului. Publicitatea este interzisă pe porți, plasele porților, pe steaguri sau suportii acestora, și niciun fel de echipament care nu are legătură cu fotbalul (camere de luat vederi, microfoane, etc) nu poate fi montat pe aceste obiecte.

În plus, panourile publicitare trebuie să fie amplasate la cel puțin:

- 1 m (1yd) de liniile de margine ale terenului de joc
- la aceeași distanță de linia de poartă ca și adâncimea plasei porții
- 1 m (1yd) de plasa porții

## 13. Logo-uri și embleme

Reproducerea, fie reală sau virtuală, a logo-urilor și emblemelor FIFA, confederațiilor, federațiilor naționale de fotbal, competițiilor, cluburilor sau ale altor organizații este interzisă pe terenul de joc, plasele porților și suprafețele delimitate de acestea, porțile și suportii steagurilor în timpul jocului. Ele sunt permise pe steagurile (flamurile) de pe suportii.

**Legea**

**02**

# Mingea

## 1. Caracteristici și dimensiuni

Toate mingile trebuie să fie:

- de formă sferică
- confecționate dintr-un material corespunzător
- de o circumferință între 70 cm (28 ins) și 68 cm (27 ins)
- de o greutate între 450 g (16 oz) și 410 g (14 oz) la începutul meciului
- de o presiune egală cu 0.6 – 1.1 atmosfere (600 – 1,100 g/cm<sup>2</sup>) la nivelul mării (8.5 lbs/sq in – 15.6 lbs/sq in)

Toate mingile folosite în meciurile jucate în competiții organizate sub auspiciul FIFA sau Confederațiilor, trebuie să fie marcate cu unul din logo-urile de mai jos:



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Mingile care au deja marcate logo-urile de calitate anterioare, cum ar fi "FIFA Approved", "FIFA Inspected" sau "International Matchball Standard" pot fi folosite în competițiile menționate mai sus până la 31 iulie 2017.

Fiecare logo indică faptul că mingea a fost testată oficial și corespunde caracteristicilor tehnice prevăzute pentru categoria respectivă, care sunt în plus față de caracteristicile minime prevăzute în Legea 2 și trebuie să fie aprobată de IFAB. Institutele care efectuează aceste teste trebuie de asemenea să fie aprobate de FIFA.

Acolo unde se utilizează tehnologia liniei de poartă (GLT), mingile care au tehnologia integrată trebuie să aibă unul din logo-urile de calitate mai sus menționate.

Asociațiile naționale pot impune folosirea de mingi având unul din aceste trei logo-uri în cadrul competițiilor organizate.

La jocurile care se dispută în cadrul competițiilor organizate de FIFA, de confederații sau asociații naționale de fotbal, niciun fel de publicitate comercială aplicată pe mingi nu este permis, cu excepția logoului/emblemei competiției, numelui organizatorului competiției și mărcii fabricantului de mingi. Regulamentele competițiilor pot impune restricții referitoare la formatul și numărul acestor însemne.

## **2. Înlocuirea unei mingi neregulamentare**

Dacă mingea se deteriorează :

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

Dacă mingea se deteriorează la o lovitură de începere a jocului, lovitură de la poartă, lovitură de la colț, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă sau aruncare de la margine, jocul se va relua corespunzător.

Dacă mingea se deteriorează în timpul executării unei lovituri de pedeapsă sau în timpul loviturilor de departajare din punctul de pedeapsă imediat ce se mișcă spre înainte și înainte ca aceasta să fie atinsă de un jucător, bara transversală sau stâlpii porții, lovitură de pedeapsă se va repeta.

Mingea nu poate fi înlocuită în timpul meciului fără acordul arbitrilor.

## **3. Mingi suplimentare**

Mingile suplimentare, care corespund cerințelor Legii 2, pot fi plasate în jurul terenului de joc, iar folosirea lor se face sub controlul arbitrilor.

TEAB®





**Legea**

**03**

# Jucătorii

## 1. Numărul jucătorilor

Un joc se dispută între două echipe compuse fiecare din cel mult 11 jucători, dintre care unul este portar. Un joc nu poate să înceapă sau să continue dacă una dintre echipe are mai puțin de șapte jucători.

Dacă o echipă are mai puțini de șapte jucători pentru că unul sau mai mulți jucători au părăsit în mod deliberat terenul de joc, arbitrul nu este obligat să oprească jocul, iar avantajul poate fi aplicat, dar jocul nu trebuie să fie reluat, după ce mingea a ieșit din joc, dacă una dintre echipe nu are numărul minim de șapte jucători.

Dacă regulamentul competiției precizează că toți jucătorii și jucătorii înlocuitori trebuie înscriși în raportul de joc înainte de lovitură de începere a jocului, iar o echipă începe jocul cu mai puțini de 11 jucători, doar cei înscriși în raportul de arbitraj înainte de începerea jocului, ca jucători titulari sau înlocuitori, pot completa echipa în momentul sosirii lor.

## 2. Numărul înlocuirilor

### Competiții oficiale

În orice joc disputat în cadrul competițiilor oficiale organizate de FIFA, confederații sau asociațiile membre, este permis să se efectueze cel mult trei înlocuiri de jucători.

Regulamentele competițiilor trebuie să stipuleze câți jucători înlocuitori pot fi nominalizați, de la trei la maximum doisprezece.

## **Alte jocuri**

La jocurile dintre echipele naționale "A", se pot efectua cel mult șase înlocuiri. La toate celelalte jocuri, se poate efectua un număr mai mare de înlocuiri dacă:

- echipele respective convin asupra numărului maxim de înlocuiri
- arbitrul este informat înainte de începerea jocului

Dacă arbitrul nu este informat sau dacă cele două echipe nu au căzut de acord înainte de începerea jocului, fiecare echipă are dreptul la maxim șase înlocuiri.

## **Reintrarea jucătorilor înlocuiți**

Folosirea jucătorilor înlocuiți este permisă numai la cele mai mici niveluri (grassroots, copii/de acord), sub rezerva acordului asociației naționale de fotbal.

### **3. Procedura de înlocuire**

Numele jucătorilor înlocuitori trebuie să fie comunicate arbitrului înainte de începerea jocului. Orice jucător înlocuitor care nu este înscris în raport la acel moment nu va putea să participe la joc.

Pentru a se înlocui un jucător cu un jucător înlocuitor, trebuie să fie îndeplinite următoarele condiții:

- arbitrul trebuie să fie informat înainte ca înlocuirea să aibă loc
- jucătorul înlocuit primește permisiunea arbitrului să părăsească terenul de joc, dacă nu este deja în afara terenului
- jucătorul înlocuit nu este obligat să părăsească terenul pe la linia mediană și nu mai poate participa la joc, cu excepția reintrării jucătorilor înlocuiți, atunci când aceasta este permisă.
- dacă un jucător care urmează să fie înlocuit refuză să părăsească terenul, jocul va continua.

Jucătorul înlocuitor va intra doar:

- când este o oprire a jocului
- pe la linia mediană
- după ce jucătorul înlocuit a părăsit terenul
- după ce a primit un semn din partea arbitrului

Procedura de înlocuire se termină în momentul în care jucătorul înlocuitor intră pe terenul de joc; din acel moment, înlocuitorul devine jucător, iar jucătorul care a fost schimbat devine jucător înlocuit.

Jucătorii înlocuitori care urmează să înlocuiască un jucător pot repune mingea în joc prin orice modalitate, cu condiția ca ei să intre mai întâi pe terenul de joc.

Dacă o înlocuire are loc în timpul pauzei dintre reprize sau înaintea prelungirilor jocului, procedura de înlocuire trebuie efectuată înainte de începerea jocului.

Toți jucătorii înlocuiți și 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 ca înlocuirea să aibă loc
- înlocuirea este efectuată în timpul unei opriri a jocului

#### 5. Abateri și sancțiuni

Dacă un jucător înlocuitor începe un meci în locul unui jucător la începutul jocului fără ca arbitrul să fie informat de această modificare:

- arbitrul va permite jucătorului înlocuitor să continue jocul
- nu va fi luată nicio sancțiune disciplinară împotriva jucătorului înlocuitor
- jucătorul titular poate trece în locul jucătorului înlocuitor
- numărul de înlocuiri nu este redus
- arbitrul va raporta incidentul organelor competente

Dacă un jucător înlocuiește portarul fără permisiunea arbitrului, arbitrul:

- lasă jocul să continue
- avertizează ambii jucătorii la prima întrerupere a jocului

Pentru orice altă abatere de la această Lege:

- jucătorii respectivi vor fi avertizați
- jocul se va relua cu o lovitură liberă indirectă, din locul în care se afla mingea în momentul opririi jocului

## 6. Eliminarea jucătorilor și jucătorilor înlocuitori

Un jucător care a fost eliminat:

- înainte ca raportul arbitrului să fie înmănat acestuia, nu mai poate fi înscris în raport
- după ce a fost înscris în raportul arbitrului și înainte de lovitură de începere a jocului, poate fi înlocuit de un jucător înlocuitor deja numit, care nu poate fi înlocuit; numărul înlocuirilor pe care echipa le poate face nu este redus
- după începerea jocului, nu poate fi înlocuit

Un jucător înlocuitor numit care a fost eliminat înainte de lovitură de începere a jocului sau după începerea jocului nu poate fi înlocuit.

## 7. Persoane străine pe terenul de joc

Antrenorul și ceilalți oficiali înscriși în raportul arbitrului (cu excepția jucătorilor și jucătorilor înlocuitori) sunt considerați a fi oficiali ai echipei. Orice persoană care nu este înscrisă în Raportul Arbitrului ca jucător, jucător înlocuitor sau oficial al echipei este considerată persoană străină.

**Dacă un oficial al echipei, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau jucător eliminat sau o persoană străină intră pe terenul de joc, arbitrul trebuie să :**

- oprească meciul doar dacă se intervine în joc
- dispune ca persoana respectivă să părăsească terenul de joc la prima oprire a jocului
- ia măsurile disciplinare adecvate

**Dacă jocul a fost oprit și cel care a intervenit în joc este:**

- un oficial al echipei, jucător înlocuitor, jucător înlocuit sau un jucător eliminat, jocul se va relua cu o lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă
- o persoană străină, jocul se va relua cu o minge de arbitru

Dacă mingea se duce spre poartă și dacă intervenția nu împiedică un jucător apărător să joace mingea, se acordă gol dacă mingea intră în poarta (chiar dacă a fost contact cu mingea), cu excepția situației în care mingea intră în poarta adversă celui care a intrat pe terenul de joc.

## 8. Jucător ieșit în afara terenului de joc

Dacă, după părăsirea terenului de joc cu permisiunea arbitrului, un jucător reîntră pe terenul de joc fără permisiunea acestuia, arbitrul trebuie să:

- oprească jocul (dar nu imediat dacă jucătorul nu influențează jocul sau este cazul aplicării avantajului)
- avertizeze jucătorul pentru intrarea pe terenul de joc fără permisiunea sa
- dispună ca jucătorul să părăsească terenul de joc

Dacă arbitrul oprește jocul, acesta trebuie reluat:

- cu o lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului sau
- în conformitate cu Legea 12 dacă jucătorul încalcă aceasta lege

Un jucător care depășește una dintre liniile care delimitează terenul de joc, într-o acțiune de joc, nu se consideră că a comis o abatere.

## 9. Gol înscris cu o persoană în plus pe terenul de joc

Dacă, după marcarea unui gol, arbitrul își dă seama, înainte de reluarea jocului, că o persoană în plus se afla pe terenul de joc în momentul înscrierii golului:

- arbitrul trebuie să anuleze golul dacă persoana în plus era:
  - un jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit, jucător eliminat sau oficial al echipei care a înscris golul
  - o persoană străină care a influențat desfășurarea jocului, cu excepția în care golul a fost înscris asa cum este menționat mai sus la punctul 7 (persoane straine pe terenul de joc)

Jocul este reluat cu o lovitură de poartă, lovitură de la colț sau minge de arbitru.

- arbitrul trebuie să valideze golul dacă persoana în plus era :
  - un jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit, jucător eliminat sau oficial al echipei care a primit golul
  - o persoană străină care nu a influențat desfășurarea jocului

În toate cazurile, arbitrul trebuie să dispună scoaterea persoanei în plus de pe terenul de joc.

Dacă, după ce a fost înscris un gol și jocul a fost reluat, arbitrul realizează că a fost o persoană în plus pe terenul de joc atunci când golul a fost înscris, golul nu poate fi anulat. Dacă persoana în plus este încă pe terenul de joc arbitrul trebuie să:

- oprească jocul
- să dispună scoaterea persoanei în plus de pe teren
- reînceapă jocul cu o minge de arbitru sau o lovitură liberă după caz

Arbitrul trebuie să raporteze incidentul autorităților abilitate.

## **10. Căpitanul echipei**

Căpitanul echipei nu are un statut privilegiat sau privilegii, însă are un nivel de responsabilitate legat de comportamentul echipei.

IFAB®





**Legea**

**04**

# Echipamentul Jucătorilor

## 1. Măsuri de siguranță

Un jucător nu trebuie să poarte echipament sau alt accesoriu care este periculos.

Orice fel de bijuterii (coliere, inele, brățări, cercei, brățări de piele sau cauciuc, etc.) sunt strict interzise și trebuie înlăturate. Nu se acceptă folosirea bandei adezive pentru acoperirea bijuteriilor.

Jucătorii trebuie verificați înainte de începerea jocului, iar jucătorii înlocuitori înainte de intrarea acestora pe terenul de joc. Dacă un jucător poartă vestimentație sau bijuterii neautorizate/periculoase în timpul jocului, arbitrul trebuie să dispună ca jucătorul să:

- înlătore respectivul articol
- părăsească terenul de joc la prima oprire a jocului dacă jucătorul nu poate sau nu vrea să se conformeze

Un jucător care refuză să se conformeze sau poartă articolul din nou trebuie avertizat.

## 2. Echipamentul de bază

Echipamentul de bază al fiecărui jucător se compune din următoarele articole separate:

- un tricou cu mâneci
- șort
- jambiere – banda adezivă sau orice material aplicat sau purtat extern trebuie să fie de aceeași culoare ca acea parte a jambierului pe care este aplicată sau pe care o acoperă
- apărători pentru tibie – acestea trebuie să fie confecționate dintr-un material adecvat pentru a asigura protecție corespunzătoare și acoperite de jambiere
- ghete

Portarii pot purta pantaloni lungi de trening.

Dacă un jucător își pierde din greșeală gheata sau apărătoarea de tibie trebuie să o înlocuiască cât de repede poate și nu mai târziu de momentul în care mingea iese din joc. Dacă înainte de a face asta jucătorul joacă mingea și/sau înscrie un gol, golul va fi acordat.

### 3. Culori

- Cele două echipe trebuie să poarte culori distincte una față de cealaltă, precum și față de oficialii jocului
- Fiecare portar trebuie să poarte culori diferite față de ale celorlalți jucători precum și de oficialii jocului
- Dacă tricourile celor doi portari sunt de aceeași culoare, iar niciunul dintre ei nu are un tricou de altă culoare, arbitrul va permite începerea jocului

Bluzele termice trebuie să fie de aceeași culoare ca cea principală a mânecii tricoului; șortul termic/colanții termici trebuie să fie de aceeași culoare ca cea principală a șortului sau partea cea mai de jos a șortului - jucătorii aceleiași echipe trebuie să poarte aceeași culoare.

### 4. Alt echipament

Echipamentele de protecție care nu sunt periculoase, ca de exemplu, caschetele, măștile de față, cotierele și genunchierele confecționate dintr-un material ușor, moale, căptușit sunt permise, așa cum sunt căștile de protecție ale portarilor și ochelarii de sport.

Acolo unde se poartă casti pentru acoperirea capului, acestea trebuie:

- Să fie negre sau de aceeași culoare cu cea a tricoului (culoarea predominantă/principală) (cu condiția ca jucătorii aceleiași echipe să poarte aceeași culoare)
- Să fie în conformitate cu aspectul profesional al echipamentului jucătorului
- Să nu fie legată de tricou
- Să nu pună în pericol jucătorul care o poartă sau orice alt jucător (ex: Mecanismul de deschidere/închidere din jurul gâtului)
- Să nu aibă părți care se extind în afara suprafeței (elemente proeminente)

Utilizarea sistemelor de comunicare electronică între jucători (inclusiv jucătorii înlocuitori/înlocuiți și cei eliminați) și/sau personalul tehnic nu este permisă.

Acolo unde se folosesc sisteme electronice de monitorizare a performanței jucătorilor (EPTS) (sub rezerva acordului membrilor asociației naționale de fotbal/ organizatorului competiției) acestea:

- nu trebuie să fie periculoase
- informațiile și datele transmise de la dispozitive / sisteme nu este permis să fie primite sau utilizate în suprafața tehnică în timpul meciului

Echipamentul de bază nu trebuie să conțină sloganuri, declarații sau imagini de natură politică, religioasă sau personală. Jucătorii nu trebuie să își arate maieurile pe care apar sloganuri de natură politică, religioasă sau personală, declarații sau imagini ori reclame, altele decât logo-ul firmei producătoare de echipament. Pentru orice abatere, jucătorul și/sau echipa va fi sancționată de organizatorul competiției, asociația națională de fotbal sau să fie confirmată/legitimată de FIFA.

## 5. Abateri și sancțiuni

Pentru orice abatere de la această Lege jocul nu trebuie să fie oprit, iar jucătorul:

- Este informat de către arbitru să părăsească terenul de joc pentru a-și corecta echipamentul
- Părăsește terenul când jocul se oprește, afara de cazul in care echipamentul a fost deja corectat

Un jucător care părăsește terenul de joc pentru a-și corecta sau schimba echipamentul trebuie:

- Să îi fie echipamentul verificat de către un oficial al jocului înainte de a-i fi permis să reintre pe teren
- Să reintre pe teren doar cu permisiunea arbitrului (care poate fi dată în timpul jocului).

Un jucător care intră pe teren fără permisiunea arbitrului trebuie să fie avertizat și dacă jocul este oprit pentru a acorda cartonasul galben, se va acorda lovitură liberă indirectă de pe locul in care se afla mingea, când jocul a fost oprit.

**Legea**

**05**

# Arbitrul

## 1. Autoritatea arbitrului

Fiecare joc este controlat de un arbitru care dispune de întreaga autoritate pentru a aplica Legile Jocului în legătură cu meciul.

## 2. Deciziile arbitrului

Arbitrul va trebui să depună toate eforturile astfel ca deciziile sale să fie în conformitate cu Legile Jocului și 'spiritul jocului' și vor fi bazate pe opinia arbitrului, care are autoritatea de a hotărî care este cea mai bună decizie în baza Legilor Jocului.

Deciziile arbitrului asupra faptelor în legătură cu jocul, inclusiv dacă un gol a fost sau nu marcat și rezultatul jocului, sunt definitive.

Arbitrul nu își poate schimba o decizie atunci când realizează că este incorectă sau la sfatul unui alt oficial al jocului dacă jocul a fost reluat sau arbitrul a fluierat încheierea primei sau celei de-a doua reprize (inclusiv minutele de prelungire) și a părăsit terenul de joc sau meciul s-a încheiat.

Dacă, din orice motiv, arbitrul se află temporar în incapacitatea de a conduce jocul, acesta poate continua sub îndrumarea celorlalți oficiali ai jocului până la prima oprire a jocului.

## 3. Competențe și îndatoriri

Arbitrul:

- aplică Legile Jocului
- controlează jocul, în colaborare cu ceilalți oficiali ai jocului
- îndeplinește funcția de cronometror, întocmește un raport asupra jocului și trimite autorităților competente un raport, care cuprinde informațiile cu privire la orice măsură disciplinară și orice alte incidente petrecute înainte, în timpul sau la sfârșitul jocului
- controlează și/sau indică reînceperea jocului

### Avantajul

- lasă jocul să continue atunci când o abatere are loc și echipa împotriva căreia s-a comis o abatere poate să obțină un avantaj și să sancționeze abaterea comisă inițial dacă avantajul presupus nu se realizează în acel moment sau în câteva secunde.

### Măsuri disciplinare

- sanționează cea mai gravă abatere, în ceea ce privește sancțiunea, reluarea jocului, severitatea fizică și impactul tactic, atunci când mai mult de o abatere are loc în același timp
- ia măsuri disciplinare împotriva jucătorilor care au comis o abatere sancționabilă cu avertisment sau eliminare
- are autoritatea să ia măsuri disciplinare din momentul când intra pe terenul de joc pentru inspecția dinaintea meciului până la părăsirea terenului de joc după terminarea meciului (inclusiv loviturile de la punctul de pedeapsă). Dacă, înainte de intrarea pe terenul de joc la începutul meciului, un jucător comite o abatere care se sancționează cu eliminarea, arbitrul are autoritatea să interzică ca jucătorul să ia parte la meci (vezi Legea 3.6): arbitrul va raporta orice altă abatere
- are autoritatea să arate cartonașe galbene și roșii de la intrarea pe terenul de joc la începutul meciului, până după terminarea acestuia, inclusiv în timpul pauzei dintre reprize, reprizele de prelungiri și loviturile de la punctul de pedeapsă/11 metri
- ia măsuri împotriva oficialilor echipei care nu au un comportament responsabil și poate să-i elimine de pe terenul de joc sau din imediata apropiere a acestuia
- intervine la semnalizările celorlalți oficiali ai jocului în privința incidentelor pe care nu le-a văzut

### Accidentări

- lasă jocul să continue până când mingea nu va mai fi în joc, dacă un jucător este doar ușor accidentat
- oprește jocul dacă un jucător este accidentat grav și dispune transportarea acestuia în afara terenului de joc. Un jucător accidentat nu poate fi tratat pe terenul de joc și poate reveni pe terenul de joc numai după ce jocul a fost reluat; dacă mingea este în joc, reintrarea trebuie să fie făcută pe la linia de margine, dar dacă mingea este afară din joc, poate fi făcută pe la orice linie care delimitează terenul de joc. Excepții la condiția de a părăsi terenul de joc sunt când:

- > un portar este accidentat
  - > un portar și un jucător de câmp s-au ciocnit și au nevoie de îngrijiri
  - > jucători coechipieri s-au ciocnit și au nevoie de îngrijiri
  - > a avut loc o accidentare gravă
  - > un jucător este accidentat ca urmare a unei abateri/atac fizic pentru care adversarul este avertizat sau eliminat (ex: atac imprudent sau atac grosolan), dacă examinarea/îngrijirile medicale sunt efectuate rapid.
- se asigură că orice jucător care are o plagă ce sângerează părăsește terenul de joc. Jucătorul nu poate reveni pe terenul de joc decât la un semn al arbitrilor, după ce acesta s-a informat că sângerarea a fost oprită și că nu există urme de sânge pe echipament
  - dacă arbitrul a permis doctorilor și/sau brancardierilor să intre pe terenul de joc, jucătorul trebuie să părăsească terenul pe targă sau pe picioare. Un jucător care nu se conformează trebuie să fie avertizat pentru comportare nesportivă
  - dacă arbitrul a decis să avertizeze sau să elimine un jucător care este accidentat și care trebuie să părăsească terenul de joc pentru îngrijiri medicale, cartonașul trebuie să îi fie arătat înainte ca acesta să părăsească terenul de joc
  - dacă jocul nu a fost oprit pentru un alt motiv, sau dacă o accidentare suferită de un jucător nu este rezultatul unei încălcări a Legilor Jocului, meciul este reluat cu o minge de arbitru

### **Interventii EXTERNE**

- oprește, suspendă sau oprește definit jocul dacă se încalcă Legile Jocului sau din cauza unor evenimente neprevăzute, ex. dacă:
  - > nocturna funcționează necorespunzător
  - > un obiect aruncat de spectator lovește un oficial al jocului, un jucător sau un oficial al echipei, arbitrul poate permite continuarea, întreruperea sau oprirea definitivă a jocului în funcție de gravitatea incidentului
  - > un spectator utilizează un fluier care influențează jocul – jocul este oprit și reluat cu o minge de arbitru
  - > pe terenul de joc intră o minge în plus, alt obiect sau animal în timpul meciului, arbitrul trebuie să:



- oprească jocul (și să-l reia cu o minge de arbitru) doar dacă intervine în joc, mai puțin dacă mingea se îndreaptă spre poartă și dacă intervenția nu împiedică un jucător apărător să joace mingea, golul este acordat dacă mingea intră în poartă (chiar dacă a avut loc contactul cu mingea), decât dacă mingea intră în poarta adversarului.
  - lase jocul să continue dacă nu influențează jocul și să dispuna scoatere în afara terenului cât mai curând posibil.
- Nu permite accesul pe terenul de joc persoanelor neautorizate

#### 4. Echipamentul arbitrului

##### Echipament obligatoriu:

- Fluier(e)
- Ceas(uri)
- Cartonașe galbene și roșii
- Cartețel (sau alt mijloc de a ține evidența meciului)

##### Alt echipament

Arbitrilor le este permis să folosească:

- Echipament de comunicare/Sistem de comunicare cu ceilalți oficiali ai jocului- buzzer/steaguri cu bipuri, căști audio etc....
- EPTS sau alt echimant de monitorizare a condiției fizice
- Spray cu spumă

Arbitrilor și celorlalți oficiali ai jocului le este interzis să poarte bijuterii și orice alt echipament electronic.

#### 5. Semnalele arbitrului

**Consultați graficele pentru semnalele aprobate ale arbitrilor.**

În plus, față de actualul semnal 'cu două brațe' pentru avantaj, un semnal similar cu 'un singur braț' este permis acum, întrucât nu este întotdeauna ușor pentru arbitri să alerge cu ambele brațe întinse.



Lovitură liberă  
**Indirectă**



Lovitură  
**Directă**

liberă



**Avantaj (1)**



**Avantaj (2)**



Lovitură de **Pedeapsă**



Cartonaș **Roșu și Galben**



Lovitură de la **colț**



Lovitură de la **poartă**

## 6. Îndatoriri ale Oficialilor Jocului

Un arbitru sau alt oficial al jocului nu este considerat răspunzător pentru:

- niciun fel de accidentare suferită de un jucător, oficial sau spectator
- niciun prejudiciu adus vreunei proprietăți de niciun fel
- nicio altă pierdere suferită de vreo persoană, club, companie, asociație sau alt organism, care se datorează sau poate fi datorată unei decizii luate în conformitate cu Legile Jocului sau în legătură cu procedurile normale care se impun pentru a organiza, a disputa și a controla un meci.

Aceste decizii pot include decizia:

- de a permite sau de a interzice desfășurarea unui joc din cauza stării terenului și a anexelor sale sau din cauza condițiilor meteorologice
- de a opri jocul definitiv pentru orice alt motiv
- cu privire la starea accesoriilor folosite în timpul jocului și a mingii
- de a opri sau nu jocul din cauza intervenției spectatorilor sau a oricărei alte probleme apărute în spațiul rezervat spectatorilor
- de a întrerupe sau nu jocul pentru a permite transportul unui jucător accidentat în afara terenului de joc pentru a primi îngrijiri medicale
- de a cere unui jucător accidentat să părăsească terenul de joc pentru a primi îngrijiri medicale
- de a permite sau de a interzice unui jucător să poarte anumite accesorii sau echipamente
- acolo unde arbitrul are autoritatea de a permite sau de a interzice oricărei persoane (inclusiv oficialii echipelor sau ai stadionului, organelor de ordine, fotografiilor sau altor reprezentanți ai mass-media) să stea în apropierea terenului de joc
- orice altă decizie pe care arbitrul poate s-o ia în conformitate cu Legile Jocului sau în conformitate cu obligațiile sale așa cum sunt stipulate în regulamentele și instrucțiunile FIFA, ale confederațiilor, asociațiilor membre sau organizatorilor competițiilor sub responsabilitatea cărora se desfășoară jocul.

**Legea**

**06**

# Ceilalți oficiali ai jocului

Alți oficiali ai jocului/meciului (doi arbitri asistenți, cel de-al patrulea oficial, doi arbitri adiționali și rezerva arbitrului asistent) pot fi delegați la meciuri. Ei îl vor ajuta pe arbitru să controleze meciul în conformitate cu Legile Jocului, însă decizia finală va fi luată întotdeauna de arbitru.

Oficialii jocului acționează la îndrumarea arbitrului. În caz de amestec nejustificat sau de comportament inadecvat/intervenții inoportune, arbitrul va renunța la aceștia și va întocmi un raport către autoritățile competente.

Cu excepția rezervei arbitrului asistent, ei ajută arbitrul când au loc abateri, atunci când au un câmp vizual mai bun decât arbitrul; ei trebuie să înainteze un raport autorităților competente cu privire la orice abatere grava sau incident care a avut loc în afara câmpului vizual al arbitrului și al celorlalți oficiali ai meciului. Ei trebuie să infomeze arbitrul și pe ceilalți oficiali ai meciului despre conținutul raportului redactat.

Oficialii jocului ajută arbitrul la inspectarea terenului de joc, a mingilor și echipamentului jucătorilor (inclusiv dacă problemele au fost rezolvate) și țin evidența minutelor, golurilor, comportărilor nesportive, etc.

Regulamentul competiției trebuie să stipuleze clar cine înlocuiește un oficial al meciului, care nu poate începe sau continua, precum și orice schimbări aferente. În mod particular, trebuie să fie clar în cazul în care arbitrul nu poate continua, dacă cel de-al patrulea oficial sau arbitrul asistent cel mai experimentat/principal sau arbitrul adițional cel mai experimentat/principal îi va lua locul.

## 1. Arbitri asistenți

Aceștia vor semnaliza atunci când:

- mingea a ieșit în întregime de pe terenul de joc și cărei echipe îi revine o lovitură de la colț, o lovitură de la poartă sau o aruncare de la margine
- un jucător trebuie sancționat pentru că se află în poziție de afară din joc (ofsaïd)
- se solicită o înlocuire de jucători
- la loviturile de pedeapsă, portarul părăsește linia de poartă înainte ca mingea să fie lovită și dacă mingea a depășit linia de poartă; dacă au fost delegați arbitri adiționali, arbitrul asistent se va poziționa pe linie cu punctul de pedeapsă

Ajutorul arbitrului asistent include de asemenea monitorizarea procedurii de înlocuire.

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

## 2. Cel de-al patrulea oficial

Ajutorul celui de-al patrulea oficial include de asemenea:

- Supravegherea procedurii de înlocuire
- Verificarea echipamentului unui jucător/jucător înlocuitor
- Reintrarea unui jucător pe terenul de joc în urma unui semnal/aprobării arbitrului
- Supravegherea mingilor de rezervă
- Indicarea minimului de minute de prelungiri pe care arbitrul intenționează să le acorde la finalul fiecărei reprize (inclusiv reprizele de prelungiri)
- Informarea arbitrului cu privire la comportamentul iresponsabil al unui ocupant al suprafeței tehnice

## 3. Arbitri adiționali

Arbitri adiționali pot semnaliza:

- atunci când mingea depășește în întregime terenul de joc peste linia de poartă, inclusiv când un gol a fost înscris
- cărei echipe îi revine lovitura de la colț sau lovitura de poartă
- dacă, la loviturile de pedeapsă, portarul părăsește linia de poartă înainte ca mingea să fie lovită și dacă mingea depășește linia de poarta.

**4. Rezerva arbitrului asistent**

Singura îndatorire a rezervei arbitrului asistent este să înlocuiască un arbitru asistent sau cel de-al patrulea oficial care nu mai poate continua.



**5. Semnalele arbitrului asistent**



Lovituri libere ale  
echipei în atac

Înlocuire

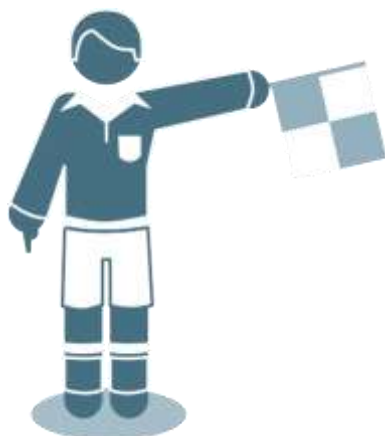


Lovituri libere ale  
echipei în apărare





Aruncare de la margine  
pentru echipa în atac



Aruncare de la margine  
pentru echipa în apărare



Lovitură de la colț



Lovitură de la poartă



(Afară din joc) Ofsaid



(Afară din joc) Ofsaid în apropiere pe teren

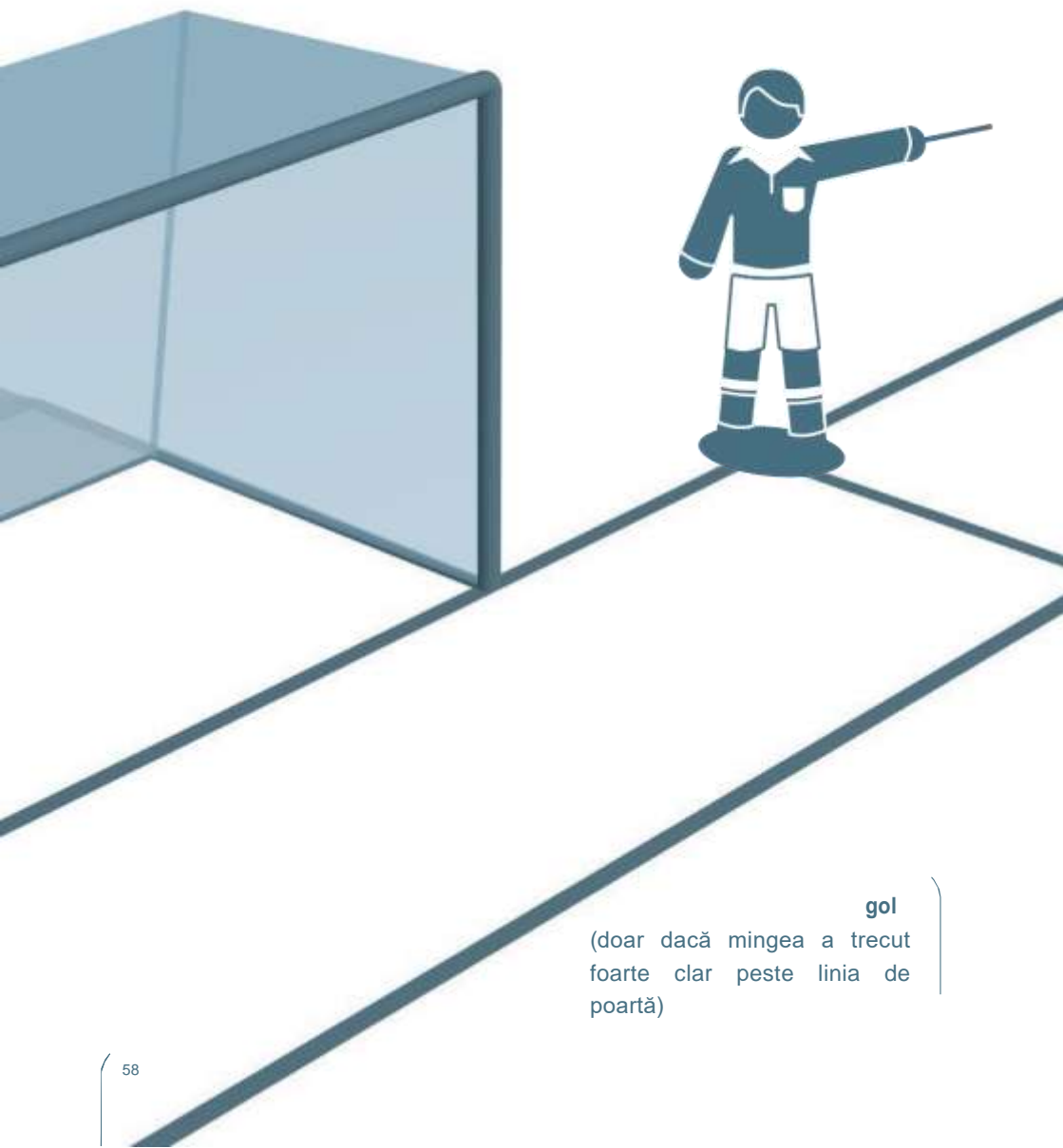


(Afară din joc) Ofsaid la mijlocul terenului



(Afară din joc) Ofsaid în partea depărtată de teren

## 6. Semnalele arbitrului adițional



**gol**  
(doar dacă mingea a trecut  
foarte clar peste linia de  
poartă)

IFAB®



**Legea**

**07**

# Durata Jocului

## 1. Reprizele de joc

Un joc se va desfășura în două reprize egale de 45 de minute, care pot fi reduse doar dacă s-a convenit de comun acord între arbitru și cele două echipe participante, înainte de începerea jocului și dacă este în conformitate cu regulamentul competiției.

## 2. Pauza dintre reprize

Jucătorii au dreptul la o pauză între cele două reprize, care nu trebuie să depășească 15 minute. Regulamentul fiecărei competiții trebuie să precizeze clar durata pauzei dintre cele două reprize și poate fi modificată doar cu consimțământul arbitrului.

## 3. Adăugarea timpului pierdut.

Adăugarea se face de către arbitru la fiecare repriză pentru tot timpul pierdut din cauza:

- înlocuirilor de jucători
- examinării și/sau transportării jucătorilor accidentați în afara terenului de joc
- pierderilor de timp
- sancțiunilor disciplinare
- pauzelor de hidratare sau alte cauze medicale permise de regulamentul competiției
- oricărei alte cauze, inclusiv orice întârziere semnificativă la o reîncepere a jocului (e.g. sărbătorirea unui gol)

Cel de-al patrulea oficial indică minimum de minute de prelungiri, decis de către arbitru, la sfârșitul ultimului minut din fiecare repriză. Numarul minutelor de prelungiri poate fi marit de arbitru, dar nu redus.

Arbitrul nu trebuie să compenseze o eroare de cronometrarea petrecută în prima repriza, schimbând durata celei de-a doua reprize.

#### **4. Lovitura de pedeapsă**

Durata fiecărei reprize va fi prelungită pentru a se permite executarea sau repetarea unei lovituri de pedeapsă.

#### **5. Oprirea definitivă a jocului**

Un joc oprit definitiv trebuie să fie rejucat, cu excepția situațiilor în care regulamentul competiției sau organizatorii dispun altfel.

IFAB®





**Legea**

**08**

# Începerea și Reluarea Jocului

Lovitura de începere este modalitatea de începere a ambelor reprize ale unui meci, ambelor reprize de prelungiri și de reluarea a jocului după înscrierea unui gol. Loviturile libere (directe sau indirecte), loviturile de pedeapsă, aruncările de la margine, loviturile de la poartă și loviturile de la colț reprezintă alt mod de a relua jocul (vezi Legile 13–17).

O minge de arbitru este modalitatea prin care se reia jocul după ce arbitrul îl oprește, iar Legea nu prevede una din modalitățile mai sus menționate de reîncepere.

Dacă o abatere are loc atunci când mingea nu este în joc, acest lucru nu schimbă modul în care jocul este reînceput.

## 1. Lovitura de începere

### Procedura

- echipa care a câștigat tragerea la sorți va alege poarta în direcția căreia va ataca în prima repriză.
- cealaltă echipă va avea lovitura de începere a jocului
- echipa care a ales terenul va efectua lovitura de începere a celei de-a doua reprize a jocului
- la începutul celei de a doua reprize, echipele vor schimba terenul și vor ataca în direcția porții adverse
- după ce o echipă a înscris un gol, lovitura de reluare a jocului aparține echipei adverse

Pentru toate loviturile de începere:

- toți jucătorii trebuie să se afle în propria jumătate de teren
- jucătorii echipei care nu beneficiază de lovitura de începere trebuie să se afle la o distanță de cel puțin 9,15m(10yds)de minge înainte ca aceasta să fie în joc
- mingea trebuie așezată pe punctul de la centrul terenului de joc
- arbitrul va da semnalul de începere a jocului
- mingea este în joc atunci când a fost lovită cu piciorul și se mișcă în mod clar
- un gol poate fi înscris direct împotriva echipei adverse din lovitura de începere

### **Abateri și sancțiuni**

Dacă executantul loviturii de începere joacă mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător se va acorda o lovitură liberă indirectă; pentru jucarea mingii cu mâna în mod deliberat se acordă lovitură liberă directă.

Pentru orice altă abatere la executarea loviturii de începere aceasta se repetă.

## **2. Mingea de arbitru**

### **Procedura**

Arbitrul va lăsa mingea să cadă pe pământ în locul în care se afla aceasta în momentul când jocul a fost oprit, cu excepția cazului în care mingea se afla în suprafața de poartă, situație în care mingea de arbitru va fi lăsată să cadă pe linia suprafeței de poartă paralelă cu linia porții, în punctul cel mai apropiat de locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului.

Mingea este în joc îndată ce aceasta atinge pământul.

Oricâți jucători pot juca o minge de arbitru (inclusiv portarii); arbitrul nu poate decide cine poate juca mingea de arbitru sau rezultatul în urma acesteia.

### **Abateri și sancțiuni**

Mingea de arbitru se repetă dacă:

- atinge un jucător înainte să fi atins pământul
- părăsește terenul de joc după ce a atins pământul fără să atingă un jucător

Dacă o minge de arbitru intră în poartă fără să fi atins cel puțin doi jucători jocul se reîncepe cu:

- o lovitură de poartă dacă intră în poarta adversarului
- o lovitură de la colț dacă intră în poarta echipei proprii

IFAB®



**Legea**

**09**

# Mingea în joc și afară din joc

## 1. Mingea afară din joc

Mingea este afară din joc atunci când:

- a depășit în întregime linia de poartă sau linia de margine, pe pământ sau în aer
- jocul a fost oprit de către arbitru

## 2. Mingea în joc

Mingea este în joc în toate momentele, inclusiv atunci când ricosează după ce a atins un oficial al jocului, stâlpul porții, bara transversală sau un steag de la colțul terenului și rămâne pe terenul de joc .

**Legea**

**10**

# Stabilirea Rezultatului Jocului

## 1. Înscierea unui gol

Un gol se consideră înscris atunci când mingea a depășit în întregime linia de poartă între stâlpii porții și pe sub bara transversală, cu condiția ca, în prealabil, echipa care a înscris să nu fi comis nicio abatere de la Legile Jocului.

Dacă un arbitru semnalizează marcarea unui gol înainte ca mingea să fi depășit în întregime linia de poartă, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

## 2. Echipa învingătoare

Echipa care a înscris cele mai multe goluri în timpul jocului obține victoria. Dacă ambele echipe nu înscriu niciun gol sau înscriu același număr de goluri, jocul va fi declarat egal.

Atunci când regulamentul unei competiții prevede ca o echipă să fie declarată învingătoare după un joc terminat la egalitate sau după un joc tur-retur, singurele proceduri permise pentru determinarea echipei câștigătoare sunt:

- regula golurilor înscrise în deplasare
- prelungirile
- executarea loviturilor de la punctul de pedeapsă.

## 3. Loviturile din punctul de pedeapsă

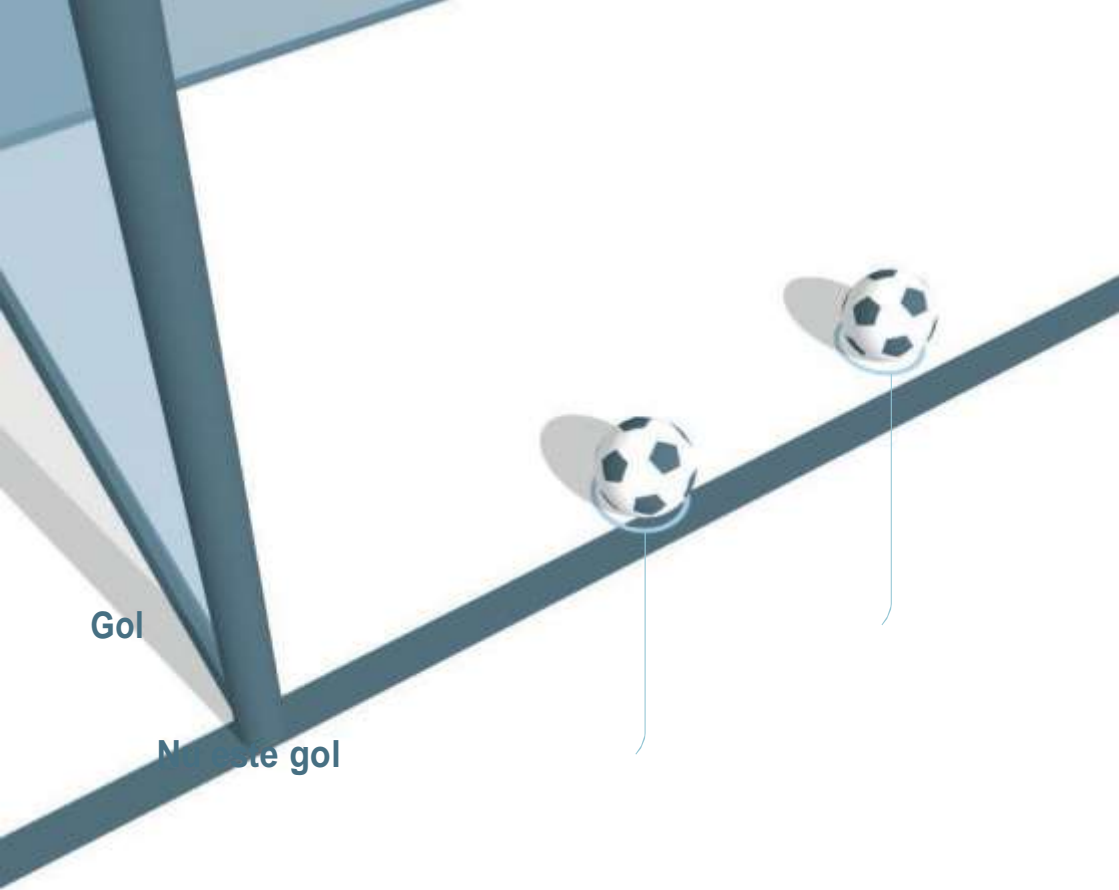
Loviturile din punctul de pedeapsă sunt executate după ce meciul a fost încheiat și, dacă nu se stipulează altfel, se aplică dispozițiile corespunzătoare Legilor Jocului.

### Procedură

#### Înainte executării loviturilor de la punctul de pedeapsă

- Dacă nu există alte motive (e.g. starea terenului, siguranță etc.), arbitrul trage la sorti pentru a decide poarta la care se vor executa loviturile, care poate fi schimbată doar din motive de siguranță sau dacă poarta sau suprafața de joc devine neregulamentară/impracticabilă.



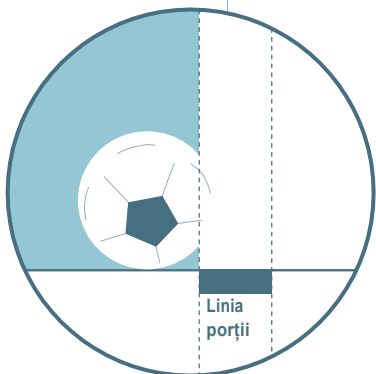


Gol

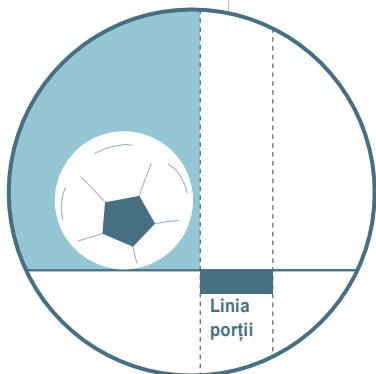
Nu este gol

Nu este gol

Gol



Linia  
porții



Linia  
porții

- Arbitrul trage la sorți încă o dată cu o monedă, iar echipa care va câștiga alege să execute prima sau a doua lovitură
- Cu excepția unui jucător înlocuitor pentru portarul accidentat, doar jucătorii care sunt pe terenul de joc sau sunt temporar în afara terenului de joc (accidentări, corectarea echipamentului etc.) sunt eligibili să execute loviturile la sfârșitul meciului
- Fiecare echipă este responsabilă pentru selectarea ordinii în care vor executa loviturile din jucătorii eligibili. Arbitrul nu este informat cu privire la ordinea lor.
- Dacă la sfârșitul unui joc și înainte sau în timpul executării loviturilor din punctul de pedeapsă o echipă termină jocul cu un număr de jucători mai mare decât cel al echipei adverse, ea va reduce numărul la un număr egal de jucători și arbitrul trebuie să fie informat în legătură cu numele și numărul fiecărui jucător exclus. Orice jucător exclus astfel, nu poate participa la executarea loviturilor din punctul de pedeapsă (cu excepția celor subliniate mai jos)
- Un portar care nu poate continua înainte sau în timpul loviturilor de departajare și a cărei echipă nu a folosit numărul maxim permis de înlocuiri, poate fi înlocuit de un jucător înlocuitor înscris în raport, sau un jucător exclus pentru a egala numărul de jucători, dar acesta (portarul înlocuit) nu mai poate lua parte și nu poate executa lovituri din punctul de pedeapsă.

### În timpul loviturilor din punctul de pedeapsă

- Doar jucătorilor desemnați și oficialilor jocului le este permis să rămână pe teren
- Toți jucătorii desemnați, cu excepția jucătorului care execută lovitură și cei doi portari, trebuie să rămână în interiorul cercului de la centru terenului
- Portarul coechipier cu executantul trebuie să rămână pe terenul de joc, în afara suprafeței de pedeapsă, pe linia porții, unde aceasta se intersectează cu suprafața de pedeapsă
- Un jucător desemnat poate înlocui portarul
- Lovitura se încheie atunci când mingea se oprește din mișcare, iese din joc sau arbitrul oprește jocul din cauza unei abateri la Legile Jocului
- Arbitrul ține evidența loviturilor.

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

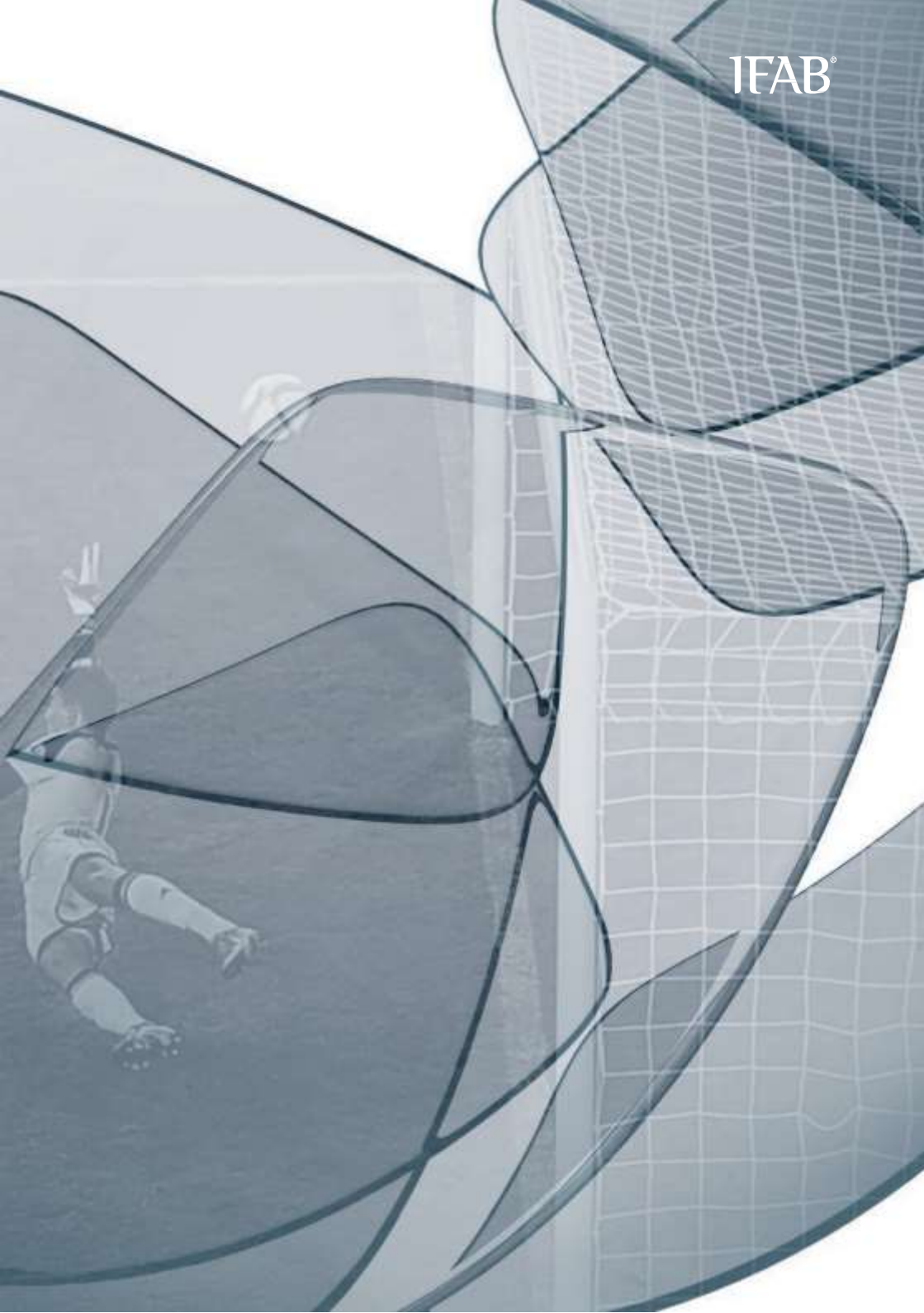
- Loviturile sunt executate alternativ de către echipe
- Dacă, înainte ca cele două echipe să execute toate cele cinci lovituri, una a înscris mai multe goluri decât ar putea cealaltă să înscrie, chiar dacă ar mai avea de executat până la terminarea celor cinci, nu se vor mai executa celelalte

- Dacă, după ce ambele echipe au executat cele cinci lovituri, scorul este egal, atunci loviturile continuă până când o echipă înscrie cu un gol mai mult decât cealaltă din același număr de lovituri
- Fiecare lovitură este executată de un jucător diferit; toți jucătorii desemnați trebuie să execute o lovitură până când orice jucător poate executa o a doua lovitură
- Principiul de mai sus se reia pentru orice șir ulterior de lovituri, însă o echipă poate schimba ordinea executanților
- Loviturile din punctul de pedeapsă nu trebuie să fie întârziate pentru un jucător care părăsește terenul de joc. Executarea jucătorului va fi pierdută (ca și cum nu a înscris) dacă jucătorul nu se întoarce în timp util pentru a executa lovitură.

### **Înlocuiri și eliminări în timpul loviturilor de la punctul de pedeapsă**

- Un jucător, jucător înlocuitor sau jucător înlocuit poate fi avertizat sau eliminat
- Un portar care este eliminat trebuie să fie înlocuit de un jucător desemnat.
- Un jucător, altul decât portarul, care nu poate continua, nu poate fi înlocuit
- Arbitrul nu trebuie să oprească definitiv meciul, dacă o echipă este redusă la mai puțin de șapte jucători .

IFAB®



# Legea

# 11

# Ofsaid

## 1. Poziția de ofsaid

Nu constituie o abatere a fi în poziție de ofsaid.

Un jucător se află în poziție de ofsaid dacă:

- Orice parte a capului, corpului sau picioarelor se află în jumătatea adversa (excluzând linia mediană) și
- orice parte a capului, corpului sau picioarelor este mai aproape de linia porții adverse, în același timp, decât mingea și de penultimul adversar

Mâinile și brațele tuturor jucătorilor, inclusiv portarilor, nu se iau în considerare.

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

- penultimul apărător sau
- ultimii doi adversari

## 2. Abateri

Un jucător aflat în poziție de ofsaid în momentul în care mingea este jucată sau atinsă de către un coechipier este sancționat doar atunci când el se implică activ în joc :

- Intervenind în joc, jucând sau atingând o minge pasată sau care a fost atinsă de un coechipier sau
- Influențând un adversar prin:

- împiedicarea unui adversar să joace mingea sau un adversar care ar fi în măsură să joace mingea, prin obstrucționarea clară a câmpului vizual sau
- atacarea adversarului pentru a intra în posesia mingii sau
- încercarea în mod clar de a juca mingea care se află în apropierea lui când această acțiune are un impact asupra adversarului sau
- făcând o acțiune evidentă care în mod clar are un impact asupra capacității adversarului de a juca mingea

sau

- obținând un avantaj din jucarea mingii sau influențând un adversar când aceasta :
  - revine sau este deviată din stâlpul porții, bara transversală sau de către un adversar
  - respinsă\* de un adversar care împiedică înscrierea unui gol (\* jucătorul nu are control asupra mingii)

Un jucător aflat în poziție de ofsaid care primește mingea de la un adversar, care a jucat mingea (exceptând situația în care un adversar respinge\* mingea împiedicând înscrierea unui gol), nu se consideră că obține un avantaj din această poziție.

O ‘respingere’ este atunci când un jucător oprește mingea care se ducea în poartă sau foarte aproape de poartă cu orice parte a corpului cu excepția mâinilor (cu excepția portarului în suprafața de pedeapsă).

### 3. Lipsa abaterii

Nu se sancționează ofsaid atunci când un jucător primește mingea direct dintr-o:

- Lovitură de la poartă
- Aruncare de la margine
- Lovitură de la colț

#### 4. Abateri și sancțiuni

Dacă are loc o abatere de la această lege, arbitrul acordă o lovitură liberă indirectă de pe locul unde a avut loc abaterea, inclusiv dacă aceasta a avut loc în propria jumătate de teren a jucătorului.

Un jucător apărător care părăsește terenul de joc, fără permisiunea arbitrului, trebuie să fie considerat ca fiind pe propria linie de poartă sau de margine pentru orice situație de ofsaid până la prima oprire a jocului sau până când echipa în apărare a trimis mingea către linia mediana și aceasta este în afara suprafeței de pedeapsă. Dacă jucătorul echipei în apărare părăsește terenul de joc în mod voit, el trebuie avertizat la prima oprire a jocului .

Un jucător atacant poate pași sau poate sta în afara terenului de joc pentru a nu fi implicat activ în joc. Dacă jucătorul reintră pe la linia porții și se implică activ în joc înainte de prima oprire a jocului sau înainte ca echipa în apărare să fi jucat mingea spre linia mediană și aceasta să fie în afara suprafeței de pedeapsă, se va considera că jucătorul este poziționat pe linia de poartă atunci când se analizează o situație de ofsaid. Jucătorul echipei în atac care, pentru a evita o poziție de ofsaid, părăsește sau stă în afara terenului de joc și reintră, nefiind sancționabil pentru ofsaid, dar care obține un beneficiu trebuie să fie avertizat.

Dacă un jucător atacant rămâne nemișcat între stâlpii porții și în interiorul porții atunci când mingea intră în poartă, golul trebuie acordat, cu excepția cazului în care jucătorul comite o abatere sancționabilă pentru ofsaid sau abatere ce se încadrează în Legea 12, caz în care jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă sau directă.



Legea

12

# Faulturi și Incorectitudini

Loviturile libere directe și indirecte și loviturile de pedeapsă pot fi acordate doar în cazul unor abateri sau încălcări ale legilor comise atunci când mingea este în joc.

## 1. Lovitura liberă directă

Se acordă o lovitură liberă directă dacă un jucător comite una din următoarele abateri împotriva unui adversar, într-o manieră considerată de către arbitru a fi din neglijență, imprudență sau cu o forță excesivă:

- atacă
- sare asupra
- lovește sau încearcă să lovească cu piciorul
- împinge
- lovește sau încearcă să lovească (inclusiv cu capul)
- atacă prin alunecare sau atacă incorect
- pune sau încearcă să pună piedică

Dacă o abatere implică un contact, aceasta este pedepsită cu o lovitură liberă directă sau o lovitură de pedeapsă.

- Neglijență este atunci când un jucător dă dovadă de lipsă de atenție sau considerație atunci când atacă sau acționează fără precauție. Nu se impune sancțiune disciplinară.
- Imprudență este atunci când un jucător acționează ignorând pericolul, sau consecințele pentru adversar. El trebuie avertizat.
- Folosirea forței excesive este atunci când un jucător depășește cu mult limita folosirii forței și pune în pericol integritatea corporală a adversarului. El trebuie eliminat .

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

- joacă în mod voit mingea cu mâna (cu excepția portarului în suprafața proprie de pedeapsă)
- ține un adversar
- împiedică evoluția unui adversar prin contact fizic
- scuiță un adversar

Vezi de asemenea abateri la Legea 3.

### **Jucarea mingii cu mâna (Henț)**

Hențul presupune actul deliberat al jucătorului care intră în contact cu mingea atingând-o cu mâna sau brațul.

Trebuie luate în considerație următoarele:

- mișcarea mâinii către minge (nu a mingii către mână)
- distanța dintre adversar și minge (minge neașteptată)
- poziția mâinii nu presupune neapărat existența unei incorectitudini
- atingerea mingii cu un obiect ținut în mână (îmbrăcăminte, apărători pentru tibie, etc) este considerată o incorectitudine
- lovirea mingii cu un obiect aruncat (gheată, apărători pentru tibie, etc.) este considerată o incorectitudine.

Portarul are aceleași restricții atunci când joacă mingea cu mâna ca orice alt jucător în afara suprafeței de pedeapsă. În interiorul suprafeței de pedeapsă, portarul nu poate fi considerat vinovat de jucarea mingii cu mâna și pasibil de o lovitură liberă directă sau o altă sancțiune, dar se poate face vinovat de jucarea mingii cu mâna la care se impune lovitură liberă indirectă.

## **2. Lovitură liberă indirectă**

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător:

- joacă de o manieră periculoasă
- împiedică evoluția unui adversar fără să fi avut loc un contact
- împiedică portarul să dea drumul mingii din mâini sau lovește sau încearcă să lovească mingea atunci când portarul se pregătește să dea drumul mingii din mâini
- comite orice altă greșală, nemenționată în prealabil în Legea 12, pentru care jocul este oprit de arbitru să avertizeze sau să elimine un jucător.

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă portarul în propria suprafață de pedeapsă, comite una din următoarele abateri:

- ține mingea în mâini mai mult de șase secunde înainte de a-i da drumul
- atinge mingea cu mâinile după ce:
  - i-a dat drumul și nu a fost atinsă înainte de un alt jucător
  - i-a fost trimisă intenționat cu piciorul de către un coechipier
  - o primește direct dintr-o aruncare de la margine efectuată de un coechipier

Se consideră că portarul este în posesia mingii:

- când mingea este în mâinile sale sau între mâna sa și orice altă suprafață (de exemplu: pământ sau propriul corp) sau când o atinge cu orice parte a mâinilor sau brațelor cu excepția situației în care mingea revine accidental de la portar sau portarul respinge mingea
- când ține mingea în mâinile sale larg deschise
- atunci când bate mingea de pământ sau o aruncă în aer

Un portar nu poate fi atacat de către un adversar atunci când el se află în posesia mingii.

### **Jocul periculos**

Jocul periculos este definit ca orice acțiune a unui jucător, care în încercarea de a juca mingea, pune în pericol de accidentare un adversar (inclusiv jucătorul însuși) și include împiedicarea unui adversar aflat în apropiere să joace mingea, fiindu-i teamă de accidentare.

Foarfeca sau bicicleta este permisă dacă nu reprezintă un pericol pentru adversar.

### **Împiedicarea deplasării unui adversar fără contact**

Împiedicarea deplasării unui adversar înseamnă ieșirea în calea adversarului pentru a-l obstructiona, bloca, încetini sau a-l forța să-și schimbe direcția, atunci când mingea nu este la distanță de joc de nici unul dintre jucători.

Toți jucătorii au dreptul de a ocupa o poziție pe terenul de joc; a te găsi în drumul adversarului nu este același lucru cu a te deplasa în calea adversarului.

Un jucător poate proteja mingea plasându-se între adversar și minge, atât timp cât mingea se află la distanță de joc, iar jucătorul respectiv nu ține (blochează) adversarul cu brațele sau corpul. Dacă mingea este la distanță de joc, jucătorul poate fi atacat regulamentar de către adversar

### 3. Sancțiuni disciplinare

Arbitrul are autoritatea să ia măsuri disciplinare din momentul intrării pe terenul de joc pentru inspecția dinainte de meci până în momentul părăsirii terenului de joc după încheierea meciului (inclusiv loviturile de departajare).

Dacă, înainte de intrarea pe terenul de joc, la începutul meciului, un jucător comite o abatere sancționabilă cu eliminare, arbitrul are autoritatea să interzică jucătorului de la a lua parte la meci (vezi Legea 3.6); arbitrul va raporta orice altă incorectitudine.

Un jucător care comite o greșală sancționabilă cu avertisment sau eliminare, indiferent dacă a fost comișă pe terenul de joc sau în afara lui, asupra unui adversar, coechipier, oficial al jocului sau oricărei alte persoane sau încalcă Legile Jocului, va fi sancționat conform naturii greșelii comise.

Cartonașul galben este folosit pentru a arată un avertisment, cartonașul roșu este folosit pentru a arată o eliminare.

Nu poate fi arătat un cartonaș galben sau roșu decât unui jucător, unui jucător înlocuitor sau unui jucător înlocuit.

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

Odată ce arbitrul a decis acordarea unui cartonaș, pentru a avertiza sau elimina un jucător, jocul nu trebuie reluat până când sancțiunea nu a fost notată și pusă în aplicare.

#### **Avantaj**

Dacă arbitrul aplică avantajul în cazul unei situații în care un avertisment/o eliminare trebuie să fie acordat/ă, acest avertisment/eliminare trebuie să fie acordat/ă la prima ieșire a mingii din joc, cu excepția împiedicării unei ocazii clare de înscriere a unui gol, dar din care se marchează; atunci jucătorul este avertizat pentru comportare nespportivă.

Avantajul nu trebuie să fie aplicat în situații care implică atac grosolan, comportament violent, sau o a doua abatere sancționabilă cu avertisment, decât dacă există o ocazie clară de a înscrie un gol. Arbitrul trebuie să îl elimine pe jucător la prima oprire a jocului, exceptând cazul în care jucătorul vinovat joacă mingea sau atacă/influentează un adversar; arbitrul va opri

jocul, va elimina jucătorul și va relua jocul cu o lovitură liberă indirectă.

Dacă un jucător apărător începe ținerea unui jucător atacant în afara suprafeței de pedeapsă, dar continuă să-l țină și în interiorul suprafeței de pedeapsă, arbitrul trebuie să acorde o lovitură de pedeapsă.

### **Greșeli sancționabile cu avertisment**

Un jucător este avertizat (cartonas galben) dacă se face vinovat de:

- întârzierea reluării jocului
- protest prin vorbă sau gest
- intră, reîntră sau părăsește în mod voit terenul de joc fără permisiunea arbitrului
- nu respectă distanța prevăzută de regulament, când jocul se reia cu o lovitură de la colț, o lovitură liberă sau o aruncare de la margine
- încalcă cu persistență Legile Jocului (nu există un număr specific sau model de abateri care să constituie “persistență”)
- comportare nesportivă

Un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este avertizat dacă se face vinovat de:

- întârzierea reluării jocului
- protest prin vorbă sau gest
- intră sau reîntră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului
- comportare nesportivă

### **Avertismente (cartonas galben) pentru comportări nesportive**

Există diferite situații în care un jucător trebuie avertizat pentru comportare nesportivă, inclusiv atunci când un jucător:

- încearcă să înșele arbitrul, simulând accidentarea sau pretinzând că a fost atacat neregulamentar (simulare)
- își schimbă postul cu portarul în timpul desfășurării jocului sau fără permisiunea arbitrului
- comite într-o manieră imprudentă o abatere sancționabilă cu lovitură liberă directă
- comite o abatere sau joacă mingea cu mâna cu scopul tactic de a interveni într-un/sau opri un atac promițător

- joacă / atinge mingea în mod voit cu mâna în încercarea de a marca un gol (chiar dacă încercarea reușește sau nu) sau încearcă fără succes de a împiedica marcarea unui gol
- trasează semne neautorizate pe terenul de joc
- joacă mingea în timp ce iese de pe terenul de joc, după ce a primit de la arbitru permisiunea de a părăsi terenul de joc
- acționează într-o manieră ce demonstrează lipsă de respect față de joc
- folosește trucuri în mod intenționat pasând mingea (inclusiv dintr-o lovitură liberă) propriului portar cu pieptul, capul sau genunchiul cu scopul de a încălca Legea 12, indiferent dacă mingea este atinsă de către portar cu mâinile sau nu
- distrage verbal atenția adversarului în timpul jocului sau la reluarea jocului

### **Bucuria înscrierii unui gol**

Este permis ca un jucător să-și manifeste bucuria înscrierii unui gol, însă manifestarea ei nu trebuie să fie excesivă; practicile regizate nu sunt încurajate și nu trebuie să provoace întârzierea reluării jocului.

Părăsirea terenului pentru manifestarea bucuriei înscrierii unui gol nu este o greșeală sancționabilă cu avertisment, dar jucătorii trebuie revină pe terenul de joc în cel mai scurt timp.

Un jucător trebuie avertizat dacă:

- escaladează gardurile împrejmuitoare ale terenului
- face gesturi provocatoare, batjocoritoare sau ațâțătoare
- își acoperă capul sau fața cu o mască sau alt obiect similar
- își scoate tricoul sau își acoperă capul cu tricoul

### **Întârzierea reluării jocului**

Arbitrii trebuie să avertizeze jucătorii care întârzie reluarea jocului din motive precum:

- manifestarea intenției de a efectua o aruncare de la margine, iar apoi renunță brusc și transmite mingea unui coechipier pentru executarea acesteia
- întârzierea părăsirii terenului de joc la efectuarea unei înlocuiri
- întârzierea excesivă a reluării jocului
- îndepărtarea mingii sau luarea acesteia în mâini sau provocarea unei confruntări prin lovirea intenționată a mingii, după ce arbitrul a oprit jocul
- executarea unei lovituri libere dintr-un alt loc, pentru a forța repetarea ei

## Greșeli care se sancționează cu eliminare

Un jucător, un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este eliminat de pe terenul de joc atunci când comite una din următoarele greșeli:

- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau oprește o ocazie evidentă de gol, jucând intenționat mingea cu mâna (aceasta nu se aplică portarului în propria suprafață de pedeapsă)
- oprește un adversar care se deplasează către poarta adversă, având o situație clară de înscriere a unui gol, comițând o greșeală care se sancționează cu lovitură liberă (dacă nu este cazul celor mai jos subliniate)
- fault grosolan
- scuișă spre un adversar sau oricare altă persoană
- comportare violentă
- folosește cuvinte sau face gesturi jignitoare, injurioase și/sau grosolane
- primește al doilea avertisment în cursul aceluiași joc

Un jucător, un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit, eliminat, trebuie să părăsească incinta terenului de joc, precum și suprafața tehnică.

### Oprește un gol sau o situație evidentă de înscriere

Atunci când un jucător împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau să aibă o situație evidentă de a înscrie printr-o jucare în mod voit a mingii cu mâna, jucătorul este eliminat indiferent de locul în care are loc abaterea.

Atunci când un jucător comite o abatere împotriva adversarului în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, fapt care îl împiedică pe adversar să aibă o situație clară de a înscrie și arbitrul acordă lovitură de pedeapsă, jucătorul vinovat este avertizat, în afară de cazul în care:

- abaterea este ținere, tragere, împingere sau
- jucătorul vinovat nu încearcă să joace mingea sau nu există nicio posibilitate să joace mingea
- abaterea este una pedepsită cu cartonaș roșu, indiferent unde se întâmplă pe terenul de joc (ex: fault grosolan, comportare violentă etc.)

În toate situațiile de mai sus jucătorul este eliminat.

Următoarele aspecte trebuie considerate:

- distanța între locul greșelii și poartă
- direcția jocului
- probabilitatea de a păstra sau recupera controlul mingii
- poziția și numărul apărătorilor



#### • **Faultul grosolan**

Un atac prin alunecare sau un atac (efectuat cu scopul de a juca mingea) care pune în pericol integritatea fizică a unui adversar sau care utilizează forță excesivă trebuie sancționat ca fault grosolan.

Orice jucător care lovește un adversar în momentul când își dispută mingea, din față, din lateral sau din spate, cu unul sau ambele picioare, cu forță excesivă, periclitând integritatea fizică a adversarului, se face vinovat de fault grosolan.

#### **Comportare violentă**

Comportare violentă este atunci când un jucător folosește sau încearcă să folosească forță excesivă sau brutalitate împotriva unui adversar atunci când nu-și dispută mingea, sau împotriva unui coechipier, spectator, oficial de echipă, oficial de joc sau oricărei altă persoană, indiferent dacă a avut loc sau nu contactul.

În plus, un jucător care, atunci când nu intră în disputa pentru minge, în mod deliberat lovește un adversar sau orice altă persoană, în cap sau față cu mâna sau brațul, se face vinovat de comportare violentă cu excepția cazului în care forța folosită a fost neglijabilă.

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

Dacă, în timp ce mingea este în joc, un jucător, un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit aruncă cu un obiect (inclusiv mingea) către un adversar sau altă persoană, arbitrul trebuie să oprească jocul și dacă abaterea a fost:

- imprudență – să avertizeze jucătorul vinovat pentru comportare nesportivă
- folosindu-se forță excesivă – să elimine jucătorul vinovat pentru comportare violentă.

#### **4. Reluarea jocului după faulturi si incorectitudini**

- Dacă mingea este afară din joc, jocul se va relua în conformitate cu decizia anterioară
- Dacă mingea este în joc și un jucător comite o abatere în interiorul terenului de joc împotriva:
  - > unui adversar: lovitură liberă indirectă sau directă sau lovitură de pedeapsă
  - > un coechipier, jucător înlocuitor, jucător înlocuit, oficial de echipă sau al jocului: lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă
  - > orice altă persoană: minge de arbitru

- Dacă mingea este în joc și jucătorul comite o abatere în afara terenului de joc:
  - > dacă jucătorul este deja în afara terenului, jocul va reîncepe cu o minge de arbitru
  - > dacă jucătorul părăsește terenul de joc pentru a comite abaterea, jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă de pe locul în care se afla mingea când jocul a fost oprit. Însă, dacă un jucător părăsește terenul de joc în urma unei acțiuni de joc, și comite o abatere împotriva unui alt jucător, jocul va fi reluat cu o lovitură liberă executată din punctul de pe linia de margine sau de poarta cel mai apropiat locului în care s-a comis abaterea; Pentru abaterile sancționate cu lovitură liberă directă se acordă lovitură de pedeapsă dacă acestea au loc în interiorului suprafeței de pedeapsă a jucătorului vinovat
- Dacă un jucător care este poziționat pe sau în afara terenului de joc aruncă un obiect spre un adversar de pe terenul de joc, jocul este reluat cu o lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă de pe locul unde obiectul a lovit sau ar fi lovit adversarul
- Jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă dacă:
  - > un jucător care este poziționat pe teren aruncă un obiect spre orice persoană din afara terenului de joc
  - > un jucător înlocuitor sau jucător înlocuit aruncă un obiect spre un adversar care este în interiorul terenului de joc

**Legea**

**13**

# Lovituri libere

## 1. Categoriile de lovituri libere

Loviturile libere directe și indirecte se acordă echipei adverse jucătorului care se face vinovat de o abatere sau incorectitudine.

### Semnalul pentru o lovitură liberă indirectă

Arbitrul va semnaliza o lovitură liberă indirectă ridicând brațul deasupra capului; brațul va fi menținut în această poziție până la executarea loviturii libere și până când mingea atinge un alt jucător sau iese din joc.

O lovitură liberă indirectă trebuie să fie reexecutată dacă arbitrul nu reușește să semnalizeze că acea lovitură este una indirectă și mingea este trimisă direct în poartă.

### Mingea intră în poartă

- dacă dintr-o lovitură liberă directă mingea intră direct în poarta echipei adverse, se acordă gol
- dacă dintr-o lovitură liberă indirectă mingea intră direct în poarta echipei adverse, se acordă lovitură de la poartă
- dacă dintr-o lovitură liberă directă sau indirectă mingea intră direct în poarta echipei proprii, se acordă lovitură de la colț

## 2. Procedura

Toate loviturile libere se execută de pe locul în care a avut loc abaterea, exceptând:

- lovitura liberă indirectă în favoarea echipei în atac acordată în suprafața de poartă a adversarului trebuie executată din punctul cel mai apropiat de pe linia suprafeței de poartă, care este paralelă cu linia porții
- Loviturile libere în favoarea echipei în apărare în propria suprafață de poartă pot fi executate din orice punct al acestei suprafețe

- Loviturile libere acordate pentru abateri in situatia in care un jucător intră, reintră, sau părăsește terenul de joc fără permisiune sunt executate de pe locul în care era mingea atunci când jocul a fost oprit. Însă, dacă un jucător părăsește terenul de joc, el făcând parte din joc, și comite o abatere împotriva unui alt jucător, jocul va fi reluat cu o lovitură liberă executată pe linia de margine din punctul cel mai apropiat de locul în care s-a comis abaterea; pentru abaterile sancționabile cu lovitură liberă directă se acordă lovitură de pedeapsă dacă se întâmplă în interiorul suprafeței de pedeapsă a jucătorului vinovat
- Legea prevede alt loc de executare (vezi Legile 3, 11, 12)

Mingea:

- trebuie să fie statică și executantul nu trebuie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fi fost atinsa de un alt jucător
- este în joc atunci când este lovită cu piciorul și se mișcă în mod clar, cu excepția unei lovituri libere în favoarea echipei în apărare în propria suprafața de pedeapsă, cand mingea va fi în joc atunci cand va fi trimisă direct în afara suprafeței de pedeapsă

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

- la cel puțin 9.15 m (10 yds) de mingea, cu exceptia situatiei in care sunt pe propria linie de poartă între stâlpi porții
- în afara suprafeței de pedeapsă pentru loviturile libere acordate in suprafața de pedeapsă a adversarului

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

Simularea executării unei lovituri libere pentru a induce in eroare adversarii este permisă, făcând parte din jocul de fotbal.

Dacă un jucător, ce execută în mod corect o lovitură liberă, trimite în mod intenționat mingea într-un adversar cu scopul de a rejuca mingea, dar nu într-un mod neglijent, imprudent sau folosind forță excesivă, arbitrul lasă jocului să continue.

### 3. Abateri și sancțiuni

Dacă la executarea unei lovituri libere un jucător al echipei adverse nu se află la distanța regulamentară, lovitura liberă trebuie repetată, cu excepția situației în care poate fi aplicat avantajul; dar dacă un jucător execută rapid o lovitură liberă și un adversar care este la mai puțin de 9,15 m de minge o interceptează, arbitrul va lăsa jocul să continue. Însă, un adversar care în mod voit împiedică o lovitură liberă executată rapid trebuie să fie avertizat pentru întârzierea jocului.

Dacă o lovitură liberă este executată rapid din propria suprafață de pedeapsă, iar adversarii se află în această suprafață deoarece nu au avut timp să o părăsească, arbitrul lasă jocul să continue.

Dacă la executarea unei lovituri libere din propria suprafață de pedeapsă, mingea nu este trimisă direct în joc de echipa în apărare, lovitura liberă trebuie repetată.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător se acordă o lovitură liberă indirectă. Dacă executantul o joacă în mod voit cu mâna:

- Se acordă lovitură liberă directă
- Se acordă lovitură de pedeapsă, dacă abaterea are loc în interiorul suprafeței de pedeapsă, cu excepția situației în care executantul era portarul, caz în care se acordă lovitură liberă indirectă

**Legea**

**14**

# Lovitura de pedeapsă (penalty)

Se acordă o lovitură de pedeapsă (penalty), dacă un jucător comite o greșeală sancționabilă cu lovitură liberă directă în propria suprafață de pedeapsă, sau în afara terenului de joc, precum este stipulat în Legile 12 și 13.

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

## 1. Procedura

Mingea trebuie să fie statică, asezată pe punctul de pedeapsă.

Executantul loviturii de pedeapsă trebuie precis identificat.

Portarul echipei în apărare trebuie să rămână pe propria linie de poartă, cu fața la executant, între stâlpii porții, până când mingea a fost lovită cu piciorul.

Toți jucătorii în afara executantului și a portarului trebuie să se afle:

- la cel puțin 9,15 m de punctul de pedeapsă
- în spatele punctului de pedeapsă
- în interiorul terenului de joc
- în afara suprafeței de pedeapsă respective

Arbitrul dă semnalul de executare al loviturii de pedeapsă după ce jucătorii sunt plasați conform Legii.

Executantul loviturii de pedeapsă trebuie să trimită mingea spre înainte; se permite lovitură cu călcâiul atât timp cât mingea se deplasează spre înainte.

Mingea este în joc când este lovită cu piciorul și se mișcă în mod evident. Executantul nu trebuie să joace mingea din nou până când aceasta nu a fost atinsă de un alt jucător.

Lovitura de pedeapsă este considerată executată în momentul în care mingea nu se mai mișcă, iese din joc sau arbitrul oprește jocul pentru orice abatere de la Legi.

Timpul de joc se va prelungi pentru o lovitură de pedeapsă care trebuie să fie executată și dusă la bun sfârșit la finalul fiecărei reprize sau reprizelor de prelungire .



## 2. Abateri si sancțiuni

Dupa ce arbitrul a dat semnalul de executarea a unei lovituri de pedeapsă, aceasta trebuie să fie executată. Dacă, înainte ca mingea să fie în joc, are loc una din următoarele situații:

Executantul loviturii de pedeapsă sau un coechipier comite o abatere de la Legile Jocului :

- dacă mingea intră în poartă, lovitura se repetă
- dacă mingea nu intră în poartă, arbitrul oprește jocul și îl reia cu o lovitură liberă indirectă

cu excepția următoarelor situații în care jocul trebuie să fie oprit și reluat cu o lovitură liberă indirectă, indiferent dacă este sau nu înscris un gol dacă:

- o lovitură de pedeapsă este lovită spre înapoi
- un coechipier al executantului desemnat execută lovitura; arbitrul avertizează jucătorul care a executat lovitura
- fenteaza că lovește mingea după ce executantul își termină alergarea (fenta atunci când aleargă este permisă); arbitrul avertizează executantul

portarul sau unul din coechipierii lui comite abateri de la Legile Jocului :

- dacă mingea intră în poartă, se acordă gol
- dacă mingea nu intră în poartă, lovitura se repetă; portarul este avertizat dacă el comite abaterea

În cazul în care câte un jucător din ambele echipe comite o abatere de la Legile Jocului, lovitura este repetată, cu excepția situației în care un jucător comite o abatere mai gravă (ex: fenta neregulamentară)

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

Executantul joacă mingea din nou înainte ca această să fie jucată de un alt jucător:

- se acordă o lovitură liberă indirectă (sau o lovitură liberă directă pentru jucarea mingii cu mâna în mod voit, hent), dacă mingea este atinsă de o persoană străină în timp ce se mișcă spre înainte:
- lovitura se repetă

Mingea revine în terenul de joc după ce ricoșează din portar, bara transversală sau stâlpul porții și este apoi atinsă de o persoană străină:

- arbitrul oprește jocul
- jocul se reia cu o minge de arbitru din poziția în care era atunci când a fost atinsă de persoana străină

### 3. Rezumat

	Rezultatul loviturii de pedeapsă	
	Gol	Nu este gol
<b>Intrare în supr. de pedeapsă a jucătorului atacant</b>	Lovitura de pedeapsă se repeta	Lovitură liberă indirectă
<b>Intrare în supr. de pedeapsă a jucătorului apărător</b>	Gol	Lovitura de pedeapsă se repeta
<b>Abatere comisă de portar</b>	Gol	Lovitura de pedeapsă se repeta și se acordă <u>avertisment pentru portar</u>
<b>Mingea lovită spre înapoi</b>	Lovitură liberă indirectă	Lovitură liberă indirectă
<b>Fenta neregulamentară</b>	<u>Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant</u>	<u>Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant</u>
<b>Un coechipier al executantului</b>	<u>Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executantul greșit</u>	<u>Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executantul greșit</u>

**Legea**

**15**

# Aruncarea de la margine

O aruncare de la margine se acordă echipei adverse jucătorului care a atins ultima oară mingea, atunci când aceasta a depășit în întregime linia de margine, pe pământ sau în aer.

Dintr-o aruncare de la margine nu se poate înscrie un gol direct:

- dacă mingea intră în poarta adversă – se acordă lovitură de la poartă
- dacă mingea intră în propria poartă – se acordă lovitură de la colț

## 1. Procedură

În momentul aruncării de la margine, executantul trebuie:

- să fie cu fața la terenul de joc
- să aibă o parte a fiecărui picior pe linia de margine sau în exteriorul acestei linii
- să arunce mingea cu ambele mâini din spate și pe deasupra capului, de pe locul în care mingea a depășit linia de margine

Toți jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la cel puțin 2 metri de locul aruncării de la margine.

Mingea este în joc din momentul în care a intrat pe terenul de joc. Dacă mingea atinge pământul înainte de a intra pe terenul de joc, aruncarea de la margine trebuie executată din nou de către aceeași echipă, din același loc. Dacă aruncarea de la margine nu este executată corect, trebuie să fie executată din nou de către echipa adversă.

Dacă un jucător, care execută corect o aruncare de la margine, trimite mingea intenționat într-un adversar, pentru a o putea juca a doua oară, fără ca această acțiune să fie făcută din neglijență, imprudență sau cu o forță excesivă, arbitrul trebuie să lase jocul să continue.

Cel care execută aruncarea nu trebuie să atingă din nou mingea până când aceasta nu a fost atinsă de un alt jucător.

## 2. Abateri si sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul o atinge a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător se acordă lovitură liberă indirectă; dacă executantul atinge mingea în mod voit cu mâinile :

- se acordă o lovitură liberă directă
- se acordă o lovitură de pedeapsă, dacă abaterea s-a comis în interiorul suprafeței de pedeapsă a executantului, cu excepția situații în care mingea a fost jucată cu mâna de portarul echipei în apărare, caz în care se acordă lovitură liberă indirectă

Un adversar care împiedică sau jeneză executantul aruncării de la margine (inclusiv să se mute mai aproape de 2 m (2 yds) spre locul unde aruncarea de la margine va avea loc) este avertizat pentru comportare nesportivă și dacă aruncarea de la margine a fost efectuată se acordă o lovitură liberă indirectă.

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



**Legea**

**16**

# Lovitura de la poartă

Se acordă o lovitură de la poartă atunci când mingea, atinsă ultima oară de un jucător al echipei în atac, a depășit în întregime linia de poartă, pe pământ sau în aer, fără să se fi înscris un gol.

Un gol poate fi înscris direct dintr-o lovitură de la poartă, dar doar împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta executantului se acordă lovitură de la colț adversarilor, dacă mingea a părăsit suprafața de pedeapsă.

## 1. Procedură

- Mingea trebuie să fie statică și este lovită cu piciorul din orice loc din suprafața de poartă de către un jucător apărător
- Mingea este în joc atunci când părăsește suprafața de pedeapsă
- Jucătorii echipei adverse trebuie să fie în afara suprafeței de pedeapsă până când mingea este în joc

## 2. Abateri și sancțiuni

Dacă mingea nu părăsește suprafața de pedeapsă sau este atinsă de un jucător înainte ca acesta să părăsească suprafața de pedeapsă lovitură se repetă.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să atingă un alt jucător se acordă lovitură liberă indirectă; dacă executantul joacă în mod deliberat mingea cu mâna:

- se acordă lovitură liberă directă
- se acordă lovitură de pedeapsă dacă abaterea a avut loc în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă a executantului, cu excepția cazului în care executantul era portarul, caz în care se acordă lovitură liberă indirectă



Dacă un adversar care se află în suprafața de pedeapsă când se execută lovitura de la poartă atinge sau intră în disputa pentru minge înainte ca aceasta să atingă un alt jucător, lovitura de poartă se repeta.

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

Pentru orice altă abatere la această Lege lovitura se repeta.

IFAB®



**Legea**

**17**

# Lovitura de la colț (corner)

Se acordă o lovitură de la colț atunci când mingea, atinsă ultima oară de un jucător al echipei în apărare, a depășit în întregime linia de poartă, pe pământ sau în aer, fără să se fi înscris un gol.

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

## 1. Procedură

- Mingea trebuie să fie așezată în suprafața de colț cea mai apropiată de locul în care aceasta a depășit linia de poartă
- Mingea trebuie să fie statică și lovită cu piciorul de un jucător al echipei în atac
- Mingea este în joc imediat ce a fost lovită cu piciorul și s-a mișcat în mod evident; ea nu trebuie neapărat să părăsească suprafața de colț
- Steagul de la colțul terenului nu trebuie înlăturat
- Jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la cel puțin 9.15 m de arc de cerc înainte ca mingea să fie în joc

## 2. Abateri și sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul o atinge a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător se acordă lovitură liberă indirectă; dacă executantul atinge mingea în mod voit cu mâinile:

- se acordă lovitură liberă directă
- se acordă lovitură de pedeapsă dacă abaterea a avut loc în propria suprafață de pedeapsă a executantului, cu excepția cazului în care acesta era portarul, caz în care se acordă lovitură liberă indirectă

Dacă un jucător care execută corect o lovitură de la colț, trimite mingea intenționat într-un adversar, pentru a o putea juca a doua oară, fără ca această acțiune să fie făcută din neglijență, imprudență sau cu o forță excesivă, arbitrul trebuie să lase jocul să continue.

Pentru orice altă abatere de la această Lege lovitură se repeta.



IFAB®

IFAB®

