

FIFA



Futsal

Legile Jocului 2023 – 2024

Fédération Internationale de Football Association
President: Gianni Infantino
Secretary General ad interim: Mattias Grafström
Address: FIFA
FIFA-Strasse 20
P.O. Box
8044 Zurich

Legile Jocului de Futsal

2023–2024

Aprobat de Birou Consiliului FIFA

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

În vigoare de la 1 Noiembrie 2023

CUPRINS

PRECIZĂRI PRIVIND LEGILE JOCULUI DE FUTSAL 9

LEGEA 1 – TERENUL DE JOC 14

1	Suprafața terenului de joc	15
2	Marcajele terenului de joc	15
3	Dimensiunile terenului de joc	16
4	Suprafața de pedeapsă	18
5	Punctul de la 10m	18
6	Zonele de înlocuiri	19
7	Suprafața de colț	19
8	Suprafața tehnică	19
9	Porțile	20
10	Mișcarea porții	22
11	Publicitatea pe terenul de joc	24
12	Publicitatea pe plasele porților	24
13	Publicitatea în suprafețele tehnice	24
14	Publicitatea în jurul terenului de joc	24

LEGEA 2 – MINGEA 25

1	Caracteristici și dimensiuni	26
2	Publicitatea pe minge	26
3	Înlocuirea unei mingi deteriorate	26
4	Mingi suplimentare	27
5	Mingi suplimentare pe terenul de joc	27
6	Înscrierea unui gol cu o minge deteriorată	27

LEGEA 3 – JUCĂTORII **28**

1	Numărul de jucători	29
2	Numărul de înlocuiri și jucători înlocuitori	29
3	Prezentarea listei jucătorilor și jucătorilor înlocuitori	29
4	Procedura de înlocuire	30
5	Încălzirea	30
6	Înlocuirea portarului	31
7	Abateri și sancțiuni	31
8	Eliminarea jucătorilor și a jucătorilor înlocuitori	32
9	Persoane în plus pe terenul de joc	32
10	Gol marcat cu o persoană în plus pe teren	33
11	Reintrarea neregulamentară a jucătorului din afara terenului de joc	34
12	Căpitanul de echipă	34

LEGEA 4 – ECHIPAMENTUL JUCĂTORILOR **35**

1	Măsuri de siguranță	36
2	Echipamentul obligatoriu	36
3	Culorile	36
4	Alte articole de echipament	37
5	Sloganuri, declarații, imagini și publicitate	38
6	Abateri și sancțiuni	40
7	Numerotarea echipamentului jucătorilor	40

LEGEA 5 – ARBITRII **41**

1	Autoritatea arbitrilor	42
2	Deciziile arbitrilor	42
3	Atribuții și îndatoriri	42
4	Responsabilitatea oficialilor de meci	45
5	Jocurile internaționale	46
6	Echipamentul arbitrilor	46
7	Asistența video	47

LEGEA 6 – ALȚI OFICIALI DE MECI 48

1	Arbitrii asistenți	49
2	Atribuții și îndatoriri	49
3	Jocurile internaționale	52
4	Al patrulea arbitru	52

LEGEA 7 – DURATA MECIULUI 53

1	Reprizele de joc	54
2	Sfârșitul reprizelor de joc	54
3	Timeout	55
4	Pauza dintre reprize	55
5	Oprirea definitivă a meciului	55

LEGEA 8 – ÎNCEPEREA ȘI RELUAREA JOCULUI 56

1	Lovitura de începere	57
2	Mingea de arbitru	58

LEGEA 9 – MINGEA ÎN JOC ȘI AFARĂ DIN JOC 60

1	Mingea afară din joc	61
2	Mingea în joc	61
3	Terenul de joc acoperit	61

LEGEA 10 – STABILIREA REZULTATULUI MECIULUI 62

1	Înscrierea unui gol	63
2	Echipa învingătoare	63
3	Loviturile de departajare de la punctul de pedeapsă (6m)	64
4	Golurile din deplasare	66

LEGEA 11 – OFSAIDUL 67

LEGEA 12 – FAULTURI ȘI COMPORTAMENT NESPORTIV 69

1	Lovitura liberă directă	70
2	Lovitura liberă indirectă	71
3	Sanțiuni disciplinare	74
4	Reluarea jocului după faulturi și comportament nesportiv	82

LEGEA 13 – LOVITURILE LIBERE 84

1	Tipuri de lovituri libere	85
2	Procedura	85
3	Abateri și sancțiuni	87
4	Greșelile acumulate	88
5	Lovitura liberă directă începând cu a șasea greșeală acumulată de fiecare echipă în fiecare repriză (DFKSAF)	88
6	Tabel rezumativ	92

LEGEA 14 – LOVITURA DE PEDEAPSĂ 93

1	Procedura	94
2	Abateri și sancțiuni	95
3	Tabel rezumativ	97

LEGEA 15 – REPUNEREA DE LA MARGINE CU PICIORUL 98

1	Procedura	99
2	Abateri și sancțiuni	100

LEGEA 16 – DEGAJAREA DE LA POARTĂ 101

1	Procedura	102
2	Abateri și sancțiuni	102

LEGEA 17 – LOVITURA DE COLȚ	104
1. Procedura	105
2. Abateri și sancțiuni	105
PROTOCOLUL CU PRIVIRE LA ASISTENȚA VIDEO	107
1 Principii	108
2 Decizii/incidente care pot fi revizuite	109
3 Aspecte practice	110
4 Proceduri	111
INSTRUCȚIUNI PRACTICE PENTRU ARBITRII DE FUTSAL ȘI ALȚI OFICIALI DE MECI	114
SEMNALIZAREA	116
POZIȚIONAREA	129
INTERPRETARE ȘI RECOMANDĂRI	146
TERMENI SPECIFICI FUTSALULUI	166
TERMENI DE ARBITRAJ	175

**PRECIZĂRI PRIVIND
LEGILE JOCULUI
DE FUTSAL**

FIFA

Limbile oficiale

FIFA publică Legile Jocului de Futsal în Engleză, Arabă, Franceză și Spaniolă. Dacă există vreo divergență în formulare, textul în limba Engleză este prioritar.

Alte limbi

Asociațiile naționale de fotbal (FAs) care traduc Legile Jocului de Futsal pot obține șablonul de aspect pentru ediția 2023-24 de la FIFA contactând: refereeing@fifa.org. Asociațiile Naționale de Fotbal care realizează o versiune tradusă a Legilor Jocului de Futsal folosind acest format sunt rugate să trimită o copie către FIFA (menționând clar pe coperta din față că aceasta este traducerea oficială a Asociației Naționale de Fotbal) astfel încât să fie publicată pe FIFA.com pentru a fi consultată.

Aplicarea Legilor Jocului de Futsal

Faptul că Legile Jocului de Futsal se aplică în toate meciurile, la nivelul tuturor confederațiilor, țărilor, orașelor și satelor în jurul lumii, este un punct forte care trebuie păstrat. Aceasta este de asemenea o oportunitate care trebuie valorificată pentru binele futsalului de pretutindeni.

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

- arbitrii trebuie să aplice Legile Jocului de Futsal în „spiritul” jocului pentru a ajuta să avem meciuri corecte și sigure;
- toată lumea trebuie să respecte oficialii de meci și deciziile lor, recunoscând și respectând integritatea Legilor Jocului de Futsal.

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

Modificarea Legilor Jocului de Futsal

Legendă

Principalele modificări ale Legilor sunt subliniate cu galben

Universalitatea Legilor Jocului de Futsal se referă la faptul că jocul de futsal este, în esența sa, același, în toate părțile lumii și la toate nivelele. Pe lângă crearea unui mediu „corect” și sigur în care se joacă jocul, Legile Jocului de Futsal trebuie să promoveze participarea la joc și bucuria de a participa.

Pe parcursul istoriei sale, FIFA a permis Asociațiilor Naționale de Fotbal o anumită flexibilitate în modificarea Legile Jocului de Futsal cu caracter „organizatoric” pentru anumite categorii de futsal. Cu toate acestea, FIFA are convingerea fermă că Asociațiile Naționale de Fotbal trebuie să dispună de mai multe posibilități în ceea ce privește organizarea jocului de futsal, dacă acest lucru este benefic pentru futsal în țara lor.

Modul de joc și de arbitraj trebuie să fie același pe toate terenurile de futsal din lume. Totuși, necesitățile din futsal național trebuie să determine durata jocului, numărul de participanți și modul de sancționare a anumitor abateri de comportament.

Astfel, Asociațiile Naționale de Fotbal, confederațiile și FIFA au posibilitatea de a modifica integral sau parțial următoarele secțiuni cu caracter organizatoric din Legile Jocului de Futsal, în sfera de responsabilitate a fiecăreia:

Futsalul de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și futsalul de bază:

- Dimensiunile terenului de joc
- Dimensiunea, greutatea și materialul din care este confecționată mingea
- Distanța dintre stâlpii porții și înălțimea barei transversale față de podea
- Durata celor două reprize (egale) ale jocului (și a celor două reprize egale de prelungiri)
- Limitări legate de aruncarea mingii de către portar

În plus, pentru a permite Asociațiilor Naționale de Fotbal o mai mare flexibilitate în vederea dezvoltării futsalului la nivel național și în beneficiul acestuia, sunt permise următoarele modificări referitoare la „categoriile” de futsal:

- Asociațiile Naționale de Fotbal, confederațiile și FIFA dispun de flexibilitatea necesară pentru a decide limitele de vârstă pentru aceste categorii.
- Fiecare Asociație Națională de Fotbal va stabili ce competiții de la nivelurile inferioare reprezintă futsalul „de bază”.

Asociațiile Naționale de Fotbal au posibilitatea de a aproba unele dintre aceste modificări pentru diferite competiții – nefiind însă obligatorie aplicarea tuturor modificărilor sau aplicarea acestora la toate competițiile. Cu toate acestea, nu sunt permise alte modificări fără acordul FIFA.

Limitări legate de aruncarea mingii de către portar

FIFA a aprobat anumite limitări legate de aruncarea mingii de către portar la competițiile de tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și futsalul de bază, sub rezerva acordului Asociațiilor Naționale de Fotbal și a confederațiilor care organizează competiția sau a FIFA – după caz.

Referințe cu privire la limitări se găsesc în:

Legea 12 – Faulturi și Comportament nesportiv

“Se acordă lovitură liberă indirectă dacă portarul comite una din abaterile de mai jos:[...]

- atunci când este interzis prin regulamentul intern de futsal pentru tineret, veterani, persoanele cu dizabilități și/sau futsalul de bază, aruncă mingea direct peste linia mediană (lovitura liberă trebuie executată din locul unde mingea a trecut peste linia mediană).”

Legea 16 – Degajarea de la poartă

“Atunci când este interzis prin regulamentul intern de futsal pentru tineret, veterani, persoanele cu dizabilități și/sau futsalul de bază, dacă portarul aruncă mingea direct peste linia mediană, se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse, care se va executa din locul unde mingea a trecut peste linia mediană.”

Filosofia din spatele acestei limitări este de a promova futsalul creativ și a încuraja dezvoltarea tehnică.

Asociațiile Naționale de Fotbal sunt rugate să informeze FIFA în ce mod utilizează modificările menționate, și la ce niveluri, deoarece aceste informații, și în special motivul(ele) introducerii modificărilor, pot sta la baza unor idei/strategii de dezvoltare pe care FIFA le poate disemina pentru a ajuta la dezvoltarea futsalului în țările altor Asociații Naționale de Fotbal.

De asemenea, FIFA este foarte interesată de orice alte posibile modificări ale Legilor Jocului de Futsal, care ar putea mări participarea, spori atractivitatea futsalului și contribui la promovarea dezvoltării acestuia la nivel mondial.

Gestionarea modificărilor aduse Legilor Jocului de Futsal

În cadrul fiecărei modificări propuse, trebuie să se pună accent pe corectitudine, integritate, respect, siguranță, bucuria de a participa și modul în care tehnologia poate fi utilizată în beneficiul jocului. De asemenea, Legile Jocului de Futsal trebuie să încurajeze participarea tuturor, indiferent de origine sau de abilitățile personale.

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

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

Aceste modificări caută să simplifice jocul și să aducă multe aspecte din Legile Jocului de Futsal în linie cu cele de fotbal, dar, întrucât multe situații sunt „subiective” iar arbitrii sunt și ei oameni (și pot face greșeli), anumite decizii stârnesc, în mod inevitabil, discuții și polemici.

Legile Jocului de Futsal nu pot prevedea fiecare situație în parte, astfel că atunci când nu există dispoziții directe în acestea, FIFA se așteaptă ca arbitrii să ia o decizie conformă cu „spiritul” jocului folosind „înțelegerea futsalului” – aceasta implică deseori întrebarea ”Ce decizie ar fi în beneficiul futsalului?”

Legea 1

TERENUL DE JOC

1 Suprafața terenului de joc

Suprafața terenului de joc trebuie să fie plată, netedă, și să fie compusă din suprafețe neabrazive, preferabil fabricată din lemn sau material artificial, în conformitate cu regulamentul competiției. Suprafețele periculoase pentru jucători, oficialii echipelor și oficialii de meci sunt interzise.

Pentru meciurile din competițiile între echipele reprezentative ale asociațiilor naționale afiliate la FIFA sau pentru meciurile din cadrul competițiilor intercluburi internaționale, se recomandă ca podeaua de futsal să fie produsă și instalată de către o companie licențiată oficial de Programul de Calitate FIFA pentru Suprafețele de Futsal și să fie prevăzută cu unul dintre următoarele marcate de calitate:



Gazonul artificial este permis în cazuri excepționale dar doar pentru competițiile naționale.

2 Marcajele terenului de joc

Terenul de joc trebuie să aibă formă dreptunghiulară și să fie marcat cu linii continue (nu se permit liniile întrerupte), care nu trebuie să fie periculoase (adică, nu trebuie să fie alunecoase). Aceste linii fac parte integrantă din suprafețele pe care le delimitează și trebuie să fie distinse clar de culoarea terenului de joc.

Pe terenul de joc vor fi marcate doar liniile indicate la Legea 1.

În cazul în care se folosește o sală polivalentă, sunt permise alte linii cu condiția ca ele să aibă altă culoare față de marcajele de futsal și să se distingă clar de acestea.

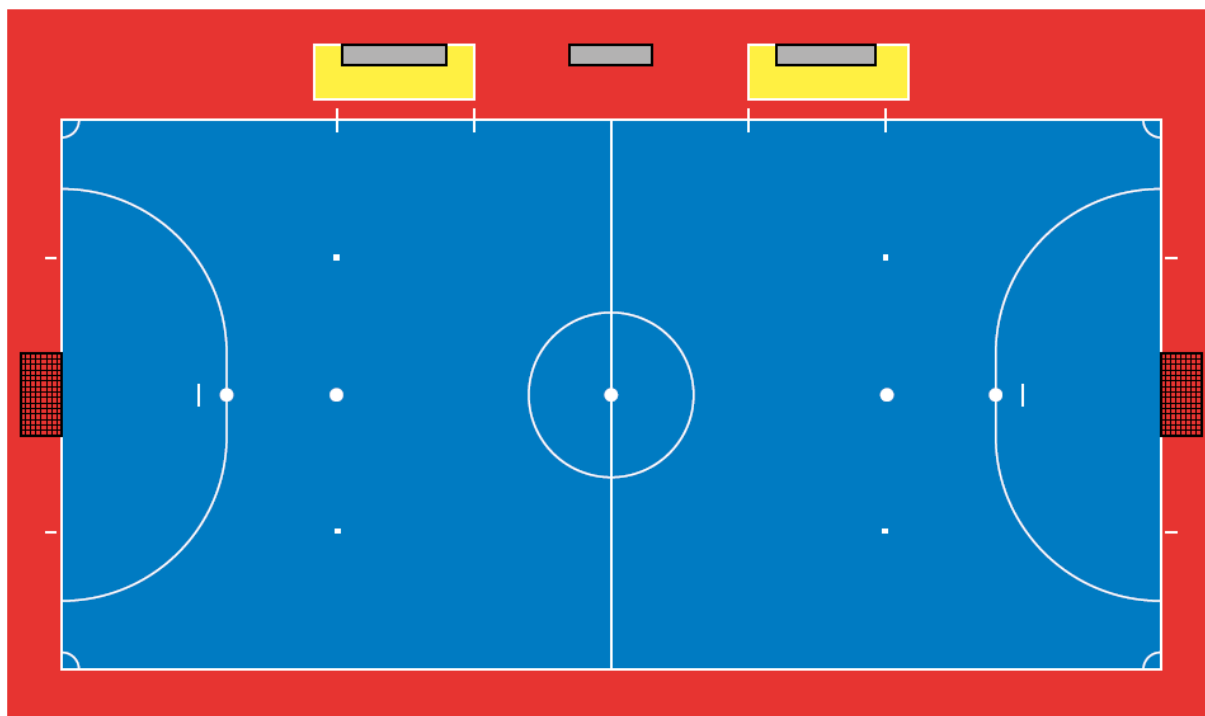
Dacă un jucător trasează marcaje neautorizate pe terenul de joc, acesta trebuie să fie avertizat pentru comportament nesportiv. Dacă arbitrii observă acest lucru în timpul meciului, jocul trebuie oprit, dacă nu pot aplica avantajul, iar jucătorul care a comis abaterea trebuie să fie avertizat pentru comportament nesportiv. Jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse de pe locul în care se afla mingea atunci când jocul a fost oprit, cu excepția cazului în care mingea se afla în suprafața de pedeapsă (vezi Legea 13).

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

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

Punctul de la centrul terenului, cu o rază de 6cm, este marcat la mijlocul liniei mediane. În jurul acestuia este trasat un cerc cu o rază de 3m.

Trebuie să fie trasat un marcaj în afara terenului de joc, la 5m de fiecare arc de cerc de la colțul terenului, perpendicular pe linia de poartă și separat de linia de poartă având un spațiu liber de 5cm, pentru a asigura că jucătorii echipei în apărare respectă distanța minimă (5m) la executarea unei lovituri de colț. Acest marcaj are o lățime de 8cm și o lungime de 40cm.



3 Dimensiunile terenului de joc

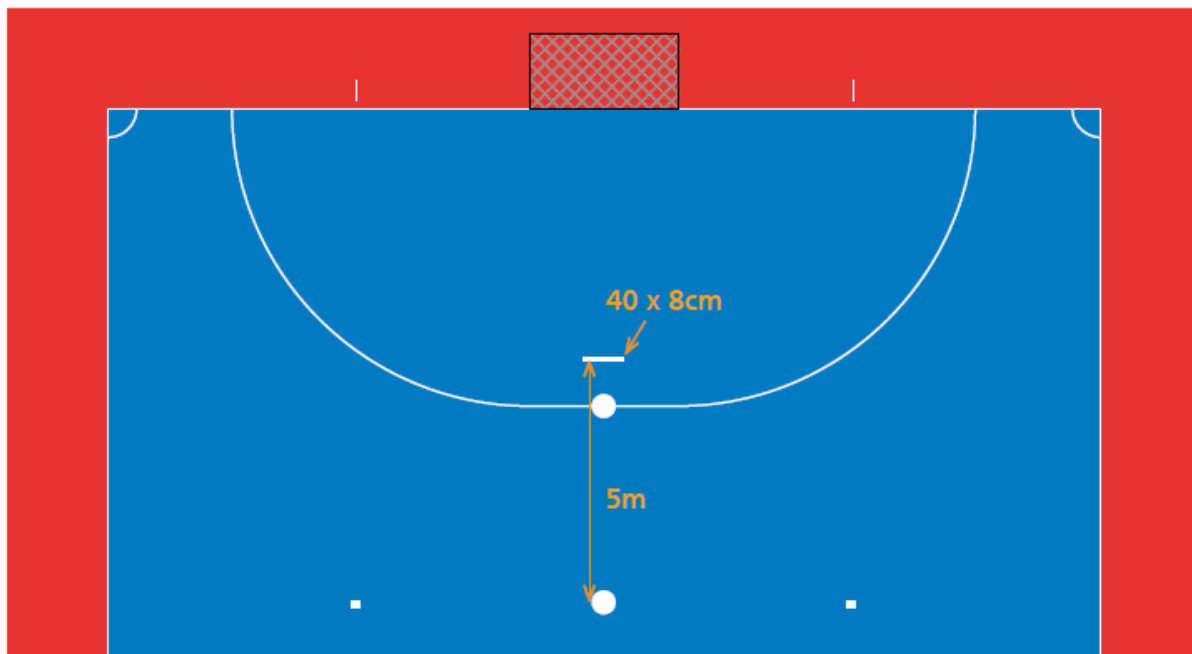
Lungimea liniei de margine trebuie să fie mai mare decât lungimea liniei de poartă. Toate liniile trebuie să aibă o lățime de 8cm.

Pentru meciurile naționale, dimensiunile sunt după cum urmează:

Lungime (linia de margine):	Minimum	25m
	Maximum	42m
Lățime (linia de poartă):	Minimum	16m
	Maximum	25m

4 Suprafața de pedeapsă

Se trasează două linii imaginare cu o lungime de 6m de la partea exterioară a fiecărui stâlp al porții perpendiculare pe linia de poartă. La capătul acestor linii este trasat un sfert de cerc în direcția celei mai apropiate linii de margine, fiecare cu o rază de 6m de la exteriorul stâlpului porții. Partea superioară a fiecărui sfert de cerc este însoțită de o linie cu o lungime de 3,16m, paralelă cu linia de poartă, între cei doi stâlpi ai porții. Suprafața delimitată de aceste linii și linia de poartă reprezintă suprafața de pedeapsă.



Pe fiecare suprafață de pedeapsă, este marcat un punct de pedeapsă la 6m de la mijlocul liniei dintre stâlpii porții și la distanță egală de aceștia. Acesta este un marcaj circular cu o rază de 6cm.

Un marcaj suplimentar (linie) trebuie trasat în suprafața de pedeapsă, la o distanță de 5m de punctul de la 10m, astfel încât portarii echipei în apărare să respecte această distanță la executarea unei lovituri libere directe începând cu a șasea greșală acumulată (DFKSAF). Acest marcaj are o lățime de 8cm și o lungime de 40cm.

5 Punctul de la 10m

Un al doilea punct este marcat la 10m de la mijlocul liniei dintre stâlpii porții și la distanță egală de aceștia. Este un marcaj circular cu o rază de 6cm.

Două marcaje adiționale, respectiv la o distanță de 5m în stânga și în dreapta punctului de la 10m, trebuie trasate pe terenul de joc pentru a indica distanța minimă pe care jucătorii trebuie să o respecte la executarea unei lovituri din punctul de la 10m. Acestea sunt marcaje circulare cu o rază de 4cm fiecare.

O linie imaginară care trece prin aceste marcaje, la 10m de la linia porții și paralelă cu aceasta, reprezintă limita suprafeței unde, dacă are loc o abatere DFKSAF în interiorul acesteia, echipele pot alege executarea DFKSAF din punctul de la 10m sau din locul comiterii abaterii.

6 Zonele de înlocuiri

Zonele de înlocuiri sunt situate pe linia de margine în fața băncilor de rezerve ale echipelor:

- Ele sunt situate în fața suprafețelor tehnice, la 5m de la linia mediană, și au o lungime de 5m. Ele sunt marcate la fiecare capăt cu o linie având lungimea de 80cm, din care 40cm sunt trasați pe terenul de joc și 40cm în afara acestuia, și o lățime de 8cm.
- Zona de înlocuiri a unei echipe se află în jumătatea terenului echipei în apărare. Zona de înlocuiri a fiecărei echipe se schimbă în a doua repriză a meciului și dacă este cazul, a reprizelor de prelungiri.

Mai multe detalii legate de înlocuiri și procedura relevantă sunt prevăzute în Legea 3.

7 Suprafața de colț

Un sfert de cerc cu o rază de 25cm este trasat în interiorul terenului de joc de la fiecare colț. Linia (arcul de colț) are o lățime de 8cm.

8 Suprafața tehnică

Suprafața tehnică cuprinde o zonă prevăzută cu scaune pentru oficialii echipelor și jucătorii înlocuitori. În timp ce mărimea și poziția suprafețelor tehnice pot să difere în funcție de facilități, se aplică următoarele instrucțiuni:

- Suprafața tehnică trebuie să se prelungească cu numai 1m în afara fiecărei laturi a zonei prevăzute cu scaune iar în față până la o distanță de 75cm de linia de margine.
- Suprafața trebuie delimitată cu marcaje.
- Numărul persoanelor cărora le este permis să ocupe suprafața tehnică este stabilit prin regulamentul competiției.
- Persoanele care pot ocupa suprafața tehnică:
 - sunt identificate înainte de începerea meciului, în conformitate cu regulamentul competiției;
 - trebuie să se comporte într-un mod responsabil;

- trebuie să rămână în interiorul suprafeței tehnice cu excepția unor situații speciale, de exemplu fizioterapeutul/medicul poate intra pe terenul de joc, cu permisiunea unuia dintre arbitri, pentru a acorda asistență medicală unui jucător accidentat.
- Numai câte o persoană, pe rând, este autorizată să stea în picioare și să comunice instrucțiuni tactice din suprafața tehnică.
- Jucătorii înlocuitori și preparatorul fizic se pot încălzi în timpul jocului în zona prevăzută în acest scop în spatele suprafeței tehnice. Dacă o astfel de zonă nu este disponibilă, ei se pot încălzi lângă linia de margine atâta timp cât nu obstrucționează deplasarea jucătorilor și arbitrilor și se comportă în mod responsabil.

Zona de înlocuiri și suprafața tehnică



Măsuri de siguranță

Regulamentul competiției trebuie să precizeze distanța minimă dintre liniile delimitatoare ale terenului de joc (liniile de margine și liniile de poartă) și barierele care separă spectatorii (inclusiv barierele cu material publicitar, etc), astfel încât să asigure permanent siguranța participanților.

9 Porțile

Poarta trebuie să fie amplasată în centrul fiecăreia dintre liniile de poartă.

Poarta este formată din doi stâlpi verticali aflați la distanță egală de colțurile terenului de joc și uniți în partea superioară de o bară transversală. Stâlpii porții și bara transversală trebuie să fie confecționate dintr-un material aprobat și nu trebuie să prezinte pericol.

Stâlpii porții și bara transversală a ambelor porți trebuie să aibă aceeași formă, care trebuie să fie pătrată, rectangulară, rotundă, eliptică sau un hibrid al acestor forme.

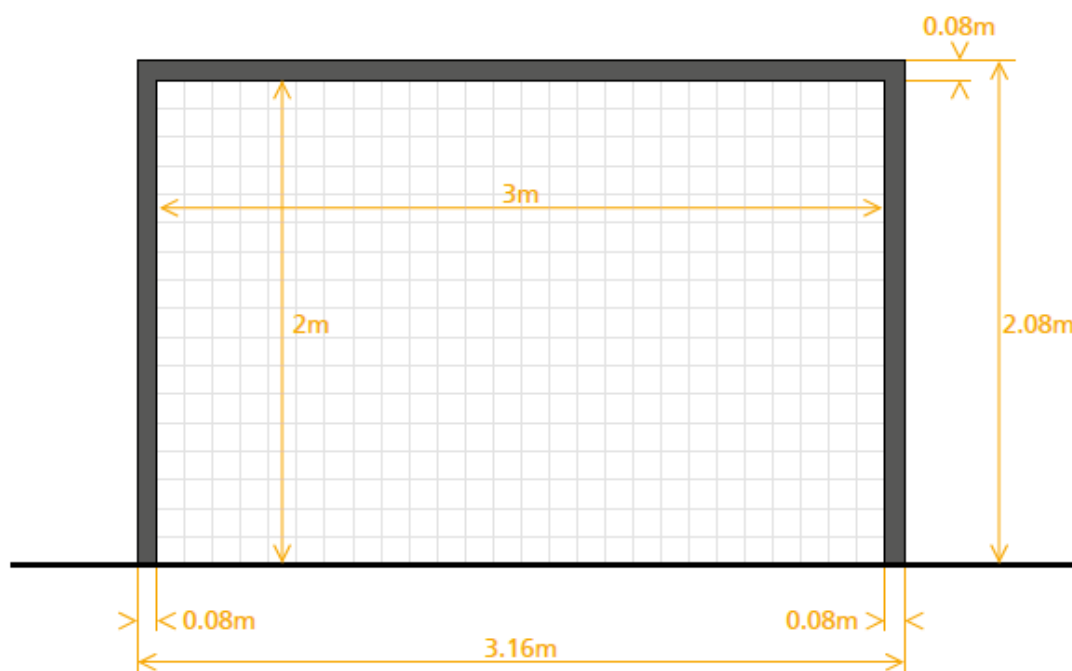
Distanța (măsurători interioare) între stâlpi este de 3m, iar distanța de la partea inferioară a barei transversale și podea este de 2m.

Ambii stâlpi ai porții și bara transversală au aceeași lățime și grosime ca și liniile porții, 8cm. Plasele trebuie să fie confecționate dintr-un material adecvat și fixate în spatele stâlpilor și a barei transversale prin mijloace de fixare adecvate. Ele trebuie să fie ancorate în mod corespunzător și nu trebuie să deranjeze portarul.

Se recomandă ca toate porțile utilizate într-o competiție oficială organizată sub egida FIFA sau a confederațiilor să nu includă nicio structură străină (cu excepția stâlpilor și barei transversale – de exemplu, barele de sprijin) care ar putea împiedica mingea să intre în poartă.

Dacă bara transversală este deplasată sau ruptă, jocul este oprit până când aceasta este reparată sau repusă în poziția corectă. Dacă bara transversală nu poate fi reparată, meciul trebuie oprit definitiv. Este interzisă folosirea unei funii pentru înlocuirea barei transversale. Dacă bara transversală poate fi reparată, meciul este reluat cu minge de arbitru din locul în care se afla mingea când jocul a fost oprit, cu excepția cazului în care aceasta se afla în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei în apărare și ultima echipă care a atins mingea a fost echipa în atac (vezi Legea 8).

Stâlpii porții și bara transversală trebuie să fie de o culoare diferită față de terenul de joc.



Porțile nu trebuie fixate pe podea deoarece ar putea pune în pericol siguranța participanților. Însă, ele trebuie să aibă un sistem de fixare adecvat, precum o greutate plasată în spatele porții, pentru a preveni răsturnarea.

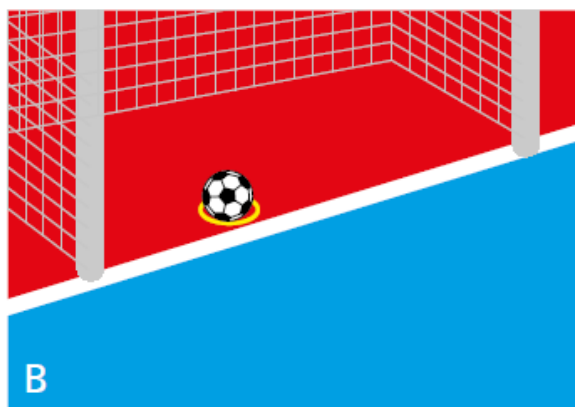
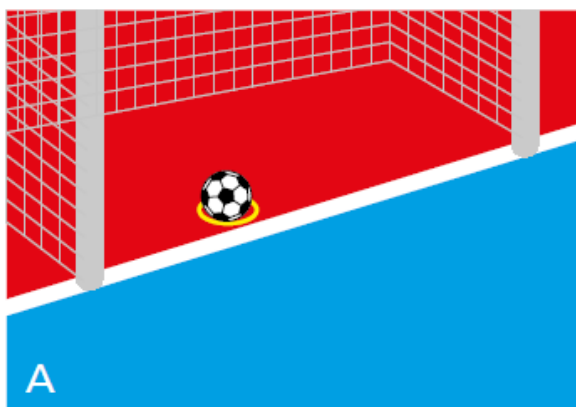


Porțile mobile pot fi folosite dacă îndeplinesc această cerință.

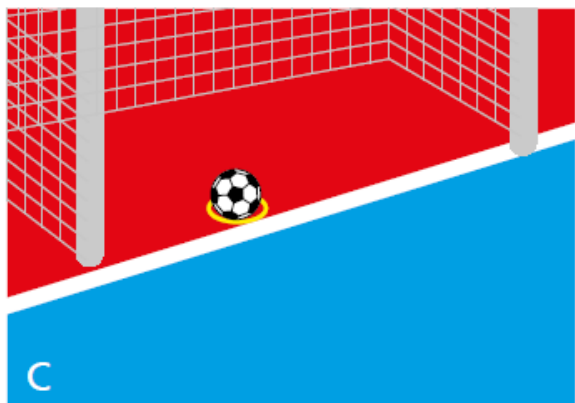
10 Mișcarea porții

Arbitrii trebuie să folosească următoarele instrucțiuni cu privire la plasarea porților de-a lungul liniei de poartă și la înscrierea unui gol:

Poartă poziționată corect



Poartă mișcată



A = Gol înscris

B = Dacă ambii stâlpi ai porții ating linia de poartă, arbitrii trebuie să valideze golul dacă mingea a trecut în întregime de linia porții.

C = Se consideră că o poartă s-a mișcat atunci când cel puțin unul dintre stâlpii porții nu atinge linia de poartă.

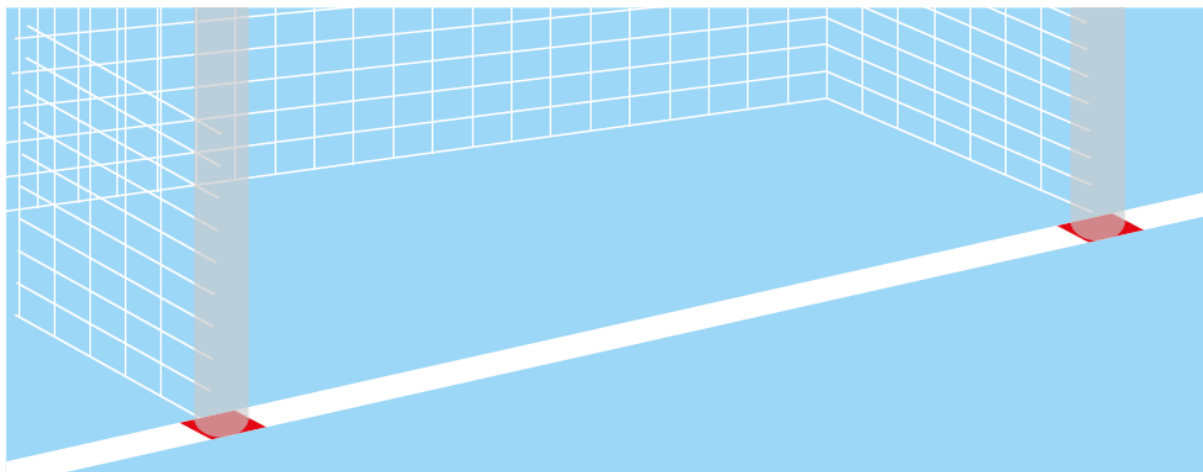
În cazul în care un jucător al echipei în apărare (inclusiv portarul), fie în mod deliberat sau accidental, mișcă sau răstoarnă propria poartă înainte ca mingea să treacă peste linia porții, golul trebuie validat dacă mingea ar fi intrat în poartă printre stâlpii porții aflați în poziție normală.

Dacă un jucător al echipei în apărare mișcă sau răstoarnă propria poartă și:

- mingea nu intră sau nu atinge poarta, jocul este oprit și:
 - dacă a fost accidental, jocul se reia cu o minge de arbitru;
 - dacă a fost în mod deliberat, jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă și jucătorul vinovat trebuie să fie avertizat.
- mingea atinge dar nu intră în poartă, jocul este oprit și:
 - dacă a fost accidental, jocul este reluat cu o minge de arbitru;
 - dacă a fost în mod deliberat, jocul se reia cu o lovitură de pedeapsă iar jucătorul vinovat trebuie eliminat pentru împiedicarea echipei adverse să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol.
- mingea intră în poartă (trecând în întregime peste linia de poartă) între poziția normală a stâlpilor porții, cu sau fără atingerea porții, se acorda gol și jucătorul vinovat trebuie să fie avertizat dacă a fost în mod deliberat.

Dacă un jucător al echipei în atac mișcă sau răstoarnă poarta adversă accidental sau în mod deliberat, golul nu trebuie validat, și:

- dacă a fost accidental, meciul este reluat cu o minge de arbitru;
- dacă a fost în mod deliberat și poarta a intrat în contact cu mingea, se acordă lovitură liberă directă în favoarea echipei echipei adverse și jucătorul trebuie avertizat;
- dacă a fost în mod deliberat și poarta nu a intrat în contact cu mingea, se acordă lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse și jucătorul trebuie avertizat.



Pot fi făcute marcaje suplimentare sub stâlpii porții pentru a ajuta arbitrii să se asigure că o poartă mutată este readusă în poziția corectă.

11 Publicitatea pe terenul de joc

Dacă regulamentul competiției nu interzice acest lucru, publicitatea pe podeaua terenului de joc și în suprafețele tehnice este permisă, cu excepția zonelor dintre liniile de demarcație și cea de 0,75 metri cât și pe orice marcaj al terenului de joc, cu condiția să nu distragă atenția sau să deruteze jucătorii sau oficialii de meci.

12 Publicitatea pe plasele porților

Dacă regulamentul competiției nu interzice acest lucru, publicitatea pe plasele porților este permisă, cu condiția să nu inducă în eroare sau să obstrucționeze vizibilitatea jucătorilor sau arbitrilor.

13 Publicitatea în suprafețele tehnice

Dacă regulamentul competiției nu interzice acest lucru, publicitatea pe podea în suprafețele tehnice este permisă, cu condiția să nu distragă sau să inducă în eroare ocupanții zonelor respective sau orice alt participant la joc.

14 Publicitatea în jurul terenului de joc

Panourile publicitare verticale trebuie instalate la minimum:

- 1m de liniile de margine, cu excepția suprafețelor tehnice și zonelor de înlocuiri, unde panourile publicitare verticale sunt interzise;
- aceeași distanță față de linia de poartă ca și adâncimea plasei porții;
- 1m față de plasa porții.

Legea 2

MINGEA

1 Caracteristici și dimensiuni

Mingea trebuie:

- să fie sferică;
- să fie confecționată dintr-un material adecvat;
- să aibă o circumferință cuprinsă între 62cm și 64cm;
- să aibă o greutate cuprinsă între 400g și 440g la începutul meciului;
- să aibă o presiune egală cu 0,6–0,9 atmosfere (600–900g/cm²) la nivelul mării.

Mingea nu trebuie să sară mai jos de 50cm sau mai sus de 65cm la prima revenire de când a fost lăsată să cadă de la o înălțime 2m.

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

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

2 Publicitatea pe minge

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

3 Înlocuirea unei mingi deteriorate

Dacă mingea se deteriorează în timpul jocului, jocul este oprit și reluat, cu o altă minge, cu o minge de arbitru din locul în care mingea inițială s-a deteriorat, cu excepția cazului în care jocul a fost oprit în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei în apărare și ultima echipă care a atins mingea a fost echipa în atac (vezi Legea 8). Singura excepție este atunci când mingea se deteriorează ca urmare a lovirii unuiu dintre stâlpii porții sau a barei transversale iar apoi intră direct în poartă (vezi secțiunea 6 din această Lege).

Dacă mingea se deteriorează la o lovitură de începere sau de reluare a jocului, degajare de la poartă, lovitură de colț, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă, repunere de la margine cu piciorul sau minge de arbitru, jocul va fi reluat în mod corespunzător.

Dacă mingea se deteriorează la o lovitură de pedeapsă, la un penalty de departajare sau la o lovitură liberă directă începând cu a șasea greșală acumulată (DFKSAF), în timp ce se mișcă înspre înainte, anterior contactului cu un jucător, bara transversală sau stâlpul porții, lovitura va fi repetată.

Mingea nu poate fi schimbată în timpul meciului fără permisiunea unuia dintre arbitri.

4 Mingi suplimentare

În jurul terenului de joc pot fi amplasate mingi suplimentare care întrunesc cerințele Legii 2. Toate mingile vor fi supuse controlului arbitrilor.

5 Mingi suplimentare pe terenul de joc

Dacă o minge suplimentară intră pe terenul de joc în timp ce mingea este în joc, arbitrii trebuie să oprească meciul doar dacă mingea suplimentară intervine în joc. Jocul trebuie reluat cu o minge de arbitru din locul unde se afla mingea inițială în momentul opririi jocului, cu excepția cazului în care aceasta se afla în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei în apărare și ultima echipă care a atins mingea a fost echipa în atac (vezi Legea 8).

Dacă o minge suplimentară intră pe terenul de joc în timp ce mingea este în joc fără a interveni în joc, arbitrii lasă jocul să continue iar mingea suplimentară trebuie îndepărtată de pe teren în cel mai scurt timp posibil.

6 Înscrierea unui gol cu o minge deteriorată

Dacă mingea se deteriorează după lovirea unuia dintre stâlpii porții sau bara transversală și intră direct în poartă, arbitrul acordă golul.

Legea 3

JUCATORII

1 Numărul de jucători

Un meci se dispută între două echipe, fiecare având un număr maxim de cinci jucători, iar unul trebuie să fie portar. Jocul nu poate începe sau să se reia dacă una dintre echipe are mai puțin de trei jucători.

În cazul în care o echipă are mai puțin de trei jucători deoarece unul sau mai mulți jucători au părăsit terenul de joc în mod deliberat, arbitrii nu sunt obligați să oprească jocul, putând acorda avantaj, dar jocul nu trebuie reluat după ieșirea mingii din joc în cazul în care o echipă nu are un număr minim de trei jucători.

În cazul în care regulamentul competiției prevede că toți jucătorii titulari și cei înlocuitori trebuie desemnați înainte de lovitură de începere a jocului, iar o echipă începe jocul cu mai puțin de 5 jucători, numai jucătorii titulari și înlocuitori desemnați ca atare pe foaia de joc pot lua parte la meci în momentul sosirii lor.

2 Numărul de înlocuiri și jucători înlocuitori

În timpul unui meci se pot face un număr nelimitat de înlocuiri.

Competițiile oficiale

Un număr maxim de nouă jucători înlocuitori pot fi folosiți în meciurile din cadrul competițiilor organizate sub egida FIFA, confederațiilor sau asociațiilor membre. Regulamentul competiției trebuie să precizeze câți jucători înlocuitori pot fi înscrși pe foaia de joc.

Alte meciuri

În meciurile neoficiale dintre echipele naționale „A”, pot fi utilizați maxim zece jucători înlocuitori.

În toate celelalte jocuri, se pot înscrie pe foaia de joc și efectua, un număr mai mare de jucători înlocuitori, cu condiția ca:

- echipele respective stabilesc de comun acord numărul maxim de înlocuiri;
- arbitrii sunt informați înainte de meci.

Dacă arbitrii nu sunt informați, sau echipele nu cad de acord înainte de meci, nu sunt permise mai mult de zece înlocuiri.

3 Prezentarea listei jucătorilor și jucătorilor înlocuitori

În toate meciurile, numele jucătorilor și jucătorilor înlocuitori trebuie să fie comunicate arbitrilor înainte de începerea meciului, fie că ei sunt prezenți sau nu. Orice jucător sau jucător înlocuitor al cărui nume nu este dat arbitrilor la acest moment nu poate participa la meci.

4 Procedura de înlocuire

O înlocuire de jucători poate fi efectuată în orice moment, fie că mingea este în joc sau nu, cu excepția perioadei timeoutului. La înlocuirea unui jucător cu un jucător înlocuitor, se aplică următoarele:

- Jucătorul înlocuit părăsește terenul de joc prin dreptul propriei sale zone de înlocuiri, cu excepția cazurilor prevăzute în Legile Jocului de Futsal.
- Jucătorul înlocuit nu trebuie să primească permisiunea arbitrilor pentru a părăsi terenul de joc.
- Nu este nevoie ca arbitrii să permită jucătorului înlocuitor să intre pe terenul de joc.
- Jucătorul înlocuitor intră pe terenul de joc numai după ce jucătorul înlocuit a ieșit de pe terenul de joc.
- Jucătorul înlocuitor intră pe terenul de joc prin dreptul propriei sale zone de înlocuiri.
- Procedura de înlocuire este finalizată în momentul în care jucătorul înlocuitor intră pe terenul de joc prin dreptul propriei sale zone de înlocuiri, după predarea vestei jucătorului înlocuit, cu excepția cazului în care acest jucător părăsește terenul printr-o altă zonă pentru orice motiv prevăzut în Legile Jocului de Futsal, caz în care jucătorul înlocuitor înmânează vesta celui de-al treilea arbitru.
- Din acel moment, jucătorul înlocuitor devine jucător iar jucătorul care a fost înlocuit devine jucător înlocuitor.
- Permisiunea de a face o schimbare poate fi refuzată în anumite circumstanțe, de exemplu dacă jucătorul înlocuitor nu are echipamentul în ordine.
- Un jucător înlocuitor care nu a finalizat procedura de înlocuire nu poate relua jocul prin executarea repunerii de la margine cu piciorul, loviturii de pedeapsă, loviturii libere, loviturii de colț ori degajării de la poartă, sau prin primirea mingii de arbitru.
- Jucătorul înlocuit poate să participe în continuare la joc.
- Toți jucătorii înlocuitori se supun autorității și jurisdicției arbitrilor, fie ca sunt sau nu chemați să joace.

5 Încălzirea

Maxim cinci jucători înlocuitori pentru fiecare echipă au voie să se încălzească în același timp.

6 Înlocuirea portarului

- Oricare dintre jucătorii înlocuitori poate înlocui portarul fără să informeze arbitrii sau să aștepte oprirea meciului.
- Orice jucător poate înlocui portarul; cu toate acestea, acest jucător trebuie să facă acest lucru în timpul unei opriți a meciului și trebuie să informeze arbitrii înainte de efectuarea înlocuirii.
- Un jucător sau jucător înlocuitor care înlocuiește portarul trebuie să poarte un tricou de portar, având pe spate numărul jucătorului sau al jucătorului înlocuitor. Regulamentul competiției poate de asemenea să precizeze faptul că jucătorul care are calitatea de jucător înlocuitor al portarului trebuie să poarte exact aceeași culoare ca și tricoul portarului titular.

7 Abateri și sancțiuni

Dacă un jucător înlocuitor intră pe terenul de joc înainte ca jucătorul înlocuit să părăsească terenul de joc sau dacă, în timpul unei înlocuiri, un jucător înlocuitor intră pe terenul de joc printr-un alt loc decât prin propria sa zonă de înlocuire:

- arbitrii opresc jocul (deși nu imediat dacă pot aplica avantajul);
- arbitrii avertizează jucătorul înlocuitor pentru intrarea pe terenul de joc încălcând procedura de înlocuire și va cere jucătorului înlocuitor să părăsească terenul.

Dacă arbitrii au oprit jocul, acesta va fi reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse. Dacă jucătorul înlocuitor sau echipa sa comite de asemenea o altă abatere sau intervine în joc, jocul este reluat în conformitate cu secțiunea dedicată Legii 3 în cadrul Interpretărilor și Recomandărilor de la Instrucțiunile Practice pentru Arbitrii de Futsal și Alți Oficiali de Meci.

Dacă, în timpul unei înlocuiri, jucătorul înlocuit părăsește terenul de joc printr-un alt loc decât prin propria sa zonă de înlocuire din motive care nu sunt prevăzute în Legile Jocului de Futsal, arbitrii opresc jocul (deși nu imediat dacă ei pot aplica avantajul) și avertizează jucătorul pentru părăsirea terenului de joc încălcând procedura de înlocuire.

Dacă arbitrii au oprit jocul, acesta este reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse.

Pentru orice altă abatere:

- jucătorii în cauză vor fi avertizați;
- meciul este reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse.

În cazuri speciale, jocul este reluat în conformitate cu secțiunea dedicată Legii 3 în cadrul Interpretărilor și Recomandărilor de la Instrucțiunile Practice pentru Arbitrii de Futsal și Alți Oficiali de Meci.

8 Eliminarea jucătorilor și jucătorilor înlocuitori

Un jucător care este eliminat:

- anterior înaintării foii de joc nu mai poate fi înscris pe aceasta în nicio calitate;
- după înscrierea pe foaia de joc și înainte de lovitură de începere poate fi înlocuit de un jucător înlocuitor desemnat, acesta neputând fi înlocuit.

Un jucător înlocuitor desemnat care este eliminat, fie înainte sau după lovitură de începere, nu poate fi înlocuit.

Un jucător înlocuitor poate înlocui un jucător care este eliminat după lovitură de începere și va intra pe terenul de joc după ce au trecut două minute efectiv de joc de la eliminare (adică după ce echipa sa a efectuat două minute în inferioritate numerică) cu condiția ca acesta să aibă permisiunea cronometrului sau a celui de-al treilea arbitru, cu excepția cazului înscrierii unui gol înainte de expirarea celor două minute, caz în care se aplică următoarele condiții:

- Dacă pe terenul de joc se află cinci jucători contra patru sau patru contra trei și echipa cu numărul mai mare de jucători înscrie un gol, echipa cu mai puțini jucători poate fi mărită cu un jucător.
- Dacă ambele echipe joacă cu trei sau patru jucători și se înscrie un gol, ambele echipe rămân cu același număr de jucători până la efectuarea celor două minute de eliminare.
- Dacă pe terenul de joc se află cinci jucători contra trei jucători și echipa cu cinci jucători înscrie un gol, echipa cu trei jucători va putea completa efectivul de jucători cu un singur jucător.
- Dacă echipa cu mai puțini jucători înscrie un gol, jocul continuă fără a schimba numărul de jucători până la trecerea celor două minute, cu excepția cazului în care echipa cu un număr mai mare de jucători înscrie un gol între timp.

9 Persoane în plus pe terenul de joc

Antrenorul și ceilalți oficiali înscrși pe foaia de joc reprezintă oficialii echipei. Persoanele care nu sunt înscrise pe foaia de joc ca jucători, jucători înlocuitori sau oficiali ai echipei sunt considerate persoane străine/factori externi.

Dacă un oficial al echipei, un jucător înlocuitor (cu excepția cazului în care face parte din procedura de înlocuire), un jucător eliminat sau o persoană străină/factor extern intră pe terenul de joc, arbitrii trebuie:

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

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

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

Arbitrii trebuie să aducă incidentul la cunoștință autorităților competente.

10 Gol marcat cu o persoană în plus pe teren

Dacă mingea se îndreaptă către poartă iar intervenția nu împiedică un jucător al echipei în apărare să joace mingea, se acordă gol dacă mingea intră în poartă (chiar dacă a avut loc un contact cu mingea) cu excepția cazului în care intervenția a fost realizată de echipa în atac.

Dacă, după marcarea unui gol și după reluarea jocului, arbitrii își dau seama că pe terenul de joc a fost o persoană în plus în momentul marcării golului, golul nu mai poate fi anulat.

Dacă persoana respectivă se află în continuare pe terenul de joc, arbitrii trebuie:

- să oprească jocul;
- să scoată persoana respectivă de pe terenul de joc;
- să reia jocul cu o minge de arbitru sau cu lovitură liberă după caz.

Arbitrii trebuie să aducă incidentul la cunoștință autorităților competente.

Dacă, după marcarea unui gol dar înainte de reluarea jocului, arbitrii își dau seama că pe terenul de joc se afla o persoană în plus în momentul marcării golului

- Arbitrii trebuie să anuleze golul, dacă persoana în plus a fost:
 - un jucător, jucător înlocuitor, jucător eliminat sau oficial al echipei care a marcat golul și acea persoană a intervenit în joc; jocul este reluat cu lovitură liberă directă din locul unde se afla persoana respectivă sau cu o lovitură de pedeapsă dacă intervenția a avut loc în suprafața de pedeapsă, și se acumulează greșeala;
 - o persoană străină/factor extern care a intervenit în joc prin trimiterea mingii în poartă sau oprind un jucător din echipa în apărare să joace mingea; jocul este reluat cu o minge de arbitru.
- Arbitrii trebuie să valideze golul dacă persoana în plus a fost:
 - un jucător, jucător înlocuitor, jucător eliminat sau oficial al echipei care a primit golul;
 - o persoană străină/factor extern care nu a intervenit în joc.

În toate aceste cazuri, arbitrii trebuie să dispună scoaterea persoanei respective de pe terenul de joc.

11 Reintrarea neregulamentară a jucătorului din afara terenului de joc

Dacă un jucător care necesită permisiunea unuia dintre arbitri pentru a reîntra pe terenul de joc, reîntră pe teren fără permisiunea acestora, arbitrii trebuie:

- să oprească jocul (nu imediat, dacă jucătorul nu intervine în joc sau asupra unui oficial de meci sau dacă poate fi aplicat avantajul);
- să avertizeze jucătorul pentru intrarea pe teren fără permisiune.

Dacă arbitrii opresc jocul, acesta trebuie reluat:

- cu o lovitură liberă directă din locul unde s-a produs intervenția sau cu o lovitură de pedeapsă dacă intervenția a avut loc în suprafața de pedeapsă, și se acumulează greșeala;
- cu o lovitură liberă indirectă dacă nu s-a produs nicio intervenție.

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

12 Căpitanul echipei

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

Legea 4

ECHIPAMENTUL JUCATORILOR

1 Măsurile de siguranță

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

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

Jucătorii și jucătorii înlocuitori trebuie verificați înainte de începerea meciului. Dacă un jucător poartă sau utilizează articole sau bijuterii neautorizate/periculoase pe terenul de joc, arbitrii trebuie să dispună ca jucătorul:

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

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

2 Echipamentul obligatoriu

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

- tricou cu mâneci
- șort – portarului îi este permis să poarte pantaloni lungi
- jambiere – banda adezivă sau orice material aplicat sau purtat la exterior trebuie să aibă aceeași culoare ca și porțiunea din jambieră pe care se aplică sau pe care o acoperă
- apărători pentru tibie – trebuie să fie confecționate dintr-un material corespunzător pentru a asigura o protecție adecvată și trebuie acoperite de jambiere
- ghete

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

3 Culorile

- Cele două echipe trebuie să poarte culori care să le distingă una de cealaltă cât și de oficialii de meci.
- Fiecare portar trebuie să poarte culori distincte de ceilalți jucători cât și de oficialii de meci.
- Dacă tricourile celor doi portari au aceeași culoare și niciunul dintre ei nu are alt tricou să-l schimbe, arbitrii vor permite începerea jocului.

Bluzele termice trebuie să aibă o singură culoare, care să fie aceeași cu culoarea principală a mânecilor tricoului sau un model/culori care să reproducă exact mâneca tricoului.

Șorturile termice/colanții trebuie să aibă aceeași culoare principală a șortului sau a părții inferioare a acestuia – jucătorii din aceeași echipă trebuie să poarte aceeași culoare.

Regulamentul competiției poate obliga ocupanții suprafeței tehnice, alții decât jucătorii înlocuitori, să poarte îmbrăcăminte de o culoare diferită decât cea purtată de jucători și oficialii de meci.

4 Alte articole de echipament

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

Maieurile

Maieul trebuie să fie purtat peste tricou pentru a identifica jucătorii înlocuitori. Maieul trebuie să fie de culoare diferită față de tricourile ambelor echipe și de maieurile echipei adverse.

Echipament pentru cap

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

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

Protecții pentru genunchi și brațe

Atunci când sunt purtate genunchiere și cotiere, ele trebuie să fie de aceeași culoare ca și culoarea principală a mânecii tricoului (cotierele) sau a șortului/pantaloniilor (genunchierele), și nu pot fi excesiv de proeminente.

Atunci când nu este posibil să se potrivească aceste culori, se pot folosi protecții negre sau albe cu orice culoare a mânecilor tricoului/șortului (sau pantaloni, dacă este cazul). Când se folosesc protecții care nu se potrivesc cu mânecile tricoului/șortului (sau pantaloniilor), toate aceste protecții trebuie să fie de aceeași culoare (negre sau albe)."

Sisteme electronice de comunicare

Jucătorilor (inclusiv jucătorilor înlocuitori și jucătorilor eliminați) nu le este permisă purtarea sau utilizarea de niciun fel de echipamente electronice sau de comunicare (cu excepția cazului în care sunt permise sistemele de performanță și urmărire electronică).

Folosirea sistemelor electronice de comunicare este permisă oficialilor echipei atunci când au legătură în mod direct cu starea de bine sau siguranța jucătorilor sau sunt utilizate în scopuri tactice/specifice activității de antrenor, dar doar echipamente de dimensiuni mici, mobile, portabile (de exemplu, microfoane, căști/căști de ureche, telefon mobil/smartphone, smartwatch, tabletă, laptop).

Oficialii echipelor care folosesc echipamente neautorizate sau care au un comportament necorespunzător în legătură cu utilizarea de echipamente electronice sau de comunicare vor fi eliminați din suprafața tehnică.

Sisteme electronice de monitorizare a performanței (EPTS)

În cazul în care se utilizează EPTS care implică montarea de elemente pe echipamentul jucătorilor în cadrul unei competiții oficiale organizate sub egida FIFA, confederațiilor sau asociațiilor naționale, organizatorul competiției are obligația de a se asigura că elementele fixate pe echipamentul jucătorilor nu prezintă pericol și sunt conforme cu cerințele pentru sisteme electronice de monitorizare a performanței conform Programului de Calitate FIFA pentru sisteme electronice de monitorizare a performanței.

Atunci când sistemul electronic de monitorizare a performanței este furnizat de organizatorul meciului sau al competiției, este responsabilitatea organizatorului respectiv al meciului sau competiției să se asigure că informațiile și datele transmise de sistemul electronic de monitorizare a performanței către suprafața tehnică în timpul meciurilor disputate în cadrul competițiilor oficiale sunt fiabile și precise.

Programul de Calitate FIFA pentru sistemele electronice de monitorizare a performanței sprijină organizatorii de competiții cu procesul de aprobare pentru fiabilitate și precizie.

5 Sloganuri, declarații, imagini și publicitate

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

Principiile

Legea 4 se aplică întregului echipament (inclusiv îmbrăcămintea) purtat de jucători și jucători înlocuitori; principiile acestea se aplică tuturor oficialilor echipelor din suprafața tehnică.

- Următoarele elemente sunt (în mod obișnuit) permise:
 - numărul și numele jucătorului, simbolul / emblema echipei, sloganurile / emblemele care promovează jocul de futsal, respectul și integritatea, precum și publicitatea permisă de regulamentul competiției sau de regulamentele asociației naționale de fotbal, confederației sau FIFA
 - datele referitoare la meci: echipele, data, competiția/eventul, locația
- Sloganurile, declarațiile sau imaginile permise trebuie să se limiteze la partea din față a tricoului și/sau banderolei.
- În anumite cazuri, sloganul, declarația sau imaginea poate apărea doar pe banderola căpitanului.

Interpretarea Legii

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

- folosirea unui limbaj și/sau acțiune/acțiuni ofensive, jignitoare sau abuzive;
- folosirea de acțiuni provocatoare, persiflante sau instigatoare.

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

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

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

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

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

6 Abateri și sancțiuni

Pentru orice abatere care nu implică echipament periculos, nu este nevoie ca jocul să fie oprit și jucătorul:

- este informat de arbitri să părăsească terenul de joc pentru a-și corecta echipamentul;
- părăsește terenul la oprirea jocului, în afară de cazul când și-a corectat deja echipamentul.

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

- echipamentul acestuia trebuie verificat de un oficial de meci înainte de a i se permite reintrarea pe teren;
- jucătorul poate reentra pe teren numai cu permisiunea unui arbitru.

În acest caz, un jucător care reintră pe teren fără permisiunea arbitrilor trebuie să fie avertizat și, dacă jocul este oprit pentru arătarea cartonașului galben, se acordă o lovitură liberă indirectă. Totuși, dacă acesta a intervenit în joc, se acordă o lovitură liberă directă din locul unde s-a produs intervenția (sau o lovitură de pedeapsă dacă intervenția a avut loc în suprafața de pedeapsă), și se acumulează greșeala;

7 Numerotarea echipamentului jucătorilor

Regulamentul competiției trebuie să precizeze numerotarea echipamentului jucătorilor, care este în mod normal de la 1 la 15, cu numărul 1 rezervat pentru portar.

Organizatorii trebuie să țină cont că este foarte dificil și nepotrivit pentru arbitrii să semnalizeze cu mâna numerele mai mari de 15.

Numărul fiecărui jucător trebuie să fie vizibil pe spate și să fie diferit de culoarea principală a tricoului. Regulamentul competiției trebuie să stabilească mărimea numerelor, și dacă acestea sunt obligatorii, precum și mărimea/prezența lor pe alte articole ale echipamentului de bază al jucătorului.

Legea 5

ARBITRII

1 Autoritatea arbitrilor

Fiecare meci este condus de doi arbitri – arbitrul și al doilea arbitru – care au autoritate deplină în ceea ce privește punerea în aplicare a Legilor Jocului de Futsal în cadrul meciului respectiv.

2 Deciziile arbitrilor

Deciziile arbitrilor referitoare la aspectele legate de joc, inclusiv în ceea ce privește marcarea sau nu a golurilor, precum și rezultatul meciului, sunt definitive.

Deciziile arbitrilor și ale tuturor celorlalți oficiali ai meciului trebuie respectate întotdeauna.

Arbitrii nu pot reveni asupra unei decizii de reluare a jocului dacă își dau seama că aceasta este incorectă sau în urma informațiilor primite de la un alt oficial de meci, dacă jocul a fost reluat sau arbitrii au fluierat sfârșitul primei sau celei de a doua reprize (inclusiv reprizele de prelungiri) și au părăsit terenul de joc, și încinta acestuia, după ce cronometrul a acționat semnalul acustic sau meciul a fost oprit definitiv.

Uneori, unul dintre arbitrii asistenți indică/comunică o abatere sancționabilă cu cartonaș galben/roșu (CG/CR) dar arbitrii nu observă indicarea sau nu aud comunicarea decât după reluarea jocului. Arbitrii pot totuși să acorde sancțiunea disciplinară corespunzătoare, dar reluarea jocului asociată cu abaterea nu se aplică.

Deciziile arbitrului prevalează asupra celui de-al doilea arbitru ori de câte ori există un dezacord între ei.

În caz de amestec nejustificat sau de comportare necorespunzătoare, arbitrul va renunța la serviciile celui de-al doilea arbitru sau ai altor oficiali de meci, îi va înlocui și va întocmi un raport către autoritățile competente.

3 Atribuții și îndatoriri

Arbitrii:

- pun în aplicare Legile Jocului de Futsal;
- conduc jocul, în colaborare cu ceilalți oficiali de meci, acolo unde este cazul;
- se asigură că orice minge utilizată îndeplinește cerințele Legii 2;
- se asigură că echipamentul jucătorilor îndeplinește cerințele Legii 4;
- țin o evidență a incidentelor din meci;
- întrerup jocul, la discreția lor, pentru orice abatere de la Legile Jocului de Futsal;

- întrerup, suspendă sau opresc definitiv meciul din cauza oricăror alte probleme, cum ar fi intervenții externe; de exemplu dacă:
 - instalația de nocturnă nu funcționează corespunzător;
 - un obiect aruncat/lovit de un spectator lovește un oficial de meci, un jucător, un jucător înlocuitor sau un oficial al echipei – arbitrul poate lăsa meciul să continue sau îl poate întrerupe, suspenda sau opri definitiv, în funcție de gravitatea incidentului;
 - un spectator utilizează un fluier influențând jocul – jocul este oprit și reluat cu o minge de arbitru;
 - o altă minge, alte obiecte sau un animal intră pe terenul de joc în timpul meciului – arbitrii trebuie:
 - să oprească jocul (și să îl reia cu o minge de arbitru) dacă influențează jocul, mai puțin dacă mingea se îndreaptă spre poartă iar intervenția respectivă nu împiedică un jucător al echipei în apărare să joace mingea; în asemenea cazuri, golul este validat dacă mingea intră în poartă (chiar dacă a avut loc un contact cu mingea) cu excepția cazului în care intervenția a fost realizată de echipa în atac.
 - altfel, să lase jocul să continue și să dispună scoaterea în afara terenului de joc imediat ce acest lucru este posibil.
- opresc meciul dacă, în opinia lor, un jucător este grav accidentat și dispun transportarea acestuia în afara terenului. Un jucător accidentat, inclusiv un portar, nu poate fi tratat medical pe terenul de joc, poate reveni pe terenul de joc după ce meciul a fost reluat și trebuie să intre pe terenul de joc prin dreptul propriei sale zone de înlocuiri. Singurele excepții de la cerința privind părăsirea terenului de joc sunt numai în următoarele situații:
 - jucători ai aceleiași echipe intră în coliziune și au nevoie de îngrijiri;
 - s-a produs o vătămare gravă;
 - un jucător s-a accidentat în urma unei abateri de natură fizică pentru care adversarul este avertizat sau eliminat (de exemplu, un atac imprudent sau fault grosolan), dacă examinarea/îngrijirea medicală se efectuează rapid;
 - s-a acordat o lovitură de pedeapsă, iar jucătorul accidentat este cel care o va executa;
 - s-a acordat o lovitură de pedeapsă, iar jucătorul accidentat va fi portar.
- se asigură că orice jucător care sângerează părăsește terenul de joc. Jucătorul respectiv poate reentra pe teren numai la primirea semnalului de la arbitrii, aceștia din urmă trebuie să se asigure că sângerarea s-a oprit și că nu există pete de sânge pe echipament;

- dacă arbitrii au permis intrarea pe teren a medicilor și/sau a brancardierilor, să se asigure că jucătorul părăsește terenul pe targă sau mergând. Dacă jucătorul nu se conformează, trebuie avertizat pentru comportament nesportiv;
- să acorde potrivit cartonașul galben sau cartonașul roșu înainte ca acesta să părăsească terenul, dacă au decis să avertizeze sau să elimine un jucător care este accidentat și trebuie să părăsească terenul pentru îngrijiri medicale;
- atunci când jocul a fost oprit, să reia jocul cu o minge de arbitru dacă jocul nu a fost oprit pentru alt motiv sau dacă accidentarea suferită de jucător nu este cauzată de o abatere;
- lasă jocul să continue până în momentul în care mingea iese din joc dacă un jucător este, în opinia lor, doar ușor accidentat;
- lasă jocul să continue dacă se produce o abatere, iar echipa împotriva căreia s-a comis abaterea poate beneficia de avantaj, respectiv sancționează abaterea în cazul în care consideră că avantajul anticipat nu apare imediat sau în câteva secunde;
- sancționează abaterea cea mai gravă atunci când se produc simultan mai multe abateri;
- dispun sancțiuni disciplinare împotriva jucătorilor care comit abateri pasibile de avertisment și eliminare. Ei nu sunt obligați să sancționeze imediat dar trebuie să facă asta la prima ieșire a mingii din joc;
- iau măsuri împotriva oficialilor echipei care nu au un comportament responsabil și îi atenționează, îi avertizează sau îi elimină de pe terenul de joc și din imediata apropiere a acestuia, inclusiv din suprafața tehnică. Dacă persoana vinovată de abatere nu poate fi identificată, va primi sancțiunea antrenorul principal prezent în suprafața tehnică. Un oficial al echipei care face parte din personalul medical, care comite o abatere sancționabilă cu eliminare, poate rămâne în cazul în care echipa nu are alt personal medical pentru a interveni în cazul în care un jucător necesită asistență medicală;
- iau o decizie cu ajutorul celorlalți oficiali de meci cu privire la incidentele pe care arbitrii nu le-au văzut;
- se asigură că nici o persoană străină nu intră pe terenul de joc;
- dau semnalul de reluare a jocului după oprirea acestuia;
- folosesc semnalele descrise în secțiunea Semnalele Arbitrului și ale Altor Oficiali de Meci;
- se poziționează pe sau în jurul terenului de joc așa cum este descris în secțiunile corespunzătoare din Instrucțiunile Practice pentru Arbitrii de Futsal și Alți Oficiali de Meci, atunci când li se cere să procedeze astfel;
- trimit autorităților competente raportul de joc, care să includă informații legate de orice sancțiuni acordate jucătorilor și/sau oficialilor echipei și orice alte incidente care au avut loc înainte, în timpul sau după meci.

Arbitrul:

- îndeplinește funcția de cronometror și de al treilea arbitru, în cazul în care ceilalți doi oficiali de meci nu sunt prezenți;
- suspendă sau oprește meciul definitiv dacă, după părerea sa, au loc abateri care încalcă Legile Jocului de Futsal;
- suspendă sau oprește meciul definitiv din cauza unor intervenții externe, indiferent de natura lor.

Al doilea arbitru:

- înlocuiește arbitrul în cazul în care el s-a accidentat sau este indisponibil.

4 Responsabilitatea oficialilor de meci

Arbitrii (sau unde este cazul, alți oficiali de meci) nu pot fi făcuți responsabili pentru:

- niciun fel de accidentări suferite de un jucător, oficial sau spectator;
- niciun fel de pagube materiale;
- orice alte pierderi suferite de o persoană, club, companie, asociație sau alt organism, care se datorează sau care se poate datora oricărei decizii luate în conformitate cu Legile Jocului de Futsal sau cu respectarea procedurilor normale privind organizarea, disputarea și conducerea unui meci.

Astfel de decizii includ:

- permiterea sau interzicerea desfășurării unui meci din motive ce țin de starea terenului sau a zonelor adiacente sau de condițiile meteorologice;
- oprirea definitivă a unui meci, indiferent de motiv;
- decizia referitoare la conformitatea accesoriilor și echipamentului utilizate în timpul meciului;
- decizia de a opri sau nu jocul în urma intervenției din partea spectatorilor sau a oricărei probleme apărute în zona spectatorilor;
- decizia de a opri sau nu jocul pentru a permite unui jucător accidentat să părăsească terenul de joc pentru a primi îngrijiri medicale;
- decizia de a solicita ca un jucător accidentat să părăsească terenul de joc pentru a primi îngrijiri medicale (în afară de excepțiile enumerate mai sus);
- decizia de a permite sau nu unui jucător să poarte anumite articole de îmbrăcăminte sau echipament;

- decizia (în măsura în care face parte din atribuțiile lor) de a permite sau de a interzice oricărei persoane (inclusiv oficialilor echipelor sau ai sălii, organelor de ordine, fotografiilor sau altor reprezentanți mass-media) să stea în apropierea terenului de joc;
- orice altă decizie luată în conformitate cu Legile Jocului de Futsal sau în conformitate cu îndatoririle lor prevăzute de normele FIFA, confederației, asociației naționale sau regulamentelor competiției după care se desfășoară meciul.

5 Jocurile internaționale

Al doilea arbitru este obligatoriu în jocurile internaționale.

6 Echipamentul arbitrilor

Echipamentul obligatoriu

Arbitrii trebuie să aibă următorul echipament:

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

Alte echipamente

Arbitrilor li se poate permite să utilizeze:

- echipamente de comunicare cu alți oficiali de meci – căști etc.;
- sisteme electronice de monitorizare a performanței sau alt echipament de monitorizare a condiției fizice.

Arbitrilor le este interzisă purtarea de alte echipamente electronice, inclusiv camere video.

Arbitrilor și celorlalți oficiali de meci le este interzisă, de asemenea, purtarea bijuteriilor (deși arbitrul poate purta un ceas sau echipamente similare pentru a cronometra în cazul în care cronometrul este absent).

7 Asistența video

Folosirea asistenței video (VS) este permisă numai atunci când organizatorii meciului/competiției au îndeplinit toate cerințele protocolului VS și implementarea acestuia (așa cum sunt stabilite de FIFA) și au primit acordul scris din partea FIFA.

Arbitrii folosesc VS atunci când antrenorul principal al unei echipe (sau, în absența antrenorului principal, un alt oficial al echipei desemnat) contestă o decizie în legătură cu:

- Validarea sau nu a unui gol
- Acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă
- Sanționarea directă cu cartonaș roșu
- O eroare de identificare a unui jucător

În plus, VS poate fi folosit la latitudinea arbitrilor atunci când există un dezacord între cei doi arbitri cu privire la un incident din una din categoriile sus-menționate.

VS poate fi folosit și la latitudinea arbitrilor în cele ce urmează situații:

- Dacă cronometrul nu funcționează
- Dacă cronometrul este (re)pornit/oprit incorect de către cronometror în conformitate cu prevederile Legilor 6 și 7
- Pentru a verifica dacă un gol a fost marcat
- Pentru a confirma dacă mingea a intrat în poartă înainte de semnal acustic pentru sfârșitul unei reprize de joc

VS implică una sau mai multe reluări ale incidentului. Arbitrii vor revizui direct reluările filmării și arbitrul va lua decizia finală. Decizia inițială nu se schimbă decât dacă reluările filmării arată că a fost comisă o „eroare clară și evidentă” sau a avut loc un „incident grav neobservat”.

Legea 6

ALȚI OFICIALI DE MECI

1 Arbitrii asistenți

Pot fi delegați trei arbitri asistenți (al treilea arbitru, al patrulea arbitru și cronometrul) care trebuie să-și îndeplinească atribuțiile în conformitate cu Legile Jocului de Futsal. Ei sunt poziționați în afara terenului de joc, la nivelul liniei mediane, pe aceeași parte cu zona de înlocuiri. Cronometrul stă așezat la masa cronometrului, în timp ce al treilea și al patrulea arbitru poate să-și îndeplinească atribuțiile sale, fie așezat sau în picioare.

Cronometrul, al treilea și al patrulea arbitru sunt dotați cu un cronometru, și echipament necesar pentru a ține evidența greșelilor acumulate, care sunt puse la dispoziție de către asociația sau clubul unde se desfășoară jocul, și ei pot ajuta arbitrii când se produc abateri atunci când au un câmp vizual mai bun decât arbitrii.

Acestea sunt prevăzute cu masa cronometrului în scopul de a-și îndeplini sarcinile în mod corect.

2 Atribuții și îndatoriri

Al treilea arbitru:

- ajută arbitrii și cronometrul;
- ține evidența jucătorilor care participă la joc;
- monitorizează înlocuirea mingilor la cererea arbitrilor;
- verifică echipamentul jucătorilor înlocuitori înainte de a intra pe terenul de joc;
- notează numerele jucătorilor marcatori;
- informează arbitrii de pe terenul de joc cu privire la abateri, comportament nesportiv sau incorect al oricărui participant la meci, cu privire la care arbitrii decid dacă le vor lua în considerare sau nu;
- informează cronometrul atunci când un oficial al unei echipe solicită un timeout;
- în mod obligatoriu dă semnalul de timeout odată ce cronometrul a acționat semnalul acustic, pentru a informa arbitrii și echipele că a fost acordat timeout-ul;
- ține evidența timeout-urilor solicitate;
- ține evidența greșelilor acumulate de fiecare echipă, semnalizate de arbitri în fiecare repriză de joc;
- dă semnalul obligatoriu când o echipă a comis cinci greșeli acumulate într-o repriză de joc;
- plasează un semn vizibil pe masa cronometrului pentru a arăta că o echipă a comis cinci greșeli acumulate într-o repriză de joc;

- notează numele și numerele oricărui jucător avertizat sau eliminat;
- înmânează un document oficialilor fiecărei echipe înainte de începerea fiecărei reprize de joc cu care ei pot solicita timeout, și strânge aceste documente la finalul fiecărei reprize dacă nu au fost solicitate timeout-uri.



TIMEOUT

- înmânează un document oficialilor fiecărei echipe, care indică când un jucător înlocuitor poate intra pe terenul de joc pentru a înlocui un jucător care a fost eliminat;



JUCĂTORUL ÎNLOCUITOR POATE INTRA PE TERENUL DE JOC ATUNCI CÂND CRONOMETRUL ARATĂ CĂ MAI ESTE/SUNT ____ MINUT(E) ____ SECUNDE PÂNA LA FINALUL ____ REPRIZE

- sub supravegherea arbitrilor, monitorizează reintrarea unui jucător care a părăsit terenul de joc pentru a-și corecta echipamentul;
- sub supravegherea arbitrilor, monitorizează reintrarea unui jucător care a părăsit terenul de joc din cauza unei accidentări de orice natură;
- semnalează arbitrilor când un jucător a comis o greșeală clară care se sancționează cu avertisment sau eliminare sau dacă un jucător comite un act de violență în afara câmpului lor vizual. În orice caz, arbitrii vor decide asupra oricăror fapte legate de joc;
- supraveghează comportamentul persoanelor aflate în suprafața tehnică și pe băncile de rezervă, și informează arbitrii despre orice comportament neadecvat;
- ține evidența întreruperilor de joc datorate intervențiilor exterioare și cauza lor;
- asistă arbitrii furnizând orice altă informație relevantă cu privire la joc;
- se poziționează pe terenul de joc așa cum este descris în secțiunea Instrucțiuni Practice pentru Arbitrii de Futsal și Alți Oficiali de Meci, atunci când este cazul;
- înlocuiește pe al doilea arbitru în cazul în care arbitrul sau al doilea arbitru se accidentează sau devine indisponibil.

Cronometrorul:

se asigură că durata jocului este în conformitate cu prevederile Legii 7 astfel:

- pornește cronometrul după ce lovitura de începere a fost executată corect;
- oprește cronometrul atunci când mingea este afară din joc;
- repornește cronometrul după jocul a fost reluat în mod corect după o repunere de la margine cu piciorul, degajare de la poartă, lovitură de la colț, lovitură de începere sau de reluarea a jocului, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă, sau o minge de arbitru;
- oprește cronometrul după marcarea unui gol, după ce a fost acordată o lovitură de pedeapsă sau a lovitură liberă sau după ce un jucător a fost accidentat;
- oprește cronometrul ori de câte ori arbitrii dau semnal să facă acest lucru;
- afișează pe tabela de marcaj golurile, greșelile acumulate, și reprizele de joc, dacă aceasta este disponibilă;
- anunță, cu ajutorul unui fluier diferit de cel al arbitrilor ori semnal acustic solicitarea unei echipe pentru timeout, după ce a fost informat de al treilea arbitru sau de unul dintre arbitrii de pe terenul de joc;
- cronometrează timeout-ul de un minut;
- indică sfârșitul timeout-ului de un minut printr-un fluier diferit de cel folosit de arbitri sau semnal acustic;
- indică cea de-a cincea greșeală acumulată de o echipă cu un fluier diferit de cel folosit de arbitri sau semnal acustic, după ce a fost informat de al treilea arbitru;
- cronometrează cele două minute pentru reducerea numerică a unei echipe (jucător eliminat);
- indică sfârșitul primei reprize, sfârșitul jocului sau sfârșitul reprizelor de prelungiri, dacă se joacă reprize de prelungiri, cu un fluier diferit de cel folosit de arbitri sau semnal acustic;
- se poziționează lângă terenul de joc, așa cum este descris în secțiunile relevante din Instrucțiuni Practice pentru Arbitrii de Futsal și Alți Oficiali de Meci;
- îndeplinește atribuțiile specifice celui de-al treilea arbitru în cazul absenței acestuia, dacă nu a fost desemnat al patrulea arbitru;
- furnizează orice alte informații legate de joc.

3 Jocurile Internaționale

La jocurile internaționale prezența unui al treilea arbitru și a unui cronometror este obligatorie.

La jocurile internaționale, tabela electronică folosită trebuie să includă toate funcțiile necesare (cronometrarea precisă a timpului și un dispozitiv pentru cronometrarea celor două minute pentru o eliminare sau mai multe simultan și să afișeze greșelile acumulate de fiecare echipă în timpul fiecărei reprize).

4 Al patrulea arbitru

Un al patrulea arbitru poate fi desemnat conform regulamentelor competițiilor. Rolul și îndatoririle acestuia trebuie să fie în conformitate cu prevederile menționate în Legile Jocului de Futsal.

Al patrulea arbitru:

- îl înlocuiește pe al treilea arbitru dacă unul dintre arbitri sau al treilea arbitru este în imposibilitatea să înceapă sau să continue să officieze meciul și poate înlocui, de asemenea, cronometrul dacă este necesar;
- asistă arbitrii și pe al treilea arbitru tot timpul, inclusiv cu atribuții administrative înainte, în timpul și după meci, așa cum îi este solicitat de către arbitri;
- după joc trimite autorităților competente un raport asupra tuturor comportamentelor nesportive sau a altor incidente care s-au petrecut în afara câmpului vizual al arbitrilor, informând arbitrii cu privire la orice raport.
- notează toate incidentele care au loc înainte, în timpul sau după meci;
- poartă un cronometru manual alternativ, în cazul în care este necesar datorită unui incident de orice fel;
- se poziționează lângă cronometror astfel încât să poată asista arbitrii și pe al treilea arbitru, oferind informații relevante pentru meci.

Legea 7

DURATA MECIULUI

1 Reprizele de joc

Meciul se va desfășura în două reprize egale de câte 20 de minute timp de joc, durata meciului poate fi redusă numai dacă permite regulamentul competiției.

2 Sfârșitul reprizelor de joc

Fiecare repriză se termină atunci când cele 20 de minute de joc au expirat. Dacă se joacă reprize de prelungiri, fiecare repriză de prelungiri se termină atunci când expiră timpul de joc acordat.

Cronometrul indică sfârșitul fiecărei reprize de joc și fiecărei reprize de prelungiri dacă se joacă, cu un semnal acustic diferit de fluierul folosit de arbitri.

- Repriza se încheie când se aude semnalul acustic, chiar dacă arbitrii nu dau semnal prin fluier pentru sfârșitul reprizei cu excepția cazului în care nu este prezent cronometrul sau semnalul cronometrului nu poate fi dat din cauza unei defectiuni a echipamentului. Dacă nu se aude niciun semnal din partea cronometrului, arbitrii confirmă că expirarea celor 20 de minute de joc sau a timpului de joc acordat pentru reprizele de prelungiri și dau semnalul de încheiere a fiecărei reprize cu propriul fluier.
- Dacă o lovitură liberă directă începând cu a șasea greșală acumulată (DFKSAF) sau o lovitură de pedeapsă este acordată când repriza urmează să se încheie, repriza va fi considerată încheiată odată ce lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă a fost finalizată. Oricare lovitură se consideră finalizată atunci când, după ce mingea este în joc, are loc una dintre următoarele:
 - mingea nu se mai mișcă sau iese din joc;
 - mingea este jucată de orice jucător (inclusiv executantul) în afară de portarul apărător;
 - arbitrii opresc jocul pentru o abatere comisă de executant sau de către echipa executantului.

Dacă un jucător al echipei în apărare comite o abatere înainte ca lovitură să fie finalizată, arbitrii lasă jocul să continue, apoi, după caz, dispun repetarea sau acordă o altă DFKSAF sau o lovitură de pedeapsă, conform Legilor Jocului de Futsal.

- Un gol înscris în conformitate cu Legile 1 și 10 dar după terminarea reprizei, așa cum este indicat de cronometror prin intermediul semnalului acustic, va fi validat doar în situațiile de mai sus.

Reprizele de joc nu vor fi prelungite în nici un alt caz.

3 Timeout

Echipele au dreptul la un timeout de un minut în fiecare repriză.

Se vor aplica următoarele condiții:

- Oficialii echipelor sunt autorizați să solicite un timeout de un minut celui de-al treilea arbitru sau cronometrorului dacă nu există al treilea arbitru, folosind documentul primit.
- Cronometrorul acordă timeout folosind un fluier diferit de cel utilizat de arbitri sau semnal acustic când mingea este afară din joc și echipa care a solicitat timeout va relua jocul sau va primi o minge de arbitru în conformitate cu Legile Jocului de Futsal.
- În timpul timeout-ului:
 - jucătorii pot rămâne pe sau în afara terenului de joc. Pentru a consuma lichide, jucătorii trebuie să părăsească terenul de joc;
 - jucătorii înlocuitori trebuie să stea în afara terenului de joc;
 - oficialii echipelor nu au voie să dea instrucțiuni pe terenul de joc.
- Înlocuirile de jucatori pot fi făcute după semnalul acustic sau după fluierul care indică sfârșitul timeout-ului.
- O echipă care nu solicită timeout în prima repriză a jocului are dreptul numai la un singur timeout în timpul reprizei secunde.
- Dacă nu există nici al treilea arbitru și nici cronometrorul, un oficial al echipei poate solicita timeout arbitrilor.
- Dacă au loc reprize de prelungiri, timeout-ul nu este permis.

4 Pauza dintre reprize

Jucătorii au dreptul la o pauză între cele două reprize de maximum 15 minute. Dacă se joacă reprize de prelungiri, nu există pauze între cele două reprize: echipele pur și simplu schimbă jumătățile de teren iar oficialii echipelor și jucătorii înlocuitori fac schimb de bănci. Totuși, o scurtă pauză de hidratare (de maximum un minut) este permisă în pauza dintre reprizele de prelungiri.

Regulamentele competițiilor trebuie să prevadă durata pauzei dintre reprize, aceasta putând fi modificată numai cu permisiunea arbitrilor.

5 Oprirea definitivă a meciului

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

Legea 8

ÎNCEPEREA ȘI RELUAREA JOCULUI

Lovitura de începere este procedeul de începere a ambelor reprize ale meciului și a ambelor reprize de prelungiri, precum și de reluare a jocului după înscrierea unui gol. Loviturile libere (directe sau indirecte), loviturile de pedeapsă, repunerile de la margine cu piciorul, degajările de la poartă și loviturile de la colț sunt alte moduri de reluare a jocului.

Mingea de arbitru se utilizează pentru reluarea jocului atunci când arbitrul oprește jocul și Legile Jocului de Futsal nu prevăd reluarea acestuia într-unul din modurile enumerate mai sus.

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

1 Lovitura de începere

Procedura

- Arbitrul efectuează tragerea la sorți prin aruncarea unei monede și echipa care câștigă tragerea la sorți decide dacă execută lovitura de începere în prima sau a doua repriză, și în prima sau a doua repriză de prelungiri atunci când se joacă.
- Dacă nu se prevede altfel în regulamentele competițiilor, echipa gazdă alege la care poartă atacă în prima repriză, și în prima repriză de prelungiri atunci când se joacă.
- Echipa care nu a executat lovitura de începere în prima repriză îi revine lovitura de începere în a doua repriză.
- În a doua repriză, echipele schimbă terenul și atacă la poarta opusă comparativ cu prima repriză.
- La pauză, fiecare echipă schimbă băncile de rezervă astfel încât banca echipei să se afle pe partea de apărare a terenului de joc.
- După marcarea unui gol de una din echipe, lovitura de începere revine echipei adverse.

Pentru fiecare lovitură de începere:

- Toți jucătorii, cu excepția jucătorului care execută lovitura de începere, trebuie să se afle în propria jumătate de teren.
- Jucătorii adversi echipei care execută lovitura de începere trebuie să se afle la o distanță de cel puțin 3m de mingea până când aceasta este în joc.
- Mingea trebuie să fie statică pe punctul de la centrul terenului.
- Arbitrul de pe partea băncilor de rezerve va arăta că lovitura de începere poate fi executată semnalizând prin intermediul fluierului.
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită cu piciorul și se mișcă în mod clar.
- Poate fi înscris un gol împotriva echipei adverse direct din lovitura de începere; dacă mingea intră direct în poarta executantului, se va acorda echipei adverse o lovitură de colț.

Abateri și sancțiuni

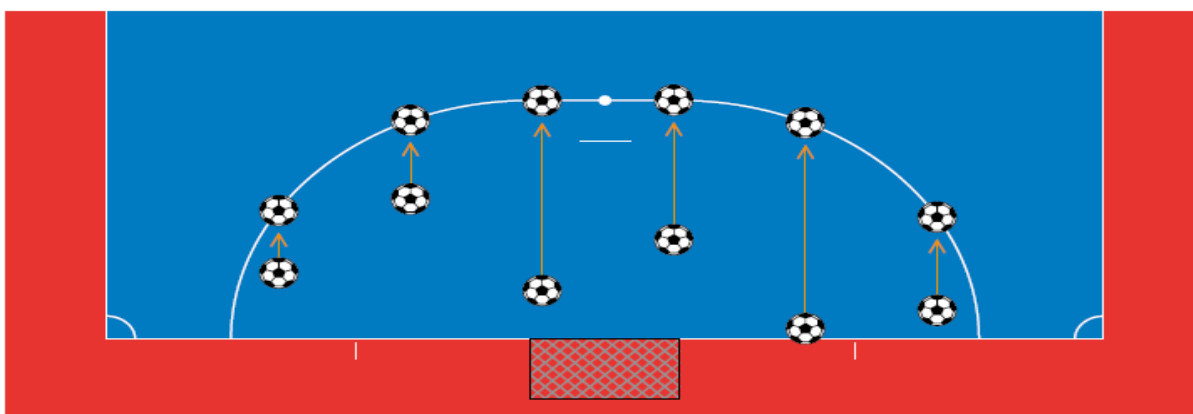
Dacă jucătorul care execută lovitura de începere atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă, sau în cazul unei abateri de jucarea mingii cu mâna, se acordă o lovitură liberă directă.

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

2 Mingea de arbitru

Procedura

- Mingea de arbitru se acordă unui jucător al echipei care a atins ultima dată mingea ce se va efectua de pe locul unde se afla mingea când jocul a fost oprit sau unde a fost atinsă ultima dată de un jucător, o persoană străină/factor extern sau de un oficial de meci, cu excepția cazului în care aceasta se afla în suprafața de pedeapsă a echipei în apărare și ultima echipă care a atins mingea a fost echipa în atac. În acest caz, mingea de arbitru se acordă unui jucător al echipei în atac ce se va efectua pe linia suprafeței de pedeapsă din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a aflat mingea când jocul a fost oprit sau de locul unde a fost atinsă ultima dată de un jucător, o persoană străină/factor extern sau de un oficial de meci, urmând o linie imaginară paralelă cu linia de margine (așa cum este ilustrat în imaginea de mai jos).



- Toți ceilalți jucători (din ambele echipe) trebuie să rămână la minimum 2m de mingea până când aceasta este în joc.
- Mingea este în joc în momentul în care atinge podeaua, după care orice jucător (din oricare dintre echipe) poate juca mingea.

Abateri și sancțiuni

- Mingea de arbitru se repetă dacă:
 - atinge un jucător înainte de a atinge podeaua;
 - iese afară din joc după ce atinge podeaua, fără să fi fost atinsă de un jucător.

- Dacă o minge de arbitru intră în poartă fără să fi atins cel puțin doi jucători, jocul este reluat cu:
 - o degajare de la poartă dacă intră în poarta echipei adverse;
 - o lovitură de colț dacă intră în poarta echipei jucătorului care primește mingea de arbitru.

Totuși, dacă o minge de arbitru intră într-una dintre porți fără a atinge cel puțin doi jucători datorită unor circumstanțe care nu depind de echipa care a primit mingea de arbitru (precum condițiile meteo ori mingea nu a fost corect lăsată să cadă), mingea de arbitru trebuie să fie repetată.

Legea 9

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 sol sau în aer;
- jocul a fost oprit de arbitri;
- atinge tavanul.

Mingea este, deasemenea, afară din joc atunci când atinge un oficial de meci, rămâne în terenul de joc și:

- o echipă lansează un atac promițător; sau
- mingea intră direct în poartă; sau
- se schimbă echipa aflată în posesia mingii.

În aceste trei cazuri în care mingea atinge un oficial de meci, jocul este reluat cu minge de arbitru.

2 Mingea în joc

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

3 Terenul de joc acoperit

Înălțimea minimă a tavanului ar trebui să fie prevăzută în regulamentele competițiilor.

Dacă mingea atinge tavanul în timp ce este în joc, jocul este reluat printr-o repunere de la margine cu piciorul, executată de către echipa adversă jucătorului care a atins ultima dată mingea. Repunerea de la margine cu piciorul se va efectua de pe linia de margine din punctul cel mai apropiat de locul unde mingea a atins tavanul.

Legea 10

STABILIREA REZULTATULUI MECIULUI

1 Înscrierea unui gol

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

Dacă poarta este mișcată sau răsturnată de un jucător al echipei în apărare (inclusiv portarul), fie accidental sau în mod deliberat, și arbitrii confirmă că mingea a trecut peste linia porții și ar fi intrat în poartă printre stâlpii porții poziționați normal (așa cum se menționează la Legea1), arbitrii acordă gol. Dacă poarta a fost mișcată sau răsturnată în mod deliberat, arbitrii vor avertiza jucătorul care a comis abaterea.

Dacă jucătorul echipei în atac, inclusiv portarul, mișcă sau răstoarnă poarta, arbitrii anulează golul. Dacă a fost în mod deliberat, jucătorul trebuie să fie avertizat.

Dacă portarul aruncă mingea direct în poarta adversă, se acordă o degajare de la poartă, cu excepția cazului când regulamentele interne interzic aruncarea mingii direct peste linia mediană în futsalul pentru tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și/sau futsalul de bază. În acest caz, se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse, și se va executa din locul unde mingea a trecut peste linia mediană.

Nu este gol

Dacă unul dintre arbitri semnalizează înscrierea unui gol înainte ca mingea să fi depășit în întregime linia porții (între stâlpii porții, așa cum este prevăzut la Legea 1) și imediat își dau seama de greșeala lor, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

2 Echipa învingătoare

Echipa învingătoare este cea care marchează cele mai multe goluri în timpul meciului. Dacă ambele echipe înscriu un număr egal de goluri, sau nu înscrie nici un gol, meciul se încheie la egalitate.

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

- regula golurilor înscrise în deplasare
- două reprize egale de prelungiri care să nu depășească cinci minute fiecare. Regulamentele competițiilor trebuie să stipuleze durata celor două reprize egale de prelungiri
- penaltyuri de departajare (6m)

Este posibilă utilizarea unei combinații a procedurilor de mai sus.

3 Penaltyuri de departajare (6m)

Penaltyurile de departajare (6m) se execută după ce meciul s-a încheiat, fiind aplicabile dispozițiile Legilor Jocului de Futsal, în afară de cazul în care există alte prevederi.

Penaltyurile de departajare (6m) nu sunt parte din meci.

Un jucător care a fost eliminat în timpul meciului nu va putea participa la executarea loviturilor de departajare; atenționările verbale și avertismentele acordate în timpul meciului și înainte de efectuarea tragerii la sorți folosind o monedă pentru a decide care echipă va executa prima lovitură nu se cumulează cu cele din timpul executării penaltyurilor de departajare (6m).

Procedura

Înainte de începerea executării penaltyurilor de departajare (6 m)

- În afară de cazul în care există alte considerente (de exemplu starea terenului de joc, măsuri de siguranță, poziționarea camerei, etc.) sau regulamentele competițiilor specifică altfel, arbitrul trage la sorți folosind o monedă pentru a decide poarta la care se execută loviturile.
- Arbitrul trage din nou la sorți folosind o monedă și echipa care câștigă tragerea la sorți decide dacă execută prima sau a doua lovitură.
- Pozițiile băncilor echipei nu se modifică față de cele din a doua repriză sau din a doua repriză de prelungiri atunci când se joacă.
- Toți jucătorii și jucătorii înlocuitori pot executa loviturile, cu excepția jucătorilor care au terminat meciul accidentați la sfârșitul meciului sau a reprizelor de prelungiri sau au fost eliminați.
- Fiecare echipă răspunde de stabilirea ordinii în care vor executa loviturile jucătorii și jucătorii înlocuitori desemnați eligibili. Arbitrii nu trebuie să fie informați cu privire la ordinea în care aceștia execută loviturile.
- Dacă, la sfârșitul meciului sau reprizelor de prelungiri atunci când se joacă, și înainte de începerea executării penaltyurilor de departajare, o echipă este în superioritate numerică (inclusiv jucătorii înlocuitori) față de echipa adversă, aceasta poate alege să își păstreze numărul de jucători de la sfârșitul meciului sau să își reducă numărul de jucători pentru a avea același număr ca și echipa adversă și arbitrii trebuie să fie informați cu privire la numele și numărul fiecărui jucător exclus, dacă este cazul. Jucătorilor excluși nu li se permite să ia parte la executarea penaltyurilor de departajare, fie ca jucător executant sau ca portar (cu excepția celor descrise mai jos).
- Un portar care nu mai poate continua înainte sau în timpul penaltyurilor de departajare poate fi înlocuit de un jucător sau jucător înlocuitor exclus în vederea aducerii la egalitate a numărului de jucători, dar portarul înlocuit nu mai participă și nu mai poate executa o lovitură.

- Dacă portarul a executat deja o lovitură, jucătorul care îl înlocuiește nu poate executa o lovitură decât în următoarea serie de lovituri.

În timpul executării penaltyurilor de departajare (6m)

- Numai jucătorii și jucătorii înlocuitori desemnați, arbitrii și alți oficiali de meci au permisiunea să rămână pe terenul de joc.
- Toți jucătorii și jucătorii înlocuitori desemnați, cu excepția celui care execută lovitura și a celor doi portari, trebuie să rămână în interiorul cercului de la centrul terenului ori în apropierea sau spatele liniei mediane.
- Portarul coechipier cu jucătorul care execută de penaltyul de departajare trebuie să rămână pe terenul de joc, în afara suprafeței de pedeapsă, aproximativ în dreptul punctului de pedeapsă dar la cel puțin 5m de punctul de pedeapsă (6m) și pe partea opusă a terenul de joc față de bănci și de al doilea arbitru.
- Portarul poate fi înlocuit de un jucător desemnat sau jucător înlocuitor.
- Lovitura este considerată finalizată în momentul în care mingea nu se mai mișcă sau iese din joc sau atunci când arbitrii opresc jocul în urma unei abateri; executantul loviturii nu poate juca mingea a doua oară.
- Arbitrii țin evidența loviturilor.
- Dacă portarul comite o abatere și, în urma acesteia, lovitura este repetată, portarul este atenționat verbal la prima abatere dacă același jucător comite orice abatere/abateri ulterioare, el va fi avertizat.
- Dacă executantul este sancționat pentru o abatere comisă după ce arbitrii au semnalizat executarea loviturii, lovitura este înregistrată ca ratată și executantul este avertizat.
- Dacă portarul și executantul comit o abatere în același timp, lovitura este înregistrată ca ratată și executantul este avertizat.
- Dacă, în timpul executării penaltyurilor de departajare, o echipă este în inferioritate numerică, echipa cu mai mulți jucători poate alege să își păstreze numărul de jucători sau să își reducă numărul de jucători pentru a avea același număr ca și echipa adversă și arbitrii trebuie să fie informați cu privire la numele și numărul fiecărui jucător exclus, dacă este cazul. Jucătorilor excluși nu li se permite să ia parte la executarea loviturilor, fie ca jucător executant sau ca portar (cu excepția celor descrise mai sus).

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

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

Înlocuirile și eliminările din timpul executării penaltyurilor de departajare

- Jucătorii, jucătorii înlocuitori sau oficialii echipelor pot fi avertizați sau eliminați.
- Un portar eliminat trebuie înlocuit de un jucător desemnat sau un jucător înlocuitor.
- Un jucător sau jucător înlocuitor, altul decât portarul care nu poate continua, nu poate fi înlocuit.
- Arbitrii nu au dreptul să oprească definitiv meciul dacă o echipă rămâne cu mai puțin de trei jucători.

4 Golurile din deplasare

Regulamentele competițiilor pot preciza că, atunci când echipele joacă tur-retur, dacă scorul general este egal după al doilea meci, orice gol înscris pe terenul de joc al echipei adverse va conta dublu.

Legea 11

OFSAIDUL

Nu există ofsaid în jocul de futsal.

Legea 12

**FAULTURI ȘI
COMPORTAMENT NESPORTIV**

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

1 Lovitura liberă directă

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

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

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

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

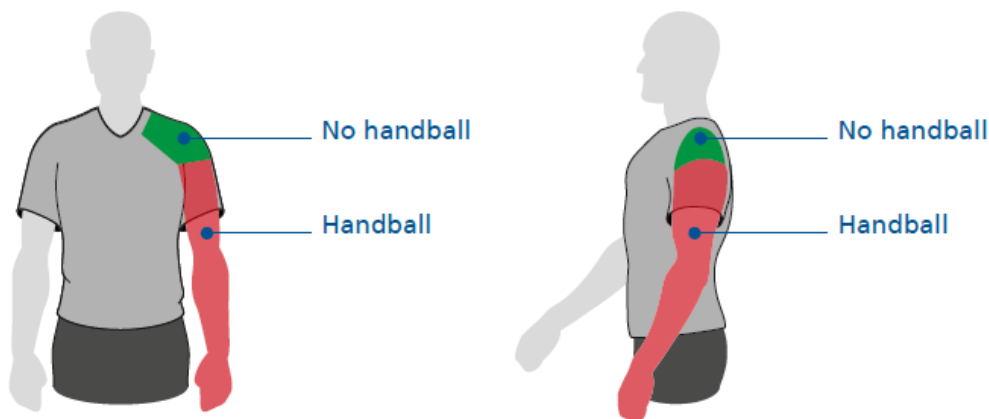
Se acordă, de asemenea, o lovitură liberă directă dacă un jucător comite una din următoarele abateri:

- comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna în mod deliberat și/sau implică mâna/brațul care mărește în mod nenatural suprafața corpului (cu excepția portarului în propria suprafață de pedeapsă)
- ține un adversar
- împiedică înaintarea unui adversar prin contact fizic
- mușcă sau scuipă pe cineva înscris în raportul de arbitraj sau un oficial de meci
- aruncă/lovește cu piciorul un obiect spre minge, un adversar sau un oficial de meci, atinge mingea cu un obiect ținut în mână sau mișcă poarta în mod deliberat astfel încât poarta intră în contact cu mingea

Toate abaterile enumerate în această secțiune sunt considerate greșeli acumulate.

Jucarea mingii cu mâna

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



Nu orice atingere a mingii cu mâna/brațul jucătorului reprezintă o abatere.

Reprezintă o abatere sancționabilă cu o lovitură liberă directă dacă un jucător:

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

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

2 Lovitura liberă indirectă

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător:

- joacă periculos (așa cum este definit mai jos);
- împiedică înaintarea unui adversar, fără a avea contact fizic cu acesta;

- protestează folosind un limbaj și/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase sau comite alte abateri de limbaj;
- împiedică portarul să dea drumul sau să arunce mingea din mâini ori lovește sau încearcă să lovească mingea atunci când portarul se pregătește să dea drumul mingii sau să o arunce;
- inițiază o strategie deliberată pentru a pasa mingea (inclusiv dintr-o lovitură liberă) către portar cu capul, pieptul, genunchiul etc. pentru a eluda Legea, fie că portarul atinge sau nu mingea cu mâinile; portarul este penalizat dacă este responsabil de inițierea strategiei intenționate;
- înscrie un gol în poarta adversă:
 - direct cu mâna/brațul (inclusiv de către portar), cu condiția ca aceasta să fie în mod accidental și mâna/brațul să nu mărească în mod nenatural suprafața corpului;
 - imediat după ce în mod accidental mingea i-a atins mâna/brațul, cu condiția ca mâna/brațul să nu mărească în mod nenatural suprafața corpului.

Dacă un jucător nu înscrie un gol imediat după ce a atins în mod accidental mingea cu mâna/brațul, jocul trebuie să continue, cu condiția ca mâna/brațul să nu mărească în mod nenatural suprafața corpului.

- comite orice altă abatere care nu este stipulată în Legile Jocului de Futsal în urma căruia jocul este oprit pentru avertizarea sau eliminarea unui jucător.

Se acordă, de asemenea, o lovitură liberă indirectă dacă portarul comite una din următoarele abateri:

- se află în posesia mingii și ține mingea cu mâinile, brațele sau piciorul în propria jumătate de teren mai mult de patru secunde;
- după ce a jucat mingea fiind în posesie/controlată, oriunde pe teren, o atinge din nou în propria jumătate de teren după ce a fost jucată în mod deliberat de un coechipier al portarului, fără ca un adversar să o joace sau să o atingă; nu se acordă sancțiune disciplinară;
- atinge mingea cu mâinile sau brațele în propria suprafață de pedeapsă, după ce i-a fost trimisă cu piciorul în mod deliberat de un coechipier al portarului (inclusiv dintr-o repunere de la margine cu piciorul);
- atunci când este interzis prin regulamentele interne de futsal pentru tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și/sau futsalul de bază, dacă portarul aruncă mingea direct peste linia mediană (lovitura liberă trebuie executată din locul unde mingea a trecut peste linia mediană).

În ceea ce privește numărarea celor 4 secunde la controlul mingii, se consideră că portarul este în posesia mingii când:

- mingea se află între mâinile sau la picioarele sale, sau între mână sau picior și orice suprafață (de exemplu podea, propriul corp) sau când atinge mingea cu orice parte a mâinilor, brațelor sau picioarelor;
- ține mingea cu mâna larg deschisă;
- bate mingea de podea sau o aruncă în aer;
- driblarea mingii cu mâna sau cu piciorul.

Jocul periculos

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

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

Împiedicarea înaintării unui adversar fără contact fizic

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

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

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

Blocarea unui adversar

Blocarea unui adversar poate fi considerată o tactică legitimă în futsal, atâta timp cât jucătorul care blochează adversarul este în static în timpul contactului și nu provoacă contactul în mod deliberat prin mișcarea sau mărirea suprafeței corpului în calea adversarului, și adversarul are oportunitatea de a ieși din blocaj. Un blocaj poate fi executat împotriva unui adversar care are sau nu posesia mingii.

3 Sancțiuni disciplinare

Arbitrii sunt abilitați să ia măsuri disciplinare de la intrarea pe terenul de joc pentru inspecția de dinaintea meciului și până la părăsirea acestuia după sfârșitul meciului inclusiv penaltyurile de departajare de la 6m.

Dacă, înainte de intrarea pe terenul de joc la începutul meciului, un jucător sau un oficial al unei echipe comite o abatere care se sancționează cu eliminare, arbitrii sunt abilitați să interzică jucătorului sau oficialului echipei să ia parte la meci; arbitrii vor raporta orice altă abatere.

Dacă arbitrii trebuie să avertizeze un jucător desemnat, un jucător înlocuitor sau un oficial al echipei înainte de începerea meciului, ei trebuie să facă acest lucru verbal nearătând cartonașul galben, și vor raporta acest lucru autorităților competente după meci.

Dacă aceeași persoană comite în timpul meciului o altă abatere sancționabilă cu avertisment, arbitrii o avertizează arătându-i cartonașul galben. Totuși, această abatere nu constituie o abatere sancționabilă cu eliminare, deoarece este primul cartonaș galben arătat persoanei care a comis abaterea în timpul meciului.

Un jucător sau un oficial al echipei care comite o abatere sancționabilă cu avertisment sau eliminare, pe terenul de joc sau în afara acestuia, împotriva altei persoane sau încălcând Legile Jocului de Futsal, va fi sancționat disciplinar în funcție de abaterea comisă.

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

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

Jucătorii și jucătorii înlocuitori

Întârzierea reluării jocului pentru arătarea unui cartonaș

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

Avantajul

Dacă arbitrii acordă avantaj în cazul comiterii unei abateri care ar fi sancționată cu avertisment/eliminare, dacă jocul ar fi fost oprit, avertismentul/eliminarea respectiv(ă) trebuie acordat(ă) la următoarea ieșire a mingii din joc. Cu toate acestea, dacă abaterea a constat în împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol de către echipa adversă, jucătorul este avertizat pentru comportament nesportiv; dacă abaterea a constat în intervenirea sau oprirea unui atac promițător, jucătorul nu va fi avertizat.

Avantajul nu trebuie aplicat în cazuri de fault grosolan, comportament violent, în cazul comiterii unei a doua abateri pasibile de avertisment sau a șasea (sau următoarea) greșeală acumulată, decât dacă există o ocazie clară de înscriere a unui gol. Arbitrii trebuie să elimine jucătorul la următoarea ieșire a mingii din joc, dar dacă jucătorul joacă mingea sau își dispută mingea cu adversarul/intervine asupra acestuia, arbitrii vor opri jocul, elimină jucătorul și reiau jocul cu o lovitură liberă indirectă, în afară de cazul în care jucătorul a comis o abatere mai gravă.

Dacă se acordă avantaj și se acordă al doilea cartonaș galben sau cartonaș roșu după înscrierea unui gol, echipa sancționată continuă cu același număr de jucători, jucătorul eliminat fiind înlocuit cu un jucător înlocuitor. Dacă nu se înscrie un gol, echipa continuă cu un jucător mai puțin.

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

Abateri sancționate cu avertisment

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

- întârzie reluarea jocului;
- protestează verbal sau prin gesturi;
- intră sau iese de pe terenul de joc fără permisiunea unuia dintre arbitrii sau încalcă procedura de înlocuire;
- nu respectă distanța regulamentară la reluarea jocului printr-o minge de arbitru, lovitură de colț, lovitură liberă sau repunere de la margine cu piciorul;
- comite în mod repetat abateri („în mod repetat” nu implică o limită cu privire la numărul sau tipul abaterilor);
- dă dovadă de comportament nesportiv.

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

- întârzie reluarea jocului;
- protestează verbal sau prin gesturi;
- intră pe terenul de joc încălcând procedura de înlocuire;
- dă dovadă de comportament nesportiv.

În cazul în care se comit două abateri distincte sancționate cu avertisment (chiar dacă la foarte scurt timp una după alta), se vor da două avertismente – de exemplu, dacă un jucător nu intră pe terenul de joc prin zona de înlocuiri și comite un atac imprudent sau oprește un atac promițător prin fault/jucarea mingii cu mâna etc.

Avertismente pentru comportament nesportiv

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

- încearcă să ducă în eroare arbitrii, de exemplu simulând accidentarea sau pretinzând că a fost faultat (simulare);
- comite cu imprudență o abatere pasibilă de sancționare cu lovitură liberă directă;
- joacă mingea cu mâna cu scopul de a interveni într-un atac promițător sau de a-l opri;
- comite orice altă abatere pentru a interveni într-un atac promițător sau a-l opri, cu excepția cazului în care arbitrii acordă lovitură de pedeapsă pentru o abatere comisă ca urmare a unei încercări de jucare a mingii sau a unui atac pentru jucarea mingii;
- împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către adversar, comițând o abatere ca urmare a unei încercări de a juca mingea sau a unui atac pentru jucarea mingii, iar arbitrii acordă o lovitură de pedeapsă;
- joacă mingea cu mâna încercând să marcheze un gol (indiferent dacă reușește sau nu) sau încercând, fără a reuși, să împiedice înscrierea unui gol;
- oprește mingea să intre în poartă prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în mod deliberat atunci când poarta este apărată de portar;
- trasează marcaje neautorizate pe terenul de joc;
- joacă mingea în timp ce iese de pe terenul de joc, după ce a primit permisiunea de a părăsi terenul;
- manifestă lipsă de respect pentru joc;

- inițiază o strategie deliberată pentru ca mingea să fie pasată (inclusiv dintr-o lovitură liberă) către portar cu capul, pieptul, genunchiul etc. pentru a eluda Legea, fie că portarul atinge sau nu mingea cu mâinile; portarul este avertizat dacă este responsabil de inițierea strategiei intenționate.
- distrage verbal atenția adversarului în timpul jocului;
- mișcă sau răstoarnă poarta în mod deliberat (fără a împiedica echipa adversă să înscrie un gol sau să împiedice o ocazie clară de înscriere a unui gol).

Manifestări de bucurie la înscrierea unui gol

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

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

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

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

Abateri sancționate cu eliminare

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

- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol, prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna (cu excepția portarului aflat în propria suprafață de pedeapsă) sau prin mișcarea în mod deliberat ori răsturnarea porții (ca și cum ar împiedica mingea să treacă peste linia porții)
- împiedică un adversar să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol (dacă poarta nu este apărată de portarul apărător) de către un adversar a cărui direcție generală de deplasare este către poarta jucătorului vinovat, prin comiterea unei abateri care se sancționează cu lovitură liberă (în afară de cazul în care se aplică prevederile secțiunii următoare)
- comite un fault grosolan

- mușcă sau scuipă pe cineva
- are un comportament violent
- folosește un limbaj și/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase
- primește un al doilea avertisment în același meci

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

Împiedicarea înscrierii unui gol sau a unei ocazii clare de înscriere a unui gol (DOGSO)

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

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

Un jucător, jucător eliminat, jucător înlocuitor sau oficial al echipei care intră pe terenul de joc fără permisiunea necesară din partea arbitrilor sau încălcând procedura de înlocuire și intervine în joc, împiedicând echipa adversă să înscrie un gol sau împiedicând o ocazie clară de înscriere a unui gol de către echipa adversă comite o abatere care se sancționează cu eliminare.

Se va ține cont de următoarele elemente atunci când se stabilește dacă este o situație de DOGSO:

- distanța dintre locul unde este comisă abaterea și poartă
- direcția generală a jocului
- posibilitatea de a păstra sau recupera mingea
- poziția și numărul jucătorilor de câmp apărători, precum și a portarului
- dacă poarta este sau nu „neapărată”

Dacă un portar împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna în afara suprafeței de pedeapsă atunci când poarta sa este neapărată sau este apărată doar de un jucător de câmp al echipei în apărare în spatele portarului, portarul este considerat vinovat de o abatere sancționabilă cu eliminare.

Dacă numărul jucătorilor activi ai echipei în atac este același sau mai mare decât numărul jucătorilor activi ai echipei în apărare cu excepția jucătorului care a comis abaterea atunci când poarta nu este apărată de către portar și sunt îndeplinite celelalte criterii pentru DOGSO, aceasta poate fi considerată o situație de DOGSO.

Dacă un jucător al echipei în apărare comite o abatere fără a încerca să joace mingea sau fără a ataca mingea (de exemplu, ținere, tragere, împingere a adversarului, imposibilitatea de a juca mingea, etc) și numărul jucătorilor activi atacanți este mai mare decât numărul jucătorilor activi apărători cu excepția jucătorului care a comis abaterea, aceasta trebuie considerată o situație de DOGSO, chiar dacă poarta este apărată de portar.

Dacă un jucător înlocuitor, un jucător eliminat sau un oficial al echipei împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol prin comiterea unei abateri sancționabile cu o lovitură liberă fie cu mâna sau cu oricare altă parte a corpului, inclusiv cu piciorul, numărul de jucători se reduce în conformitate cu Legea 3.

Fault grosolan

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

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

Comportament violent

Comportamentul violent se referă la situațiile în care un jucător utilizează sau încearcă să utilizeze forță excesivă sau brutalitate împotriva unui adversar fără a disputa mingea, sau împotriva oricărei alte persoane, indiferent dacă a avut loc sau nu un contact fizic.

Comportamentul violent se poate produce fie pe terenul de joc sau în afara acestuia, indiferent dacă mingea este în joc sau nu.

Avantajul nu trebuie aplicat în situațiile care implică un comportament violent, cu excepția cazului în care există o ocazie ulterioară clară de înscriere a unui gol. În acest caz, arbitrii trebuie să elimine jucătorul vinovat de comportament violent la următoarea ieșire a mingii din joc.

Arbitrilor li se reamintește faptul că un comportament violent duce adeseori la confruntări în masă între jucători; astfel ei trebuie să încerce să prevină astfel de situații intervenind strict.

Un jucător sau jucător înlocuitor care se face vinovat de comportament violent trebuie să fie eliminat.

Oficialii echipelor

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

Atenționare verbală

Următoarele abateri sunt pasibile, în general, de atenționare verbală; abaterile repetate sau flagrante sunt pasibile de avertisment sau eliminare:

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

Avertisment

Abaterile oficialilor de echipă sancționate cu avertisment includ (dar nu se limitează la):

- nerespectarea clară/constantă a limitelor suprafeței tehnice a propriei echipe
- întârzierea reluării jocului de propria echipă
- intrarea deliberată în suprafața tehnică a echipei adverse (într-un mod neconflictual)
- manifestări verbale sau gestuale de dezacord incluzând:
 - aruncarea/lovirea cu piciorul a unor recipiente de băuturi sau a altor obiecte
 - gesturi care arată o lipsă clară de respect față de oficialii de meci, de exemplu aplauze sarcastice

- gesticularea excesivă/constantă în legătură cu acordarea unui cartonaș roșu sau galben
- gesturi sau acțiuni provocatoare sau instigatoare
- comportament inacceptabil constant (inclusiv abateri repetate sancționate cu atenționare)
- manifestarea de lipsă de respect față de joc

Eliminare

Abaterile sancționate cu eliminare includ (dar nu se limitează la):

- întârzierea reluării jocului de echipa adversă, de exemplu ținerea mingii, degajarea mingii, obstrucționarea unui jucător
- părăsirea deliberată a suprafeței tehnice pentru:
 - a-și manifesta dezacordul sau a obiecta față de un oficial de meci
 - a acționa de o manieră provocatoare sau instigatoare
- intrarea în suprafața tehnică a echipei adverse într-un mod agresiv sau conflictual
- aruncarea/lovirea cu piciorul în mod deliberat a unui obiect pe terenul de joc
- intrarea pe terenul de joc pentru:
 - a înfrunța cu un oficial de meci (inclusiv în pauza dintre reprize sau la sfârșitul meciului)
 - a interveni în joc, asupra unui jucător din echipa adversă sau asupra unui oficial de meci
- comportament agresiv sau implicând contact fizic (inclusiv scuiparea sau mușcarea) față de orice altă persoană
- primirea unui al doilea avertisment în același meci
- folosirea unui limbaj și/sau unor gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase
- utilizarea de echipamente electronice sau de comunicare neautorizate și/sau manifestarea unui comportament necorespunzător ca urmare a utilizării de echipamente electronice sau de comunicare
- comportament violent

Abateri care implică aruncarea/lovirea cu piciorul a unui obiect (inclusiv mingea)

În toate cazurile, arbitrii vor lua măsura disciplinară corespunzătoare:

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

4 Reluarea jocului după faulturi și comportament nesportiv

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

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

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

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

Dacă în timp ce mingea este în joc:

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

jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului, din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a produs abaterea/intervenția; se acordă lovitură de pedeapsă dacă abaterea este sancționabilă cu lovitură liberă directă și punctul cel mai apropiat al liniei terenului se află pe partea liniei de poartă care aparține suprafeței de pedeapsă a jucătorului vinovat.

- un jucător înlocuitor, un jucător eliminat sau un oficial al echipei comite o abatere împotriva unui jucător înlocuitor, unui jucător eliminat sau împotriva unui oficial al echipei al oricărei echipe, jocul este reluat cu o minge de arbitru (vezi Legea 8).

Chiar dacă un jucător înlocuitor, un jucător eliminat sau un oficial al echipei comite o abatere sancționabilă cu o lovitură liberă directă, aceasta este considerată o greșeală acumulată împotriva echipei lor.

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

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

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

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

Dacă arbitrii opresc jocul pentru o abatere comisă de un jucător, pe terenul de joc sau în afara acestuia, împotriva unei persoane străine/factor extern, jocul este reluat cu o minge de arbitru, cu excepția cazului în care se acordă o lovitură liberă indirectă pentru ieșirea de pe terenul de joc fără permisiunea arbitrilor; lovitură liberă indirectă se va executa din punctul de pe linia terenului de joc pe unde jucătorul a părăsit terenul de joc.

Legea 13

LOVITURILE LIBERE

1 Tipuri de lovituri libere

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

Numărarea celor patru secunde trebuie arătată clar de către unul dintre arbitri la executarea unei lovituri libere directe sau indirecte.

Semnalul pentru lovitura liberă indirectă

Arbitrii semnalizează acordarea unei lovituri libere indirectă prin ridicarea brațului deasupra capului; semnalul este menținut până în momentul în care lovitura este executată și mingea atinge alt jucător sau iese afară din joc.

O lovitură liberă indirectă trebuie repetată dacă unul sau ambii arbitrii nu semnalizează că lovitura respectivă este o lovitură indirectă, iar mingea este trimisă direct în poartă.

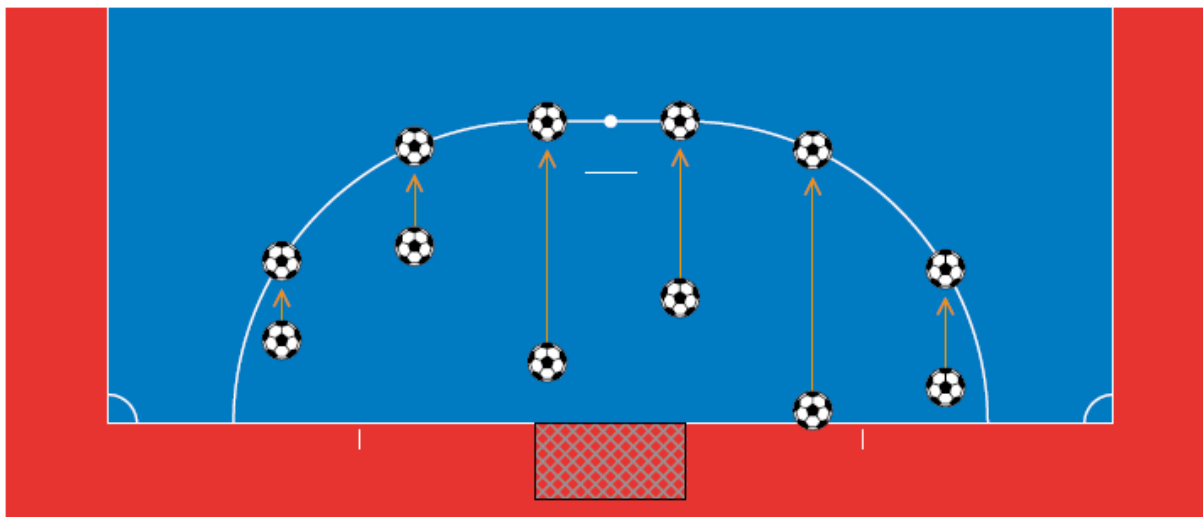
Mingea intră în poartă

- Dacă, dintr-o lovitură liberă directă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă gol.
- Dacă, dintr-o lovitură liberă indirectă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă degajare de la poartă echipei adverse (cu excepția cazului când semnul de lovitură liberă indirectă nu a fost arătat de unul sau ambii arbitrii).
- Dacă, dintr-o lovitură liberă directă sau indirectă, mingea intră direct în poarta proprie, se acordă lovitură de colț echipei adverse.

2 Procedura

Toate loviturile libere trebuie executate:

- în patru secunde;
- din locul unde a avut loc abaterea, cu următoarele excepții:
 - loviturile libere acordate echipei în apărare în propria suprafață de pedeapsă, pot fi executate din orice punct al acesteia;
 - loviturile libere indirecte acordate pentru o abatere comisă de echipa în apărare în propria suprafață de pedeapsă sau pentru o abatere comisă când jocul a fost oprit cu mingea în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei în apărare, sunt executate de pe linia suprafeței de pedeapsă din punctul cel mai apropiat de locul unde a fost comisă abaterea sau se afla mingea, urmând o linie imaginară paralelă cu linia de margine (așa cum este ilustrat în imaginea de mai jos);



- loviturile libere indirecte pentru abateri care implică intrarea, reintrarea sau ieșirea unui jucător de pe terenul de joc fără permisiune sunt executate din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului, cu excepția cazului când mingea se afla în suprafața de pedeapsă când jocul a fost oprit, caz în care lovitura liberă se execută de pe linia suprafeței de pedeapsă din punctul cel mai apropiat locului unde se afla mingea când jocul a fost oprit, urmând o linie imaginară paralelă cu linia de margine (a se vedea imaginea de mai sus). Cu toate acestea, dacă un jucător comite o abatere în afara terenului de joc (cu excepția impotriva unei persoane străine/factor extern), jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului de pe locul cel mai apropiat de unde a avut loc abaterea; se acordă lovitură de pedeapsă pentru abateri sancționate cu lovitură liberă directă și punctul cel mai apropiat de pe linia terenului se află pe partea liniei de poartă care aparține suprafeței de pedeapsă a jucătorului vinovat;
- în cazul în care Legile Jocului de Fusul prevăd alt loc de unde se execută lovitura.

Mingea:

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

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

- la minimum 5m de mingea;
- în afara suprafeței de pedeapsă pentru loviturile libere acordate în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei adverse.

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

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

Executarea unei fente la executarea unei lovituri libere este permisă, făcând parte din jocul de futsal.

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

3 Abateri și sancțiuni

Dacă, la executarea unei lovituri libere, un adversar este la o distanță mai mică de minge decât distanța regulamentară, lovitura este repetată, în afară de cazul în care poate fi aplicată regula avantajului; dar, dacă un jucător execută rapid lovitura liberă și un adversar care se află la o distanță mai mică de 5m de minge o interceptează, arbitrii lasă jocul să continue. Cu toate acestea, un adversar care împiedică în mod deliberat executarea rapidă a unei lovituri libere trebuie să fie avertizat pentru întârzierea reluării jocului.

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

Dacă, atunci când echipa în apărare execută o lovitură liberă în propria suprafață de pedeapsă, în interiorul acesteia se află jucători ai echipei adverse care nu au avut timp să o părăsească, arbitrii lasă jocul să continue.

Dacă un adversar care se află în suprafața de pedeapsă în momentul executării loviturii libere sau care pătrunde în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca aceasta să fie în joc, lovitura liberă trebuie repetată.

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

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

Dacă o lovitură liberă nu este executată în patru secunde, se acordă o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul unde lovitura trebuia executată, cu excepția cazului când o echipă comite o asemenea abatere în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă; în acest caz, se acordă lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse de pe linia suprafeței de pedeapsă din punctul cel mai apropiat locului unde se afla mingea când jocul a fost oprit, urmând o linie imaginară paralelă cu linia de margine (vezi imaginea din secțiunea 2 a acestei Legi).

4 Greșelile acumulate

- Greșelile acumulate sunt cele specificate în Legea 3, Legea 4 și Legea 12 care se sancționează cu o lovitură liberă directă sau o lovitură de pedeapsă.
- Greșelile acumulate comise de fiecare echipă în timpul fiecărei reprize sunt notate în raportul de joc.
- Arbitrii pot permite continuarea jocului aplicând avantaj dacă echipa care a comis greșeala nu a comis anterior cinci greșeli acumulate și nu împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol.
- Dacă se aplică avantaj, arbitrii trebuie să folosească semnalul obligatoriu pentru a indica o greșeală acumulată cronometrorului și celui de-al treilea arbitru, imediat ce mingea iese afară din joc.
- Dacă se joacă reprize de prelungiri, greșelile acumulate din a doua repriză a meciului continuă să se acumuleze în timpul prelungirilor.

5 Lovitură liberă directă începând cu a șasea greșeală acumulată de fiecare echipă în fiecare repriză (DFKSAF)

Se acordă o lovitură liberă directă începând cu a șasea greșeală acumulată pentru a șasea greșeală acumulată și toate greșelile ulterioare comise de o echipă în fiecare repriză. Totuși, dacă a șasea greșeală sau greșelile acumulate ulterioare sunt comise în interiorul suprafeței de pedeapsă al jucătorului vinovat, se acordă în schimb o lovitură de pedeapsă.

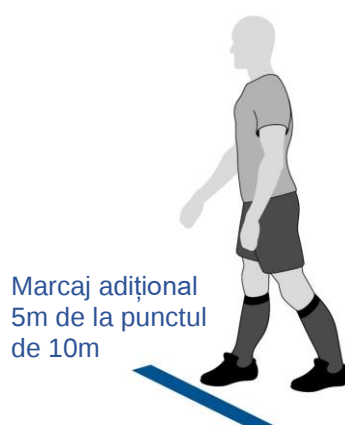
Se poate înscrie un gol direct dintr-o DFKSAF iar executantul trebuie să încerce să facă acest lucru.

Jucătorii echipei în apărare nu pot forma un „zid” pentru a apăra o DFKSAF.

Procedura

- Mingea trebuie să fie statică pe punctul de la 10m sau pe locul unde a avut loc abaterea sancționabilă cu DFKSAF (dacă aceasta s-a comis în zona dintre linia de poartă a echipei în apărare și linia imaginată, în afara suprafeței de pedeapsă, de la 10m și paralelă cu linia de poartă).
- Dacă abaterea sancționabilă cu DFKSAF a fost comisă în această zonă, executantul poate să execute DFKSAF fie din punctul de la 10m sau din locul unde a fost comisă abaterea.
- Stâlpii porții, bara transversală și plasa porții nu trebuie să se miște.
- Jucătorul care execută DFKSAF trebuie să fie clar identificat.
- Portarul echipei în apărare trebuie să se afle la o distanță de minimum 5m distanță de minge până când aceasta este lovită și nu trebuie să se comporte într-un mod care să distragă în mod incorect atenția executantului, de exemplu, să întârzie executarea loviturii, sau să atingă stâlpii, bara transversală sau plasa porții.

- Jucătorii, cu excepția executantului și a portarului echipei în apărare, trebuie să fie:
 - pe terenul de joc;
 - la o distanță de minimum 5m față de minge*;
 - în spatele mingii;
 - în afara suprafeței de pedeapsă.



** Poziția unui jucător la reluarea jocului este determinată de poziția picioarelor sau a oricărei părți a corpului care atinge terenul (vezi Termenii de Futsal).*

- După ce toți jucătorii s-au poziționat în conformitate cu această Lege, unul dintre arbitrii dă semnalul executării DFKSAF.
- Jucătorul care execută DFKSAF trebuie să lovească mingea spre poarta echipei adverse și cu intenția de a înscrie un gol direct; se permite lovirea mingii cu călcâiul cu condiția ca mingea să se miște spre poarta echipei adverse și cu încercarea de a înscrie un gol direct.
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită și s-a mișcat clar spre poarta echipei adverse.
- Executantul nu are voie să joace mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.
- Dacă se acordă o DFKSAF când o repriză urmează să se încheie, repriza se consideră terminată când DFKSAF a fost finalizată. Lovitura este considerată finalizată, după ce mingea este în joc, și apare una dintre următoarele situații:
 - mingea nu se mai mișcă sau iese din joc;
 - mingea este jucată de un alt jucător (inclusiv executantul) cu excepția portarului echipei în apărare;
 - arbitrii opresc jocul în urma unei abateri comise de executant sau de un coechipier al executantului.

Abateri și sancțiuni

- Odată ce arbitrii au dat semnalul de executarea a DFKSAF, aceasta trebuie executată în patru secunde. Dacă lovitura nu este executată în patru secunde, se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse din locul unde trebuia executată lovitura.
- Dacă, înainte ca mingea să fie în joc, se produce una din următoarele situații:
 - jucătorul care execută DFKSAF sau un coechipier comite o abatere:
 - dacă mingea intră în poartă, se repetă lovitura;
 - dacă mingea nu intră în poartă, arbitrii opresc jocul și îl vor relua cu o lovitură liberă indirectă acordată echipei adverse;

cu excepția următoarelor situații, când jocul va fi oprit și reluat cu o lovitură liberă indirectă acordată echipei adverse, indiferent dacă se înscrie sau nu un gol:

- DFKSAF nu este lovită spre poarta adversă și cu intenția de a înscrie un gol direct;
- lovitura este executată de un coechipier al executantului identificat; arbitrii avertizează jucătorul care a executat lovitura;
- executantul face o fentă simulând că lovește mingea după ce și-a terminat alergarea (executarea unei fente în timpul alergării este permisă), arbitrii avertizează executantul.
- portarul echipei în apărare comite o abatere:
 - dacă mingea intră în poartă, se acordă gol;
 - dacă mingea nu intră în poartă sau revine din bara transversală sau stâlpul/stâlpii porții, lovitura se repetă dacă abaterea comisă de portar a avut în mod clar un impact asupra executantului loviturii;
 - dacă portarul împiedică mingea să intre în poartă, lovitura se repetă.

În cazul în care abaterea comisă de portar duce la repetarea loviturii, portarul este atenționat verbal pentru prima abatere din joc; dacă același jucător comite orice abatere/abateri ulterioare în joc, acesta va fi avertizat.

- un coechipier al portarului apărător comite o abatere:
 - dacă mingea intră în poartă, se acordă gol;
 - dacă mingea nu intră în poartă lovitura se repetă; jucătorul vinovat este atenționat verbal pentru prima abatere din joc; dacă același jucător comite orice abatere/abateri ulterioare în joc, acesta va fi avertizat.

- jucători din ambele echipe comit o abatere, lovitura se repetă cu excepția cazului când un jucător comite o abatere mai gravă (de exemplu fentă neregulamentară); jucătorii vinovați sunt atenționați verbal pentru prima abatere din joc; dacă aceeași jucători comit orice abatere/abateri ulterioare în joc, aceștia vor fi avertizați. Dacă un jucător comite o abatere mai gravă (de exemplu fentă neregulamentară), se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse și jucătorul vinovat este avertizat fără atenționare verbală.
- dacă, atât portarul în apărare cât și executantul, comit o abatere în același timp, executantul este avertizat iar jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare.

Un jucător advers care împiedică executantul să se deplaseze către minge la executarea unei DFKSAF trebuie să fie avertizat, chiar dacă jucătorul vinovat a respectat distanța minimă de 5m.

- Dacă după executarea unei DFKSAF:
 - executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător:
 - se acordă o lovitură liberă indirectă (sau o lovitură liberă directă pentru comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna) în favoarea echipei adverse.
 - mingea este atinsă de o persoană străină/factor extern în timp ce se mișcă înspre poarta adversă:
 - se repetă lovitura, în afară de cazul în care mingea se îndreaptă spre poartă, și intervenția respectivă nu împiedică portarul sau un jucător al echipei în apărare să joace mingea, situație în care se acordă gol dacă mingea intră în poartă (chiar dacă a avut loc un contact cu mingea), cu excepția cazului în care intervenția a fost realizată de echipa în atac.
 - mingea revine în terenul de joc, ricoșând din portar, bara transversală sau stâlpul porții și apoi este atinsă de o persoană străină/factor extern:
 - arbitrii opresc jocul;
 - jocul se reia cu o minge de arbitru din locul unde se afla mingea când a fost atinsă de persoana străină/factor extern.

6 Tabel rezumativ

Rezultatul loviturii libere începând cu a șasea greșeală acumulată DFKSAF		
Abaterea	Mingea intră în poartă	Mingea nu intră în poartă
Abatere comisă de un jucător al echipei în atac	DFKSAF se repetă	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare
Abatere comisă de un jucător al echipei în apărare	Gol	DFKSAF se repetă și atenționare verbală pentru jucătorul echipei în apărare; avertisment la orice altă abatere/abateri
Abatere comisă de un jucător al echipei în apărare și în atac	DFKSAF se repetă	DFKSAF se repetă și atenționare verbală pentru jucătorii vinovați; avertisment la orice altă abatere/abateri
Abatere comisă de portar	Gol	Nu este apărută. DFKSAF nu se repetă (cu excepția cazului în care lovitură a avut un impact clar asupra executantului). Apărută. DFKSAF se repetă și atenționare verbală portarului; avertisment la orice altă abatere/abateri
Minge nu este lovită spre poarta adversă și cu intenția de a înscrie un gol direct	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare
Fentă neregulamentară	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant
Lovitură executată de un coechipier (neidentificat)	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru coechipierul care execută	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru coechipierul care execută
Abatere comisă de portar și de executant în același timp	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant

Legea 14

LOVITURA DE PEDEAPSĂ

Lovitura de pedeapsă se acordă dacă un jucător comite o abatere pasibilă de sancționare cu lovitură liberă directă în propria suprafață de pedeapsă sau în afara terenului de joc, în cadrul jocului, conform prevederilor Legii 12.

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

1 Procedura

Mingea trebuie să fie statică pe punctul de pedeapsă, iar stâlpii porții, bara transversală și plasa porții nu trebuie să se miște.

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

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

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

- pe terenul de joc;
- la o distanță de minimum 5m față de punctul de pedeapsă;
- în spatele punctului de pedeapsă;
- în afara suprafeței de pedeapsă.

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

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

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

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

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

Dacă se acordă lovitură de pedeapsă când o repriză urmează să se încheie, repriza se consideră terminată când lovitură de pedeapsă a fost finalizată. Lovitura de pedeapsă este considerată finalizată în momentul în care, după ce mingea este în joc, are loc una dintre următoarele situații:

- mingea nu se mai mișcă sau iese din joc;
- mingea este jucată de un alt jucător (inclusiv executantul) cu excepția portarului echipei în apărare;
- arbitrii opresc jocul în urma unei abateri comise de executant sau de un coechipier al executantului.

2 Abateri și sancțiuni

După ce arbitrii au dat semnalul de executare a unei lovituri de pedeapsă, aceasta trebuie executată. Dacă nu este executată, unul dintre arbitrii poate aplica o sancțiune disciplinară înainte de a da din nou semnalul de executare a loviturii.

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

- jucătorul care execută lovitura de pedeapsă sau un coechipier al acestuia comite o abatere:
 - dacă mingea intră în poartă, se repetă lovitura;
 - dacă mingea nu intră în poartă, arbitrii opresc jocul și îl reiau cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse;

cu excepția următoarelor situații, când jocul este oprit fiind apoi reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse, indiferent dacă a fost înscris sau nu un gol:

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

În cazul în care abaterea comisă de portar duce la repetarea loviturii, portarul este atenționat verbal pentru prima abatere din joc; dacă același jucător comite orice abatere/abateri ulterioare în joc, acesta este avertizat.

- un coechipier al portarului apărător comite o abatere:
 - dacă mingea intră în poartă, se acordă gol;
 - dacă mingea nu intră în poartă lovitura se repetă; jucătorul vinovat este atenționat verbal pentru prima abatere din joc. Dacă același jucător comite orice abatere/abateri ulterioare în joc, acesta este avertizat.

- jucători din ambele echipe comit o abatere, lovitură se repetă cu excepția cazului când un jucător comite o abatere mai gravă (de exemplu fentă neregulamentară); jucătorii vinovați sunt atenționați verbal pentru prima abatere din joc. Dacă același jucător comite orice abatere/abateri ulterioare în joc, acesta este avertizat. Dacă un jucător comite o abatere mai gravă (de exemplu fentă neregulamentară), se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse și jucătorul vinovat este avertizat fără atenționare verbală.
- dacă, atât portarul în apărare cât și executantul, comit o abatere în același timp, executantul este avertizat iar jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare.

Un jucător advers care împiedică executantul să se deplaseze către minge la executarea unei lovituri de pedeapsă trebuie să fie avertizat, chiar dacă jucătorul vinovat a respectat distanța minimă de 5m.

Dacă, după executarea loviturii de pedeapsă:

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

3 Tabel rezumativ

Rezultatul loviturii de pedeapsă (6m)		
Abaterea	Mingea intră în poartă	Mingea nu intră în poartă
Abatere comisă de un jucător al echipei în atac	Lovitura de pedeapsă se repetă	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare
Abatere comisă de un jucător al echipei în apărare	Gol	Lovitura de pedeapsă se repetă
Abatere comisă de un jucător al echipei în apărare și în atac	Lovitura de pedeapsă se repetă	Lovitura de pedeapsă se repetă
Abatere comisă de portar	Gol	Nu este apărută. Lovitura de pedeapsă nu se repetă (cu excepția cazului în care lovitura a avut un impact clar asupra executantului). Apărută. Lovitura de pedeapsă se repetă și atenționare verbală portarului; avertisment la orice altă abatere/abateri
Minge trimisă înspre înapoi	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare
Fentă neregulamentară	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant
Lovitură executată de un coechipier (neidentificat)	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru coechipierul care execută	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru coechipierul care execută
Abatere comisă de portar și de executant în același timp	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă în favoarea echipei în apărare și avertisment pentru executant

Legea 15

**REPUNEREA DE LA MARGINE
CU PICIORUL**

Repunerea de la margine cu piciorul se acordă echipei adverse jucătorului care a atins ultimul mingea, când mingea depășește în întregime linia de margine, pe podea sau în aer, sau când mingea lovește tavanul în timpul jocului.

Nu se poate înscrie un gol direct dintr-o repunere de la margine cu piciorul:

- Dacă mingea intră în poarta adversă, se acordă degajare de la poartă.
- Dacă mingea intră în poarta echipei jucătorului executant, se acordă lovitură de colț.

1 Procedura

În momentul executării repunerii de la margine cu piciorul:

- mingea trebuie să fie statică pe linia de margine pe locul în care a părăsit terenul de joc sau în cel mai apropiat loc unde a atins tavanul sălii;
- numai jucătorul executant se poate afla în afara terenului (cu excepția cazurilor prevăzute în Legile Jocului de Futsal – vezi secțiunea „Părăsirea autorizată a terenului de joc” în cadrul Interpretărilor și Recomandărilor de la Instrucțiunile Practice pentru Arbitrii de Futsal și Alți Oficiali de Meci);
- toți jucătorii echipei adverse trebuie să fie poziționați la o distanță de minimum 5m de locul de unde urmează să se execute repunerea de la margine cu piciorul.

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

Mingea trebuie să fie pusă în joc în patru secunde din momentul în care echipa este pregătită să pună mingea în joc sau arbitrul dă semnalul că echipa este pregătită să o pună în joc.

Dacă repunerea de la margine cu piciorul este executată și apoi, după ce a fost în joc, mingea iese de pe terenul de joc peste oricare din liniile de margine fără a atinge un alt jucător, se acordă o repunere de la margine cu piciorul echipei adverse, care va fi executată de pe locul în care mingea a părăsit terenul de joc.

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

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

2 Abateri și sancțiuni

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

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

Un jucător advers care, în mod incorect, distrage sau obstrucționează executantul repunerii de la margine cu piciorul (inclusiv poziționarea la o distanță mai mică de 5m de punctul repunerii de la margine cu piciorul), va fi avertizat pentru comportament nesportiv, iar dacă repunerea de la margine cu piciorul a fost executată, se va acorda lovitură liberă indirectă.

Dacă un jucător coechipier al executantului repunerii de la margine cu piciorul iese de pe terenul de joc pentru a înșela un adversar sau pentru a ocupa o poziție avantajoasă atunci când este executată repunerea de la margine cu piciorul, se va acorda o repunere de la margine cu piciorul echipei adverse și jucătorul vinovat va fi avertizat.

Pentru orice altă abatere, inclusiv dacă repunerea de la margine cu piciorul nu este efectuată în patru secunde sau dacă un coechipier al executantului este în afara terenului de joc când repunerea de la margine cu piciorul este executată, repunerea de la margine cu piciorul va fi acordată echipei adverse.

Legea 16

DEGAJAREA DE LA POARTĂ

Degajarea de la poartă se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe podea sau în aer fără să se marcheze gol, iar ultimul jucător care o atinge este un jucător al echipei în atac.

Dintr-o degajare de la poartă nu se poate înscrie un gol direct. Dacă mingea intră direct în poarta echipei portarului care a efectuat degajarea de la poartă, se va acorda o lovitură de colț echipei adverse. Dacă mingea intră direct în poarta echipei care nu a efectuat degajarea de la poartă, echipei respective îi este acordată o degajare de la poartă.

1 Procedura

- Mingea este aruncată sau lansată cu mâna din orice loc al suprafeței de pedeapsă de către portarul echipei în apărare.
- Mingea este în joc în momentul în care este aruncată sau lansată cu mâna și se mișcă în mod clar.
- Mingea trebuie pusă în joc în patru secunde din momentul în care echipa este pregătită să pună mingea în joc sau arbitrul dă semnalul că echipa este pregătită să o pună în joc.
- Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână în afara suprafeței de pedeapsă până când mingea este în joc.

2 Abateri și sancțiuni

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

- se acordă lovitură liberă directă;
- se acordă o lovitură liberă indirectă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeței de pedeapsă a portarului.

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

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

Dacă degajarea de la poartă nu este executată în patru secunde, se acordă o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse.

Atunci când este interzis prin regulamentele interne de futsal pentru tineret, veterani, pentru persoanele cu dizabilități și/sau futsalul de bază, dacă portarul aruncă mingea direct peste linia mediană, se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse, care va fi executată din locul unde mingea a trecut peste linia mediană.

Pentru orice alte abateri, degajarea de la poartă se repetă.

Legea 17

LOVITURA DE LA COLȚ

Lovitura de colț se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe podea sau în aer, fără să se marcheze gol, iar ultimul jucător care o atinge este un jucător al echipei în apărare.

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

1 Procedura

- 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 este lovită cu piciorul de un jucător al echipei în atac.
- Mingea trebuie pusă în joc în patru secunde din momentul în care echipa este pregătită să pună mingea în joc sau arbitrul dă semnalul că echipa este pregătită să o pună în joc.
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar; nu este nevoie să iasă din suprafața de colț.
- În momentul în care mingea este pusă în joc, numai jucătorul executant se poate afla în afara terenului (cu excepția cazurilor prevăzute în Legile Jocului de Futsal – vezi secțiunea „Părăsirea autorizată a terenului de joc” în cadrul Interpretărilor și Recomandărilor de la Instrucțiunile Practice pentru Arbitrii de Futsal și Alți Oficiali de Meci);
- Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână la o distanță de minimum 5m de arcul de colț înainte ca mingea să fie în joc.

2 Abateri și sancțiuni

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

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

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

Dacă un jucător coechipier al executantului loviturii de la colț iese de pe terenul de joc pentru a înșela un adversar sau pentru a ocupa o poziție avantajoasă atunci când este executată lovitura de la colț, se va acorda o degajare de la poartă echipei adverse și jucătorul vinovat va fi avertizat.

Pentru orice altă abatere, inclusiv dacă lovitura de colț nu se execută în patru secunde sau din suprafața de colț, sau dacă un coechipier al executantului este în afara terenului de joc când lovitura de la colț este executată, se acordă o degajare de la poartă în favoarea echipei în apărare.

PROTOCOLUL CU PRIVIRE LA ASISTENȚA VIDEO

1 Principii

Arbitrii folosesc VS atunci când antrenorul principal al unei echipe (sau, în absența antrenorului principal, un alt oficial desemnat al echipei, așa cum este stipulat în raportul de arbitraj) contestă o decizie în legătură cu:

1. Validarea sau nu a unui gol
2. Acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă
3. Sanționarea directă cu cartonaș roșu
4. O eroare de identificare a unui jucător

VS poate fi folosit la discreția arbitrilor în următoarele situații:

5. Dacă cronometrul funcționează defectuos
6. Dacă cronometrul este (re)pornit/oprit incorect de către cronometror în conformitate cu prevederile Legilor 6 și 7
7. Pentru a verifica dacă un gol a fost marcat
8. Pentru a verifica dacă mingea a intrat în poartă înainte de semnal acustic de la sfârșitul unei reprize de joc (cu excepția prelungirilor reprizelor pentru a permite finalizarea loviturilor de pedeapsă sau a loviturilor libere directe începând cu a șasea greșeală acumulată (DFKSAF))

O contestare reușită înseamnă că decizia inițială a arbitrilor este schimbată, în timp ce o contestare nereușită înseamnă că decizia inițială este confirmată. Decizia inițială nu se schimbă decât dacă reluările filmării arată că a fost comisă o „eroare clară și evidentă” sau că a avut loc un „incident grav neobservat”.

Nu există o limită a numărului de contestări reușite disponibile pentru fiecare echipă.

În plus, fiecărei echipe i se permite o contestare nereușită în fiecare repriză a meciului. Contestările nefolosite în prima repriză a meciului nu pot fi reportate în a doua repriză.

Dacă se joacă reprize de prelungiri pentru a determina echipa învingătoare a meciului, fiecărei echipe i se permite o contestare nereușită suplimentară în timpul reprizelor de prelungiri. Contestările nefolosite în a doua repriză a meciului nu pot fi reportate în reprizele de prelungiri.

Dacă se execută penaltyuri de departajare (6m) pentru a determina câștigătorii meciului, fiecărei echipe i se permite o contestare nereușită suplimentară în timpul penaltyurilor de departajare. Contestările nefolosite în timpul meciului nu pot fi reportate în timpul penaltyurilor de departajare (6m).

Arbitrii vor analiza direct reluările filmării (analiza de către arbitri – RA), iar arbitrul va lua decizia finală.

Pentru a asigura transparența, arbitrii trebuie să poată fi văzuți în timpul RA.

Dacă jocul continuă după producerea unui incident care ulterior este analizat, orice măsură disciplinară dispusă/care se impune a fi luată după producerea incidentului nu este anulată, chiar dacă decizia inițială este schimbată (cu excepția avertismentului pentru oprirea unui atac promițător sau intervenția într-un astfel de atac ori eliminării pentru împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol (DOGSO)).

Intervalul de timp înainte și după producerea unui incident în care jocul poate fi supus analizei este stabilit de acest protocol.

2 Decizii/incidente care pot fi revizuite

Categoriile de decizii/incidente care pot fi supuse analizei prin contestare sunt:

1. Validarea unui gol

1.1 Abatere comisă de echipa în atac în faza de construcție sau de înscriere a golului (jucarea mingii cu mâna, fault, etc.)

1.2 Mingie afară din joc înainte de înscrierea golului

1.3 Decizii de validare sau nu a unui gol

2. Abateri în suprafața de pedeapsă

2.1 Nesanționarea cu lovitură de pedeapsă a unei abateri

2.2 Acordarea incorectă a unei lovituri de pedeapsă

2.3 Abatere comisă de echipa în atac în faza care a dus la incidentul pasibil de sancționarea cu o lovitură de pedeapsă (jucarea mingii cu mâna, fault, etc.)

2.4 Locul comiterii abaterii (în afara sau în interiorul suprafeței de pedeapsă)

2.5 Mingie afară din joc înainte de producerea incidentului

3. Sancționarea directă cu cartonaș roșu (nu în urma unui al doilea cartonaș galben)

3.1 Împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol (DOGSO)

3.2 Fault grosolan

3.3 Comportament violent, mușcarea sau scuiparea unei alte persoane

3.4 Gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase.

4. Eroare de identificare a unui jucător (cartonaș roșu sau galben)

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

VS poate fi folosit la latitudinea arbitrilor în legătură cu următoarele incidente:

1. Dacă cronometrul funcționează defectuos, pentru a determina modul în care trebuie corectat timpul
2. Dacă cronometrul este (re)pornit/oprit incorect de către cronometror în conformitate cu prevederile Legilor 6 și 7
3. Pentru a verifica dacă un gol a fost marcat
4. Pentru a verifica dacă mingea a intrat în poartă înainte de semnalul acustic de la sfârșitul unei reprize de joc (cu excepția prelungirilor reprizelor pentru a permite finalizarea loviturilor de pedeapsă sau a loviturilor libere directe începând cu a șasea greșeală acumulată (DFKSAF))

3 Aspecte practice

Utilizarea VS în timpul unui meci de futsal implică, din punct de vedere practic, asigurarea următoarelor condiții:

1. În principiu, camerele care vor fi utilizate ar trebui să poată acoperi întregul teren de joc, ceasul principal, porțile și ambele suprafețe de pedeapsă. Aceasta înseamnă că sunt necesare cel puțin patru camere: una pentru fiecare suprafață de pedeapsă (inclusiv linia de poartă), una pentru ceasul principal și una pentru întregul teren.
2. Operatorul de reluare (RO) are acces independent, și poate controla reluările transmisiunilor TV.
3. Zona de analiză a arbitrului (RRA) este locul în care arbitrii analizează reluările filmării înainte de a lua decizia finală. Această zonă trebuie să fie situată aproape de teren și locația acesteia trebuie să fie clar identificată.
4. În cadrul RRA trebuie să fie disponibile două monitoare:
 - Un monitor pentru RO, care asistă arbitrii în timpul analizei reluării filmării
 - Un monitor cu fața spre teren pentru ca arbitrii să analizeze reluările filmării
5. RO asistă arbitrii în timpul analizei, arătând filmările pe monitorul arbitrilor așa cum sunt solicitate de arbitri (de exemplu, diferite unghiuri ale camerei, ajustarea vitezei de reluare etc.).

6. RO trebuie să urmeze o pregătire specială, inclusiv familiarizarea cu Legile Jocului de Futsal și să obțină certificarea necesară.
7. Dacă tehnologia funcționează defectuos și nu există un echipament de rezervă aprobat, VS nu poate fi folosit. Ambele echipe trebuie informate imediat.
8. Deoarece certificarea este necesară pentru a lucra ca RO, un RO care nu poate începe sau continua meciul poate fi înlocuit doar de cineva care este calificat pentru acest rol. Dacă nu se găsește un înlocuitor calificat, meciul trebuie să se joace/continue fără utilizarea VS și ambele echipe trebuie informate imediat.

4 Proceduri

Decizia inițială

Arbitrii trebuie să ia întotdeauna o decizie inițială (inclusiv luarea oricăror măsuri disciplinare necesare) ca și când nu ar exista VS (cu excepția neobservării unor incidente grave).

Contestarea sau decizia arbitrilor de a efectua o revizuire

1. Pentru a contesta o decizie, antrenorul principal (sau, în absența acestuia, un oficial desemnat al echipei, așa cum este menționat în raportul de arbitraj) trebuie imediat:
 - să își răsucescă degetul în aer; și
 - să îl informeze pe al treilea arbitru sau pe al patrulea arbitru cu privire la cererea lui de revizuire.
2. Al treilea arbitru sau al patrulea arbitru va informa arbitrii despre contestare prin intermediul sistemului de comunicare și prin ridicarea unei „palette”.
3. Alternativ, după caz, arbitrii pot decide să efectueze o revizuire din propria inițiativă.
4. Dacă jocul a fost deja oprit, arbitrii întârzie reluarea acestuia pentru a efectua revizuirea.
5. Dacă jocul nu a fost oprit, arbitrii opresc jocul când mingea se află într-o zonă/situație neutră, adică atunci când niciuna dintre echipe nu are o oportunitate bună de atac.
6. În toate cazurile, arbitrii trebuie să indice că va avea loc o revizuire prin arătarea clară a semnalului „ecranului TV” (conturul unui ecran TV).

Analiza

1. Arbitrii merg la RRA pentru a vedea imaginile reluate. Analizarea va fi efectuată de ambii arbitri, dar arbitrul va lua decizia finală.
2. În timpul RR, ceilalți oficiali de meci vor supraveghea ceea ce se întâmplă pe teren și în suprafața tehnică.
3. Jucătorii, jucătorii înlocuitori sau oficialii echipei care intră în RRA sau încearcă să influențeze RR sau decizia finală vor fi avertizați.
4. Arbitrii pot solicita diferite unghiuri ale camerei/viteze de reluare, dar, în general, reluările cu încetinitorul trebuie utilizate numai pentru situații obiective de joc, de exemplu, locul abaterii/poziția jucătorului, punctul de contact pentru abaterile de natură fizică și pentru jucarea mingii cu mâna, ieșirea mingii din joc (inclusiv validarea sau nu a unui gol); redarea la viteză normală trebuie utilizată pentru stabilirea gravității unei abateri sau pentru a decide dacă a fost vorba de o abatere prin jucarea mingii cu mâna.
5. În cazul deciziilor/incidentelor legate de marcarea unui gol, acordarea sau nu a unei loviturii de pedeapsă și acordarea cartonașului roșu pentru DOGSO, poate fi necesară o analiză a fazei de atac (APP) care a condus direct la incidentul/decizia respectiv(ă); analiza poate include modul în care echipa în atac a dobândit posesia mingii în cadrul jocului.
6. Pentru alte abateri sancționabile cu cartonaș roșu (fault grosolan sau comportament violent), incidente cu cronometru și identificare greșită, este revizuit doar incidentul.
7. Legile Jocului de Futsal nu permit modificarea deciziilor de repunere a mingii în joc dacă jocul a fost reluat. Cu toate acestea, pentru scopurile sistemului VS, în urma unei contestări imediate, un incident mai poate fi analizat și apoi schimbată decizia inițială, chiar dacă jocul a fost reluat deja.
8. Procesul de analiză trebuie să se desfășoare cât mai eficient posibil, dar exactitatea deciziei finale este mai importantă decât rapiditatea cu care este luată. Din acest motiv și deoarece anumite situații au un grad ridicat de complexitate cuprinzând mai multe decizii/incidente care fac necesară analiza, nu există o limită de timp pentru procesul de analiză.

Decizia finală și reluarea jocului

1. Arbitrul este singura persoană care poate lua decizia finală.
2. Când RR este complet, arbitrul trebuie să arate semnalul ecranului TV și să comunice decizia finală în fața mesei cronometrului și, dacă este necesar, antrenorilor principali ai ambelor echipe.
3. Apoi, arbitrul va lua/modifica/anula orice măsură disciplinară (dacă este cazul) și va dispune reluarea jocului în conformitate cu Legile Jocului de Futsal.

4. Dacă decizia inițială este anulată sau este identificat un incident grav neobservat, jocul va fi reluat în conformitate cu Legile Jocului de Futsal.
5. Dacă decizia inițială nu este anulată, jocul se va relua:
 - conform deciziei inițiale dacă jocul s-a oprit deja; sau
 - cu o minge de arbitru dacă jocul a fost oprit de arbitri pentru a efectua RR.
6. Dacă decizia inițială este anulată sau este identificat un incident grav neobservat, este relevant momentul în care a avut loc incidentul. Arbitrul trebuie să informeze cronometrul cu privire la timpul corect, astfel încât cronometrul să poată fi reglat/ajustat.
7. Dacă RR se referă la un incident al cronometrului, arbitrul trebuie să informeze cronometrul cu privire la timpul corect, astfel încât cronometrul să poată fi reglat/ajustat
8. Odată ce arbitrii sunt pregătiți să reia meciul, cronometrul poate reporni cronometrul de la timpul nou ajustat.

Validarea meciului

În principiu, un meci nu poate fi invalidat din cauza uneia sau a mai multor cauze:

1. funcționări defectuoase a tehnologiei
2. decizii necorespunzătoare implicând VS
3. decizii de a nu analiza un incident; sau
4. analize a unor situații care nu pot fi supusă analizei.

**INSTRUCȚIUNI PRACTICE
PENTRU ARBITRII DE FUTSAL
ȘI ALȚI OFICIALI DE MECI**

SEMNALIZAREA	116
POZIȚIONAREA	129
INTERPRETARE ȘI RECOMANDĂRI	146
TERMENI SPECIFICI FUTSALULUI	166
TERMENI DE ARBITRAJ	175

SEMNALIZAREA

Semnalele Arbitrului și ale Altor Oficiali de Meci

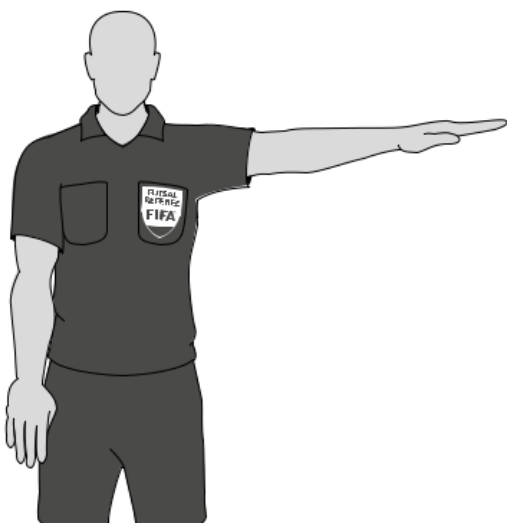
Arbitrii trebuie să dea semnalele enumerate mai jos, ținând cont că majoritatea semnalelor trebuie să fie făcute doar de unul dintre arbitri, dar un semnal trebuie să fie făcut de ambii arbitri în același timp.

Arbitrii asistenți trebuie să dea semnalele pentru timeout și a cincea greșeală acumulată.

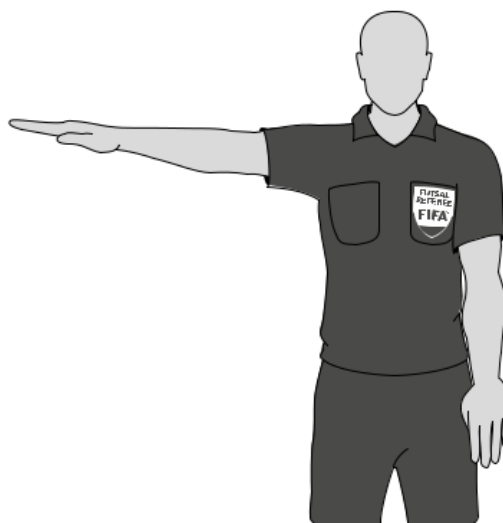
1. Semnalele efectuate de cel puțin unul dintre arbitrii



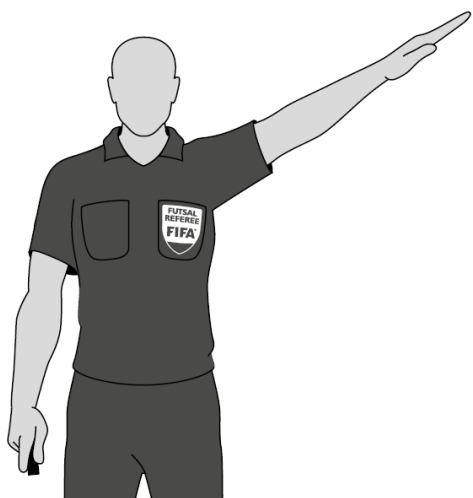
Lovitură de început/reluarea jocului



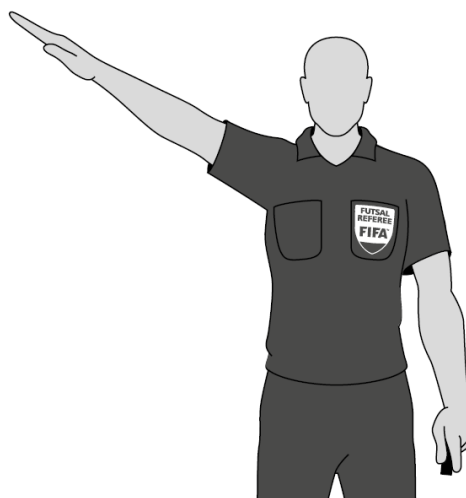
Lovitură liberă directă/lovitură de pedeapsă
(Opțiunea 1)



(Opțiunea 2)



Repunerea de la margine cu piciorul
(Opțiunea1)



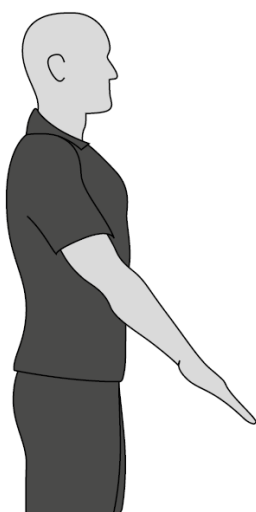
(Opțiunea 2)



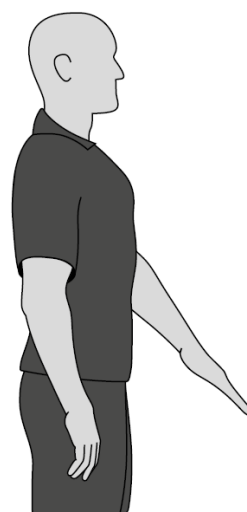
Lovitură de la colț (Opțiunea 1)



(Opțiunea2)

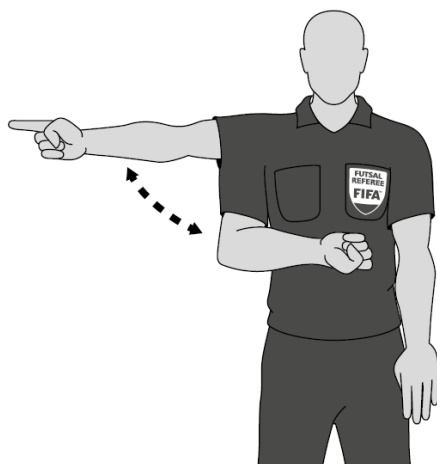


Degajarea de la poartă (Opțiunea 1)

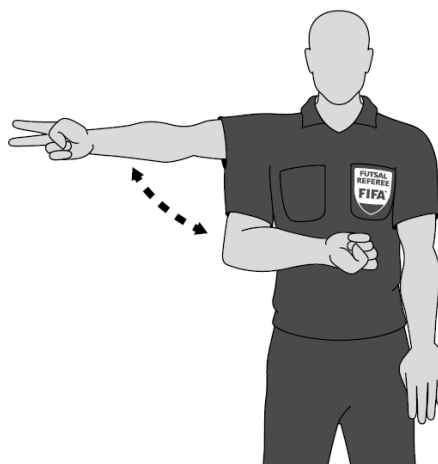


(Opțiunea 2)

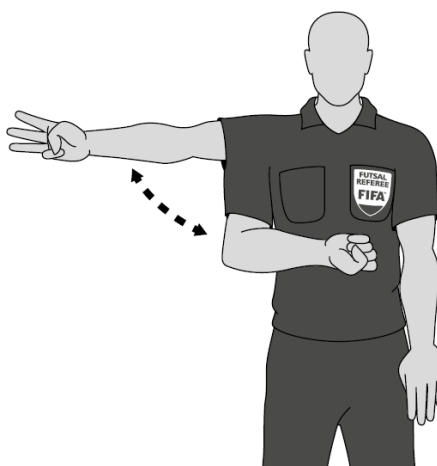
NUMĂRAREA CELOR PATRU SECUNDE



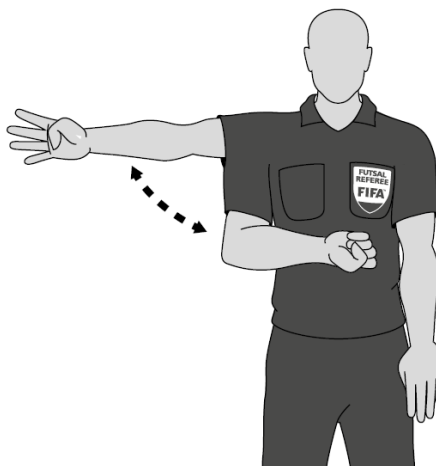
(Pasul I)



(Pasul II)



(Pasul III)



(Pasul IV)



(Pasul V)

Cel puțin unul dintre arbitrii trebuie să arate clar numărarea celor patru secunde:

- la următoarele reluări ale jocului:
 - loviturile de colț;
 - repunerile de la margine cu piciorul;
 - degajările de la poartă;
 - loviturile libere directe sau indirecte (inclusiv DFSAF);
- când portarul controlează mingea în propria sa jumătate de teren.

Arbitrii nu numără cele patru secunde pentru următoarele reluări ale jocului:

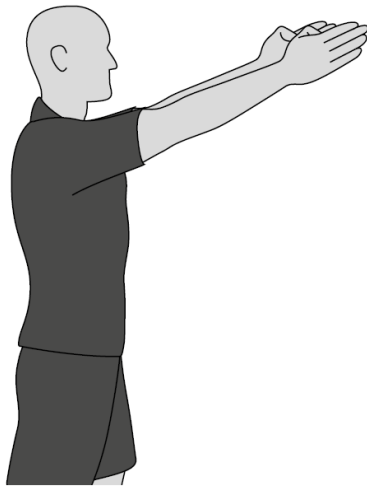
- loviturile de început și de reluare a jocului după înscrierea unui gol
- loviturile de pedeapsă



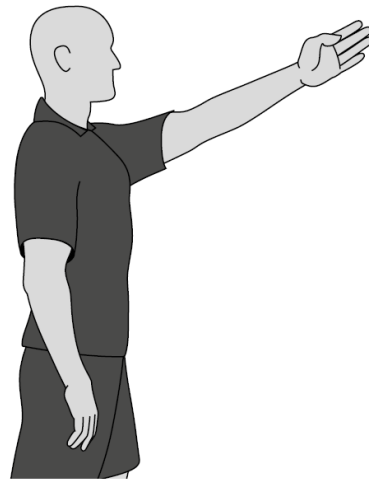
A cincea greșeală acumulată



Timeout



Avantaj după greșeală acumulată (DFK)



Avantaj după greșeală neacumulată (IFK)

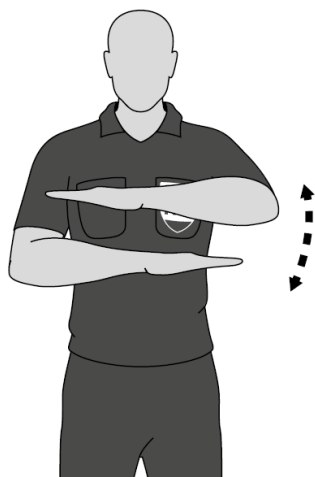


Avertisment (cartonaș galben)



Eliminare(cartonaș roșu)

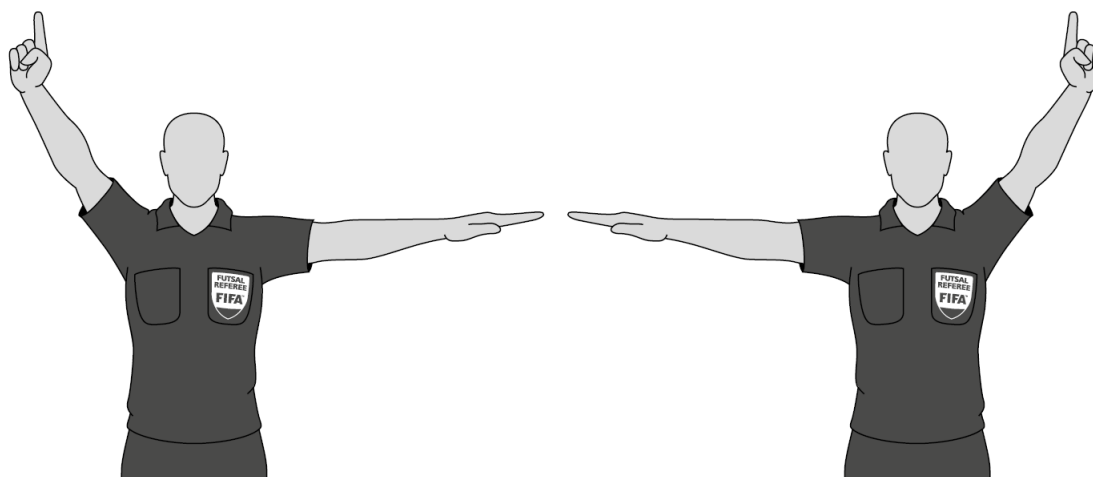
Greșeală acumulată: semnalul va fi făcut cronometrului și celui de-al treilea arbitru după aplicarea avantajului și după ieșirea mingii din joc.



(Pasul I)



(Pasul II)



(Pasul III: două opțiuni)



Numărul jucătorului – 1



Numărul jucătorului – 2



Numărul jucătorului – 3



Numărul jucătorului – 4



Numărul jucătorului – 5



Numărul jucătorului – 6



Numărul jucătorului – 7



Numărul jucătorului – 8



Numărul jucătorului – 9



Numărul jucătorului – 10



Numărul jucătorului – 11



Numărul jucătorului – 12



Numărul jucătorului – 13



Numărul jucătorului – 14



Numărul jucătorului – 15



Numărul jucătorului – 30 (Pasul I)



(Pasul II)



Numărul jucătorului – 52 (Pasul I)



(Pasul II)



Numărul jucătorului – 60 (Pasul I)



(Pasul II)



Numărul jucătorului – 84 (Pasul I)



(Pasul II)



Numărul jucătorului – 90 (Pasul I)



(Pasul II)



Numărul jucătorului – 96 (Pasul I)



(Pasul II)



Autogol (Pasul I)



(Pasul II)

2. Semnal efectuat de ambii arbitri la reluarea jocului



Lovitură liberă indirectă

(Același semnal trebuie să fie făcut doar de unul dintre arbitri atunci când se acordă lovitura liberă)

3. Semnalele efectuate de arbitrii asistenți



Timeout

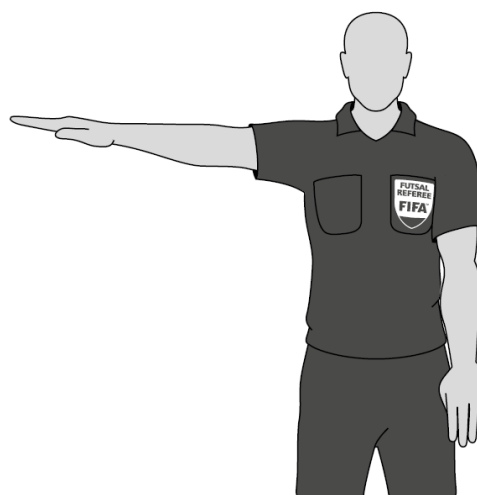


A cincea greșeală acumulată

Al treilea sau al patrulea arbitru semnalizează după înscrierea unui gol atunci când el supraveghează linia porții a echipei în atac.



(Pasul I)



(Pasul II)

POZIȚIONAREA

1. Poziționarea când mingea este în joc

Recomandări:

- Jocul trebuie să se desfășoare între arbitru și al doilea arbitru.
- Arbitrii ar trebui să folosească un sistem diagonal.
- Rămânerea în afara terenului de joc și paralel cu linia de margine, asigură menținerea acțiunilor de joc, celălalt arbitru aflându-se în câmpul vizual al arbitrului.
- Arbitrul cel mai apropiat de joc („zona de acțiune”, ex. locul unde este mingea în orice moment) trebuie să fie în câmpul vizual al celuilalt arbitru, iar cel din urmă ar trebui să se concentreze asupra controlării „zonei de influență” (locul unde nu se află mingea în acel moment dar unde poate avea loc probabil o abatere sau un fault).
- Unul dintre arbitrii trebuie să fie suficient de aproape pentru a putea urmări jocul fără a interveni însă, în joc.
- Arbitrii intră pe terenul de joc doar pentru a observa mai bine jocul.
- „Ceea ce trebuie văzut” nu se petrece întotdeauna în apropierea locului unde se află mingea. Arbitrii trebuie să fie atenți la:
 - confruntările individuale ale jucătorilor agresivi care nu participă la disputa pentru minge;
 - posibilele abateri din suprafața de pedeapsă spre care se îndreaptă jocul;
 - abaterile comise după ce mingea a fost jucată;
 - următoarea fază de joc.

2. Poziționarea generală în timpul meciului

Se recomandă ca unul dintre arbitrii să fie pe aceeași linie, sau în spatele penultimului jucător al echipei în apărare sau cu mingea dacă aceasta este mai aproape de linia de poartă decât penultimul jucător al echipei în apărare.

Arbitrii trebuie să stea întotdeauna cu fața către terenul de joc. Unul dintre arbitri ar trebui să controleze zona de acțiune iar celălalt arbitru ar trebui să controleze zona de influență.

3. Portarul dă drumul mingii

Unul dintre arbitri trebuie să se poziționeze pe aceeași linie cu portarul și să verifice dacă el nu atinge mingea a doua oară după ce a pus-o în joc ori cu mâinile sau brațele în afara suprafeței de pedeapsă, în același timp numărând secundele când portarul este în posesia mingii.

Aceeași poziție trebuie să o aibă unul dintre arbitri pentru degajarea de la poartă. Numărarea celor patru secunde va începe dacă portarul este în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă. Un portar care se află în afara propriei suprafețe de pedeapsă poate fi avertizat pentru întârzierea reluării jocului.

După ce portarul a dat drumul mingii, arbitrii se poziționează corespunzător pentru a controla jocul.

4. Situații „Este gol/nu este gol”

Când se înscrie un gol și nu există nici un fel de dubiu cu privire la această decizie, arbitrul și al doilea arbitru trebuie să aibă un contact vizual iar arbitrul cel mai apropiat de masa cronometrorului trebuie să se apropie de cronometror și de al treilea arbitru pentru a le comunica numărul jucătorului care a înscris golul cu semnalul obligatoriu.

Când se înscrie un gol, dar jocul a continuat deoarece situația este neclară, arbitrul cel mai apropiat de poartă fluieră pentru a atrage atenția celui alt arbitru, iar apoi arbitrul cel mai apropiat de masa cronometrorului se apropie de cronometror și de al treilea arbitru pentru a le comunica numărul jucătorului care a înscris golul cu semnalul obligatoriu.

Când o echipă joacă cu portarul în teren (sistemul „5-0”), al treilea arbitru trebuie să ajute arbitrii de pe terenul de joc să se poziționeze pe linia de poartă a echipei care joacă cu portarul în teren (sistemul „5-0”) pentru a avea o vedere mai bună asupra situațiilor de gol/nu este gol.

5. Poziționarea în situații când mingea este afară din joc

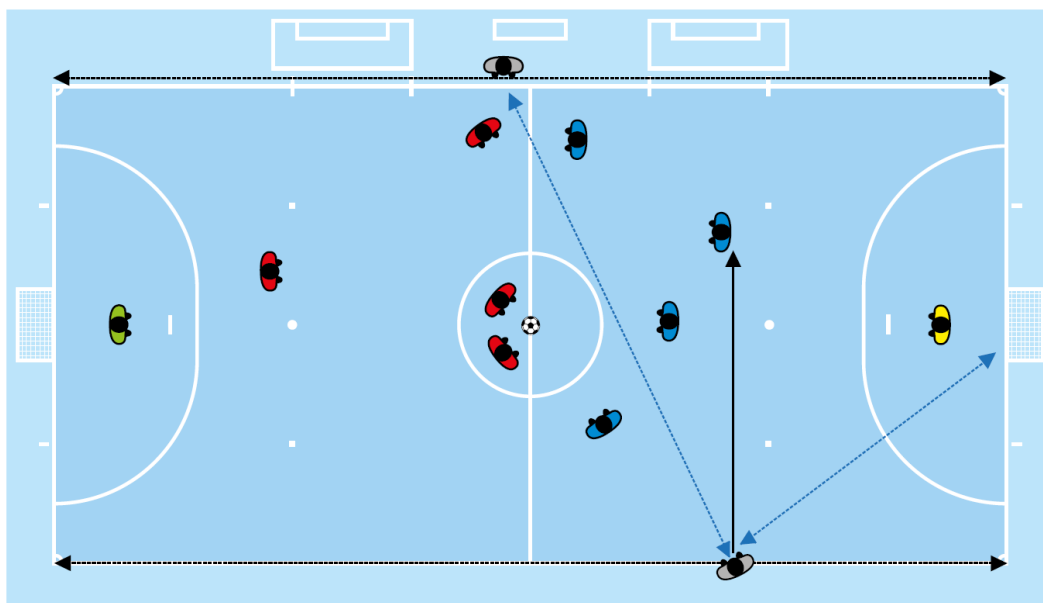
Poziția optimă este cea din care arbitrii pot lua decizia corectă și au o vedere optimă asupra jocului și a jucătorilor. Toate recomandările privind poziționarea sunt bazate pe probabilități, care trebuie adaptate ținând cont de informațiile specifice legate de echipe, jucători și evenimentele de pe parcursul meciului până în acel moment.

6. Poziționarea în momente specifice

1. Poziționarea – lovitură de început

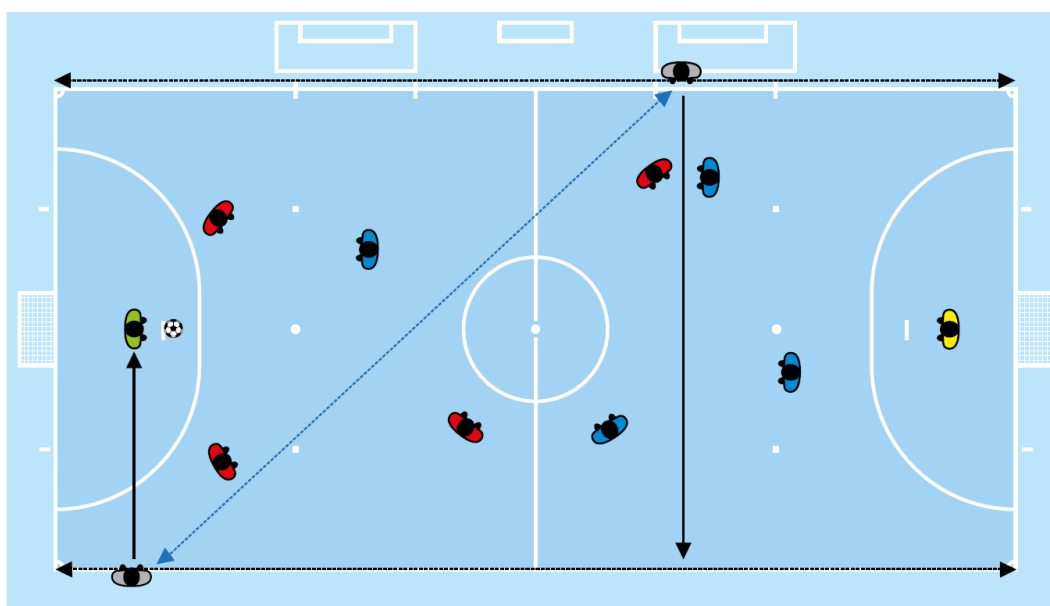
La fiecare lovitură de început, un arbitru trebuie să fie situat pe aceeași linie de margine unde sunt situate zonele de înlocuiri, la 1m de la linia mediană pe partea echipei care execută lovitură de început, pentru a verifica dacă lovitură de început este executată în conformitate cu procedura stabilită.

Celălalt arbitru trebuie să se afle pe cealaltă linie de margine, în linie cu penultimul jucător al echipei care nu execută lovitură de început.



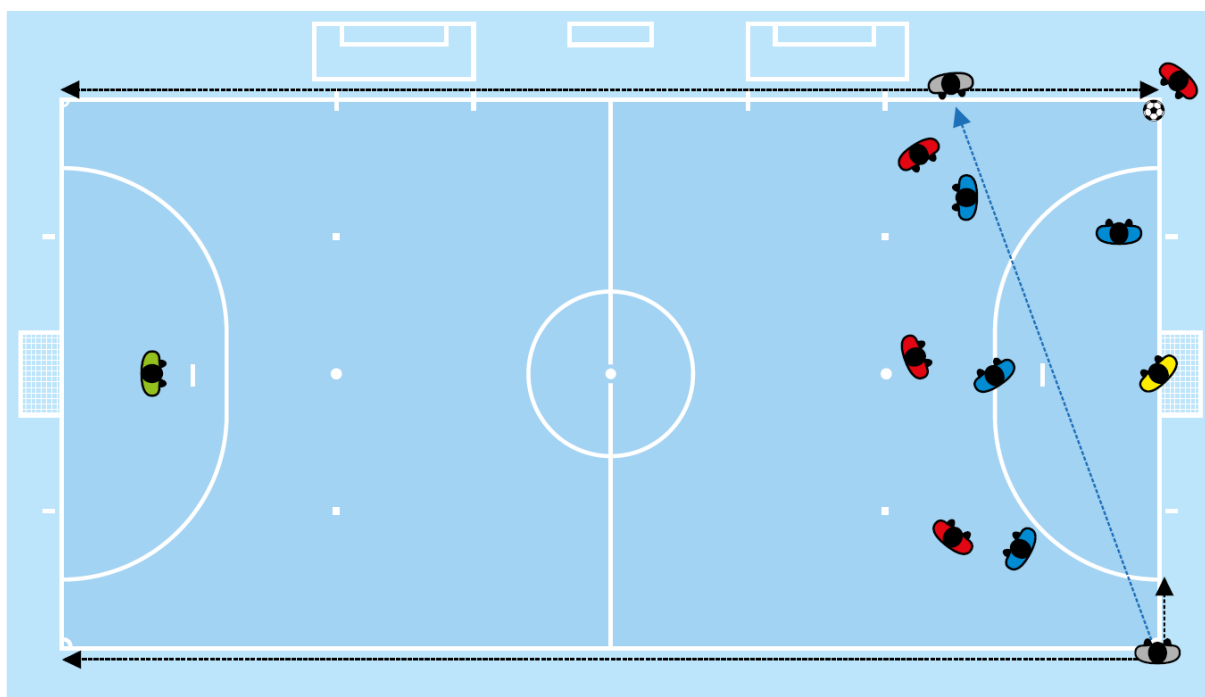
2. Poziționarea – degajarea de la poartă

1. Unul dintre arbitri trebuie prima dată să verifice dacă mingea se află în interiorul suprafeței de pedeapsă. Dacă mingea nu este în interiorul suprafeței de pedeapsă, arbitrii pot începe numărarea celor patru secunde dacă consideră că portarul este pregătit să execute degajarea de la poartă sau întârzie să ia mingea din motive tactice.
2. Când mingea este în interiorul suprafeței de pedeapsă, unul dintre arbitrii trebuie să se poziționeze pe aceeași linie cu portarul pentru a verifica că portarul este pregătit să pună mingea în joc și că jucătorii echipei adverse se află în exteriorul suprafeței de pedeapsă. Apoi arbitrii încep numărarea celor patru secunde, cu excepția cazului în care au început deja în conformitate cu punctul anterior.
3. În final, oricare dintre arbitrii din teren care au supravegheat degajarea de la poartă trebuie să se poziționeze adecvat pentru a controla jocul, ceea ce este prioritar în orice caz.

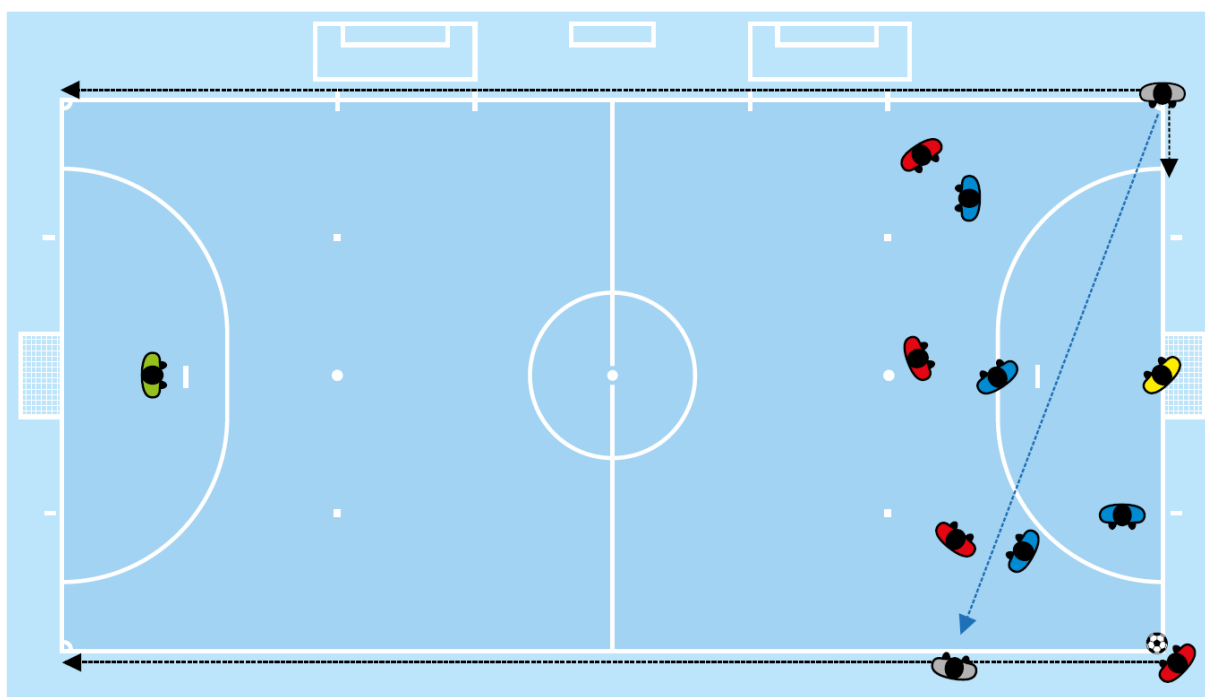


3. Poziționarea – lovitură de colț (1)

La o lovitură de colț, arbitrul cel mai apropiat de locul unde urmează să se execute lovitură, se poziționează pe linia de margine la o distanță de aproximativ 5m de la arcul de cerc de unde se va executa lovitură. Din această poziție, arbitrul trebuie să verifice dacă mingea este așezată corect în interiorul suprafeței de colț și că jucătorii echipei în apărare sunt la o distanță de minimum 5m. Celălalt arbitru se poziționează la același colț al terenului dar pe cealaltă parte, la intersecția liniei de margine cu linia de poartă. Din această poziție, arbitrul urmărește mingea și comportamentul jucătorilor.

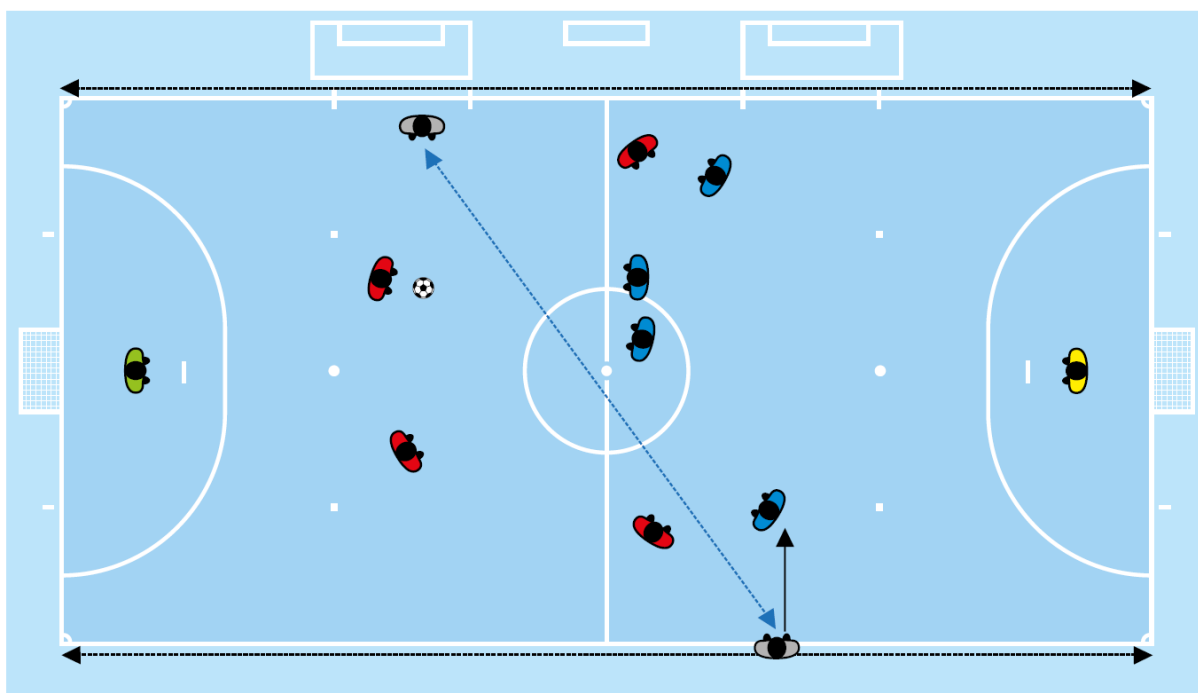


4. Poziționarea – lovitură de colț (2)

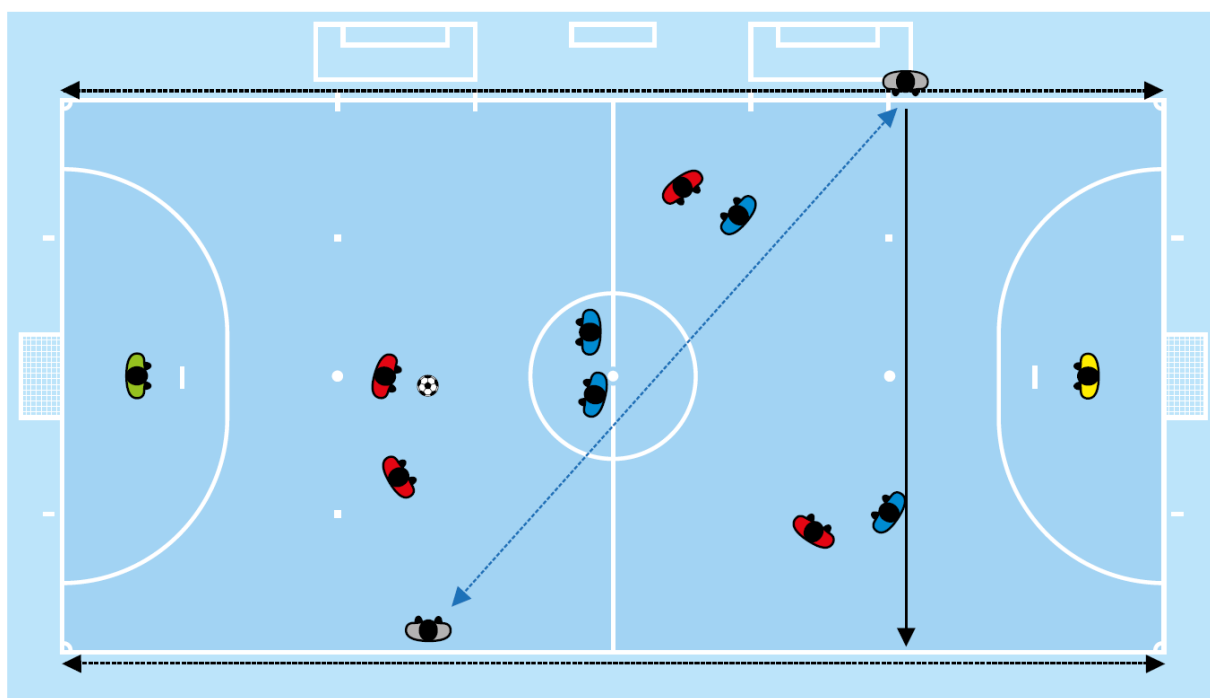


5. Poziționarea – lovitură liberă (1)

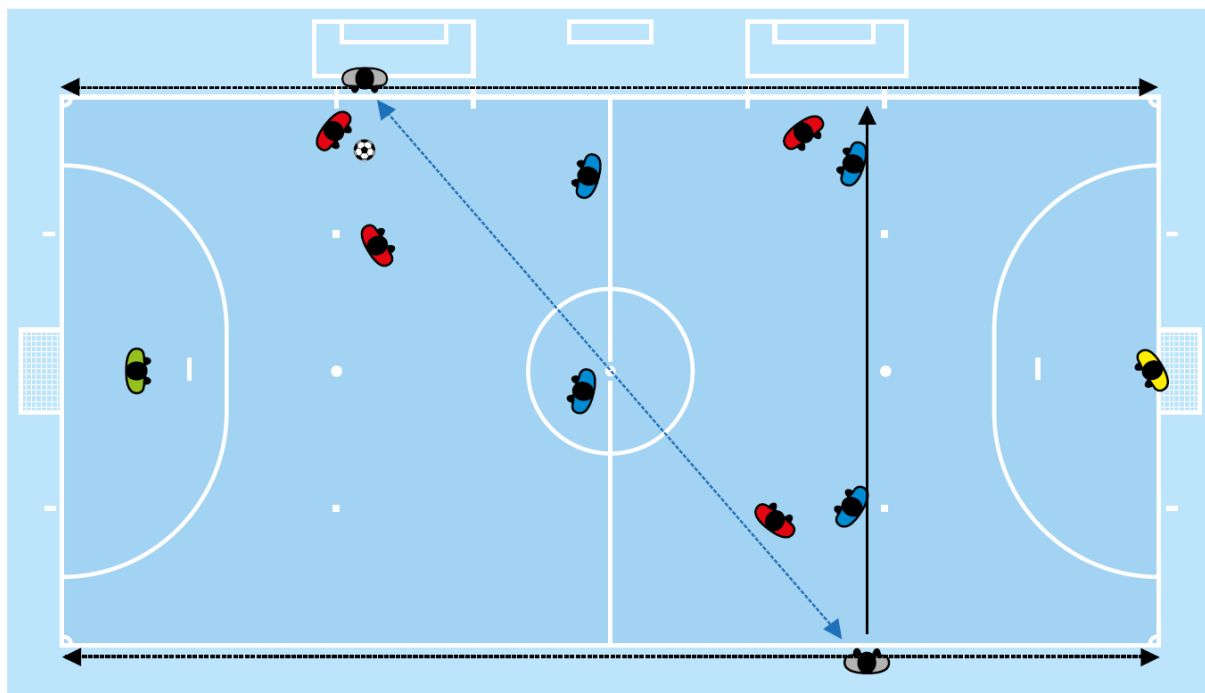
La o lovitură liberă, arbitrul cel mai apropiat se poziționează pe linie cu locul de unde se va executa lovitură și verifică ca mingea să fie așezată corect, precum și urmărește jucătorii dacă încalcă procedura în timpul executării loviturii. Celălalt arbitru trebuie să se poziționeze pe linie cu penultimul jucător al echipei în apărare sau cu linia de poartă, ceea ce este prioritar în orice caz. Ambii arbitri trebuie să fie pregătiți să urmărească traiectoria mingii și să alerge de-a lungul liniei de margine spre colțurile terenului de joc dacă o lovitură liberă directă este executată spre poartă și ei nu se află pe linia de poartă.



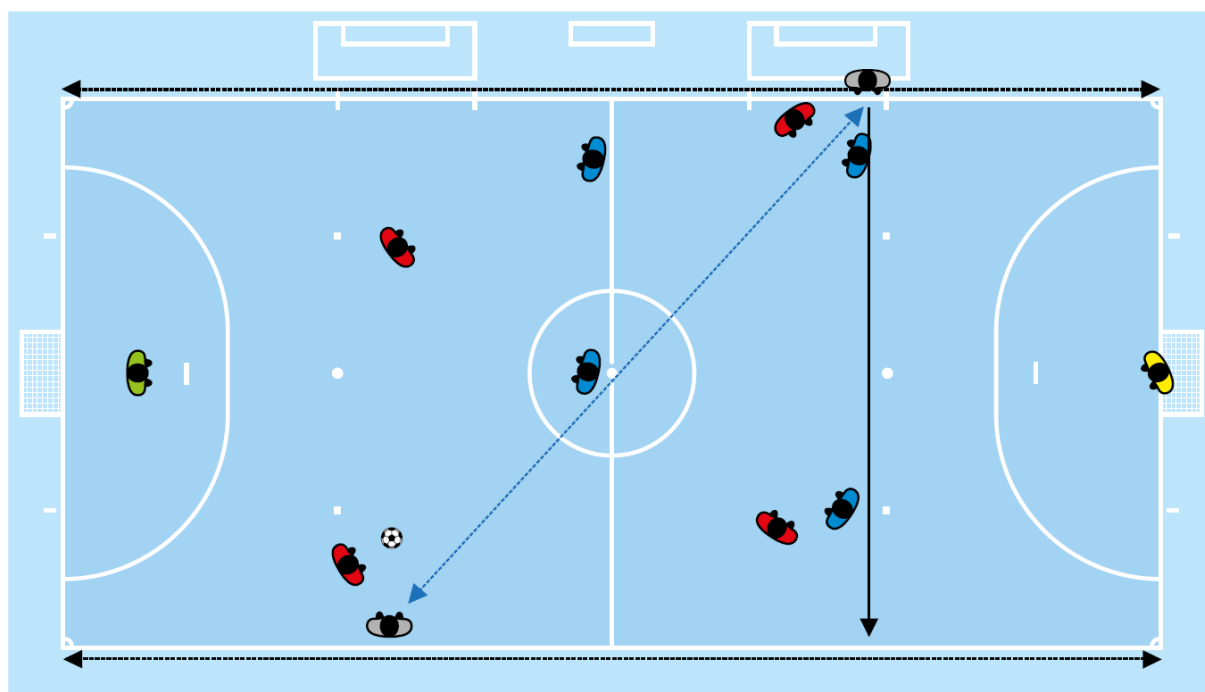
6. Poziționarea – lovitură liberă (2)



7. Poziționarea – lovitura liberă (3)

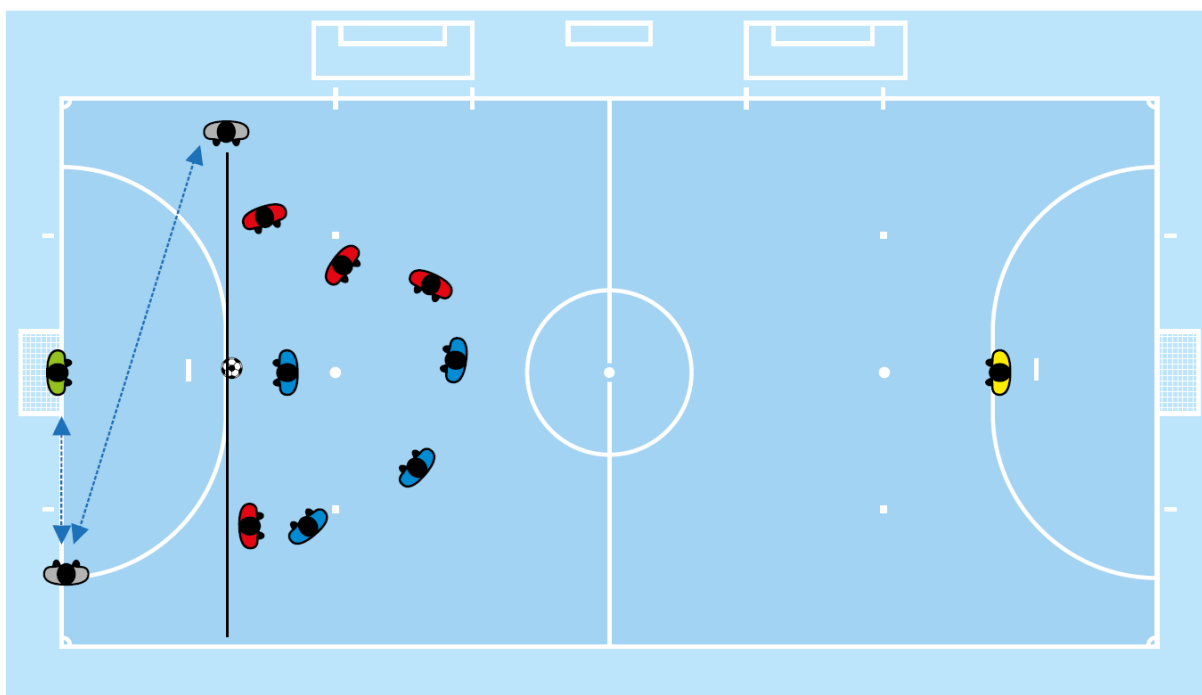


8. Poziționarea – lovitura liberă (4)



9. Poziționarea – lovitură de pedeapsă

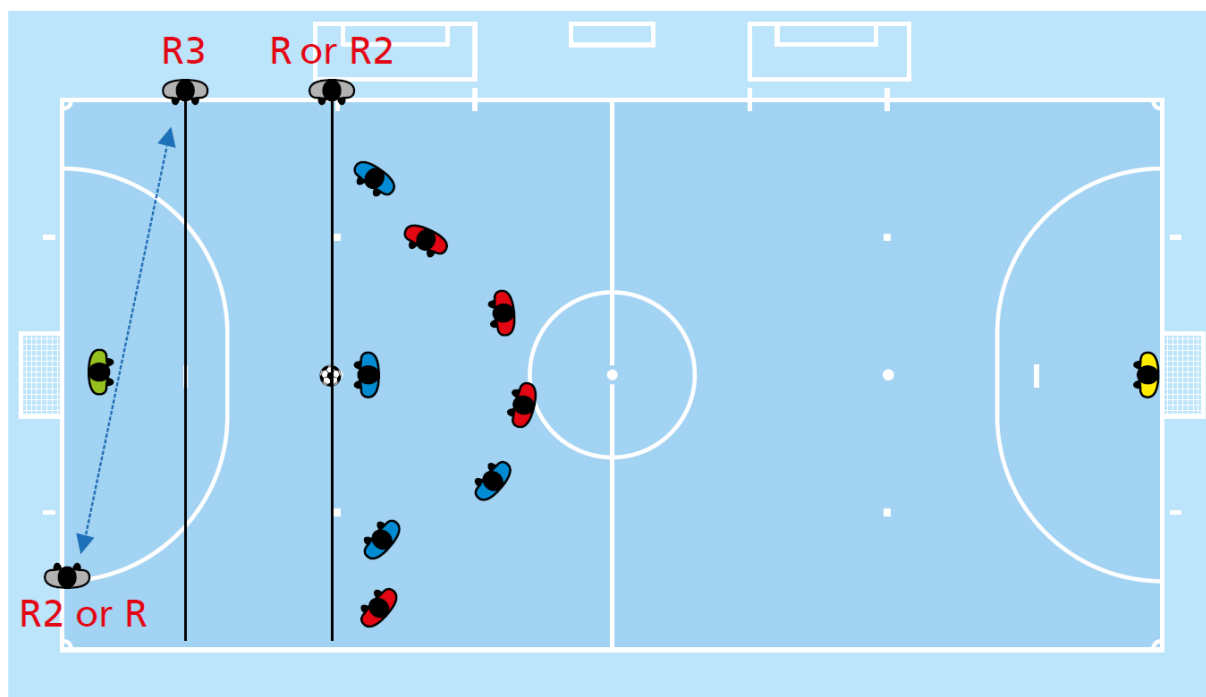
Unul dintre arbitrii se poziționează pe linie cu punctul de pedeapsă la o distanță de aproximativ 5m și verifică ca mingea să fie așezată corect, identifică executantul și urmărește jucătorii dacă încalcă procedura în timpul executării loviturii de pedeapsă. Acest arbitru nu permite executarea loviturii decât după ce a verificat dacă poziția tuturor jucătorilor este corectă și poate fi asistat de celălalt arbitru, dacă este necesar. Celălalt arbitru trebuie să fie poziționat la intersecția liniei de poartă cu suprafața de pedeapsă pentru a urmări dacă mingea intră în poartă. Dacă portarul în apărare comite o abatere relevantă în conformitate cu Legea 14 și nu se înscrie un gol, arbitrul trebuie să fluiera pentru a dispune repetarea loviturii de pedeapsă.



10. Poziționarea – DFKSAF din punctul de la 10m

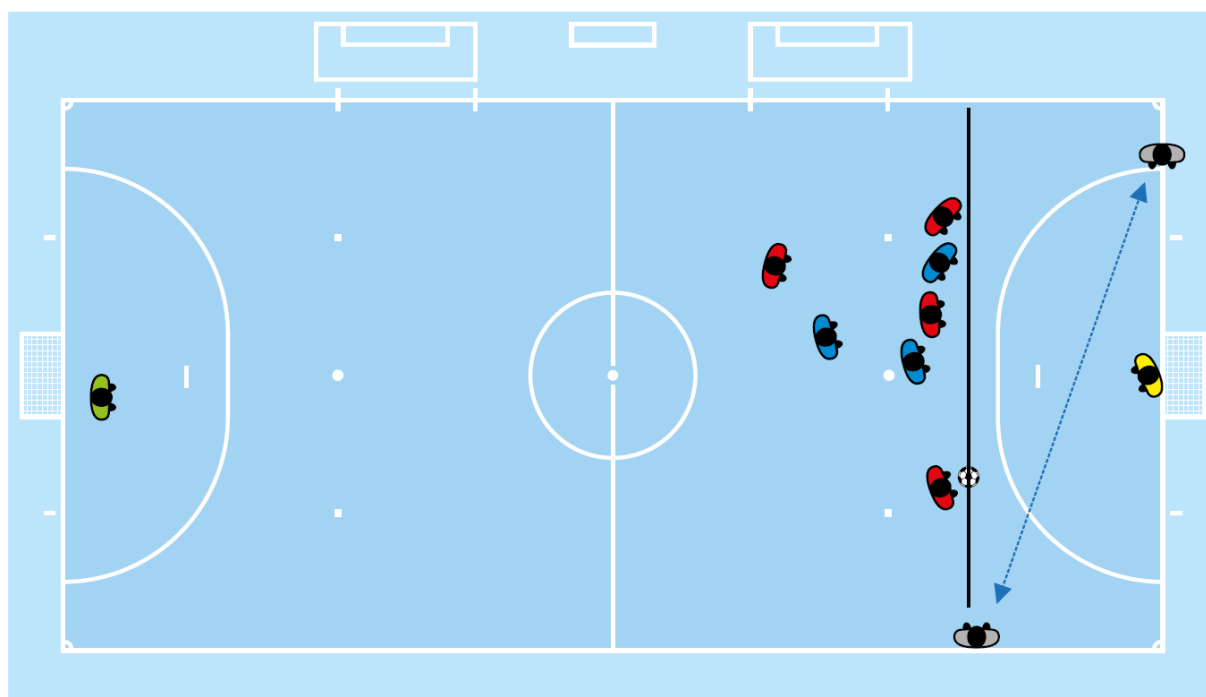
Unul dintre arbitrii se poziționează pe linie cu punctul de la 10m, identifică executantul și urmărește jucătorii dacă încalcă procedura în timpul executării loviturii. Acest arbitru nu permite executarea loviturii decât după ce a verificat dacă poziția tuturor jucătorilor este corectă și poate fi asistat de celălalt arbitru, dacă este necesar. Celălalt arbitru trebuie să fie poziționat la intersecția liniei de poartă cu suprafața de pedeapsă pentru a urmări dacă mingea intră în poartă. Dacă portarul în apărare comite o abatere relevantă în conformitate cu Legea 13 și nu se înscrie un gol, arbitrul trebuie să fluiera pentru a dispune repetarea DFKSAF.

Al treilea arbitru se poziționează pe linie cu marcajul din interiorul suprafeței de pedeapsă ce indică distanța minimă de 5m de la punctul de la 10m care trebuie respectată de portar, așa cum este menționat în Legea 1.

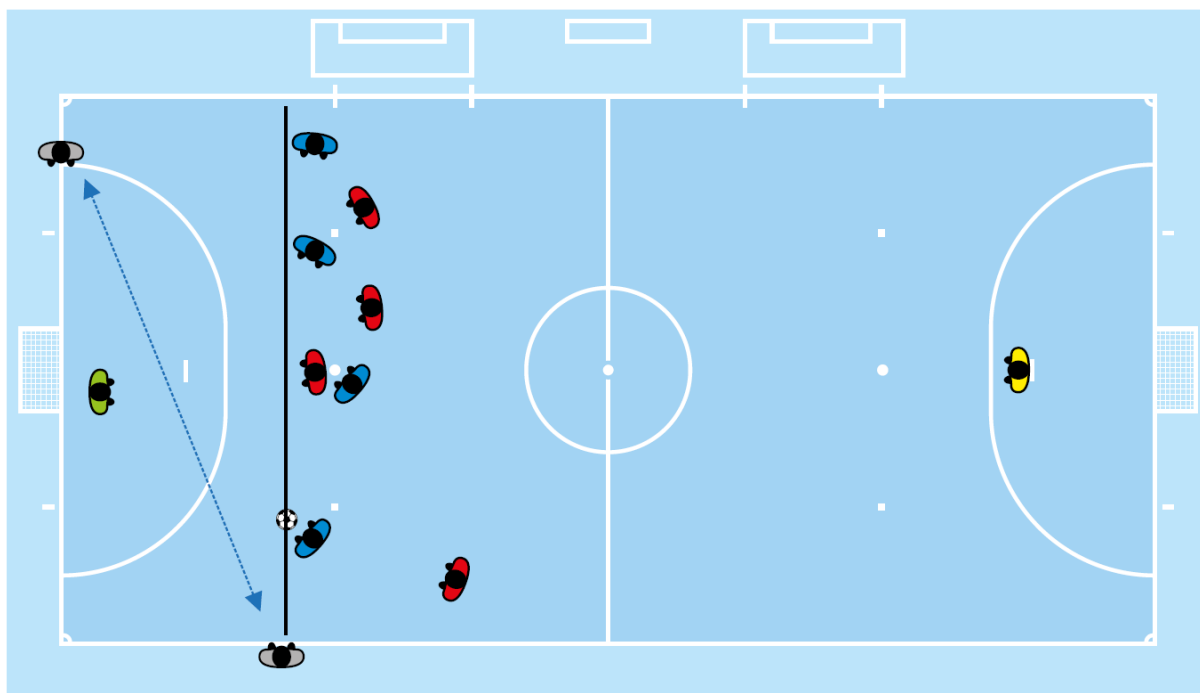


11. Poziționarea – DFKSAF care nu se execută din punctul de la 10m (1)

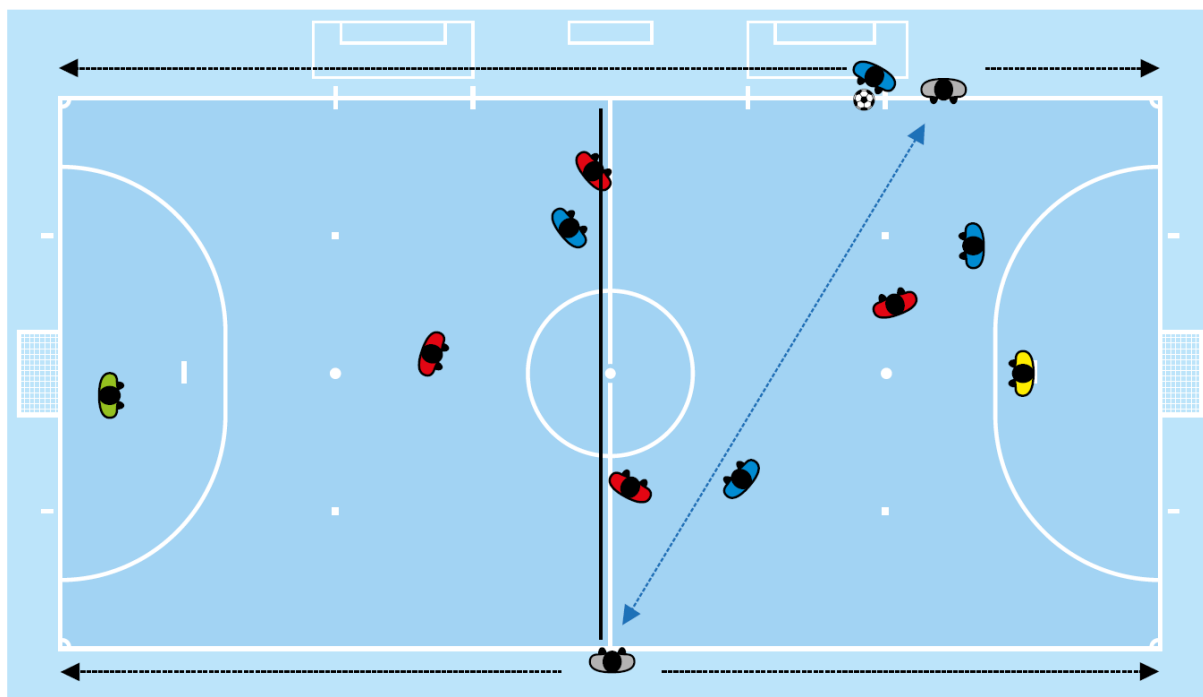
Unul dintre arbitrii se poziționează pe linie cu mingea, verifică ca mingea să fie așezată corect, identifică executantul și urmărește jucătorii dacă încalcă procedura în timpul executării loviturii. Acest arbitru nu permite executarea loviturii decât după ce a verificat dacă poziția tuturor jucătorilor este corectă și poate fi asistat de celălalt arbitru, dacă este necesar. Celălalt arbitru trebuie să fie poziționat la intersecția liniei de poartă cu suprafața de pedeapsă pentru a urmări dacă mingea intră în poartă. Dacă portarul în apărare comite o abatere relevantă în conformitate cu Legea 13 și nu se înscrie un gol, arbitrul trebuie să fluiera pentru a dispune repetarea DFKSAF.



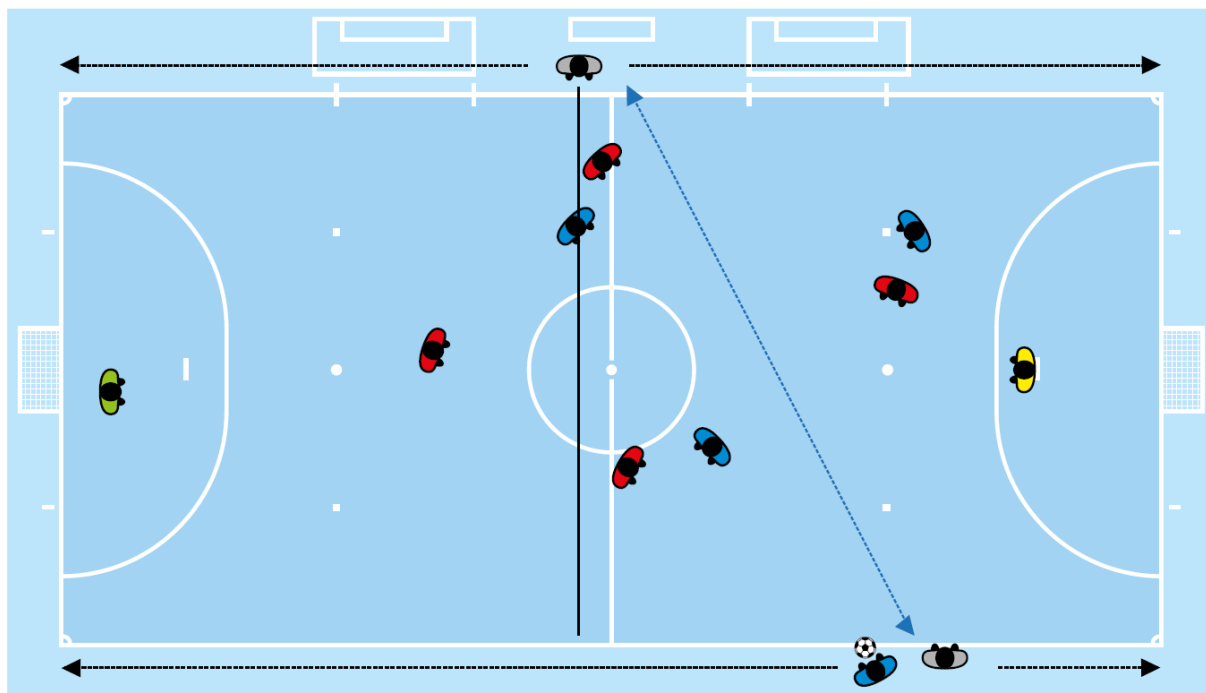
12. Poziționarea – DFKSAF care nu se executată din punctul de la 10m (2)



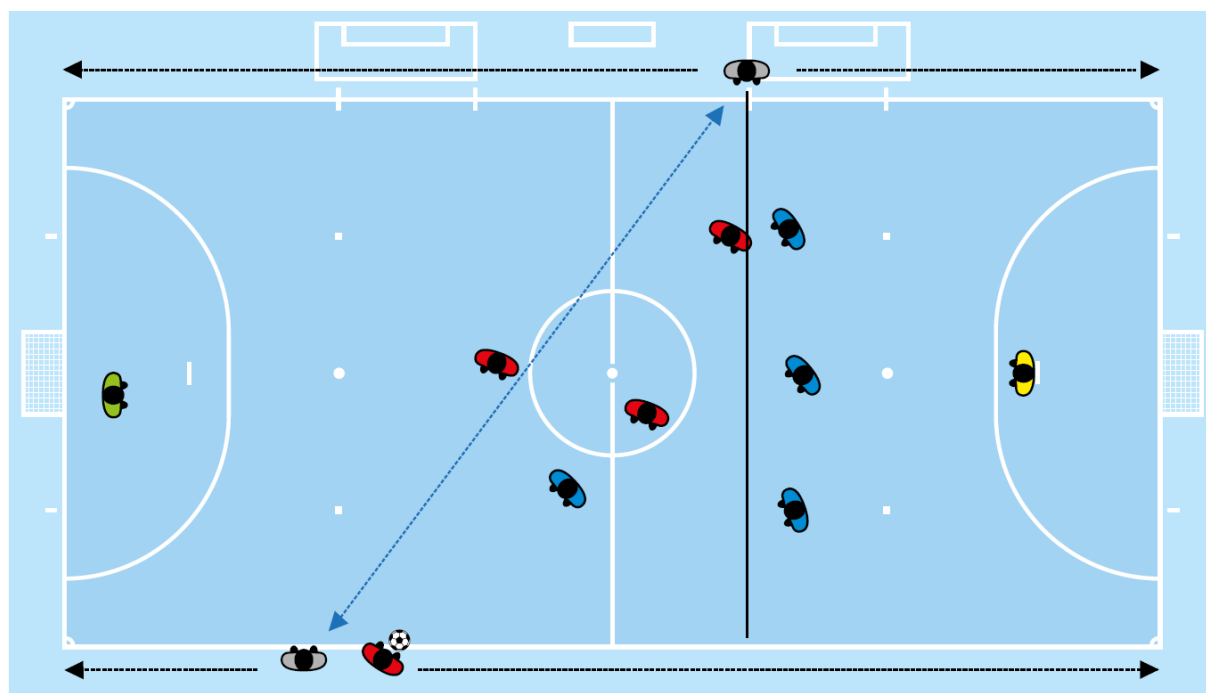
13. Poziționarea – repunerea de la margine cu piciorul (1)



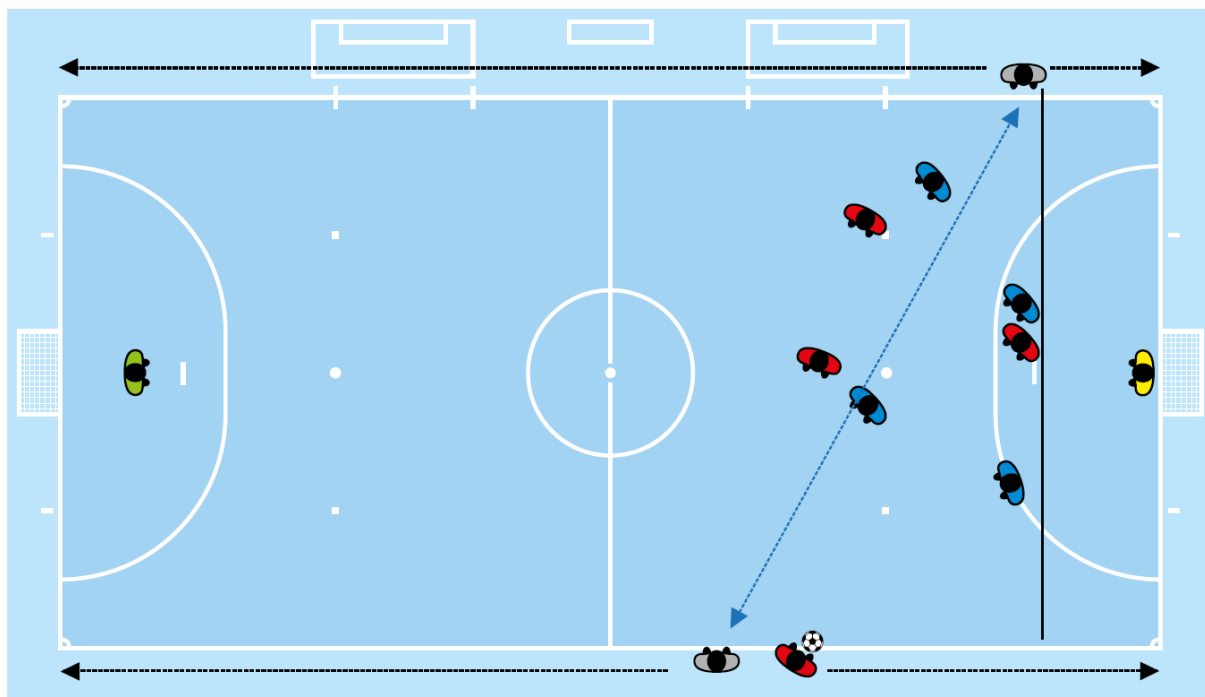
14. Poziționarea – repunerea de la margine cu piciorul (2)



15. Poziționarea – repunerea de la margine cu piciorul (3)

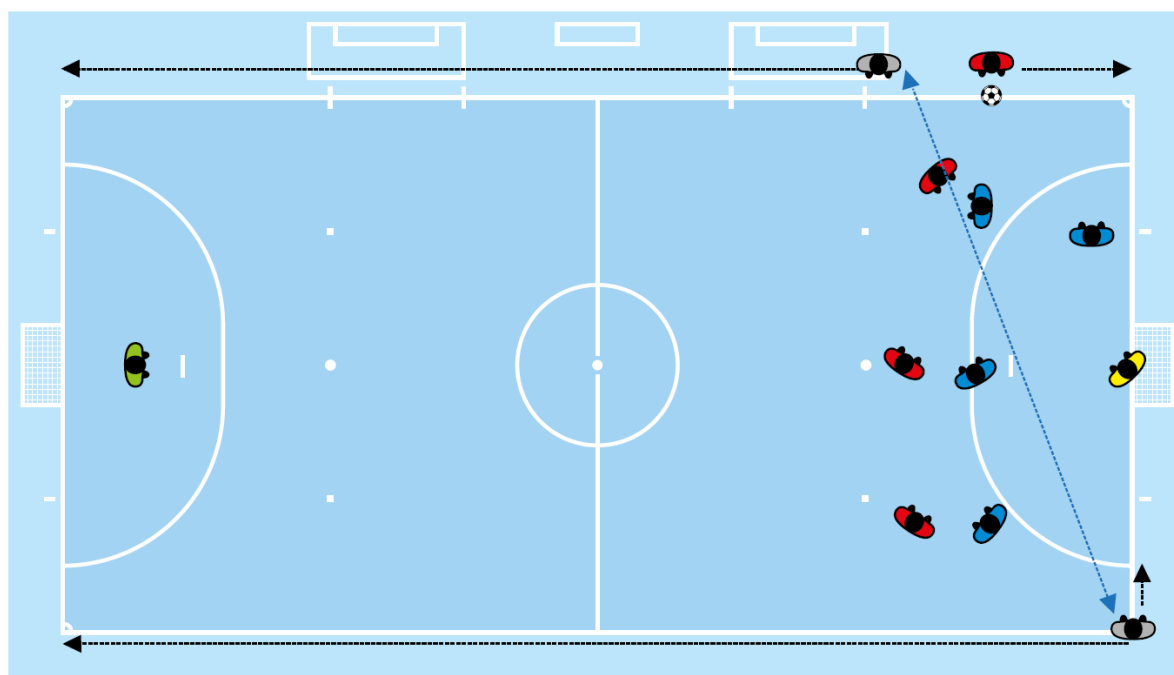


16. Poziționarea – repunerea de la margine cu piciorul (4)



17. Poziționarea – repunerea de la margine cu piciorul (5)

În timpul unei repuneri de la margine cu piciorul din apropierea arcului de cerc în favoarea echipei în atac, arbitrul cel mai apropiat de punctul de unde se execută repunerea de la margine cu piciorul rămâne la o distanță de aproximativ 5m. Din această poziție, arbitrul verifică ca repunerea de la margine cu piciorul să fie executată în conformitate cu procedura și că jucătorii echipei în apărare sunt la o distanță de minimum 5m de punctul din care urmează să fie executată repunerea de la margine cu piciorul. Celălalt arbitru se poziționează la același colț al terenului dar pe cealaltă parte, la intersecția liniei de margine cu linia de poartă. Din această poziție, arbitrul urmărește mingea și comportamentul jucătorilor.



18A. Poziționarea – penaltyuri de departajare pentru a stabili câștigătorul unui meci sau a unei manșe tur – retur (fără al patrulea arbitru)

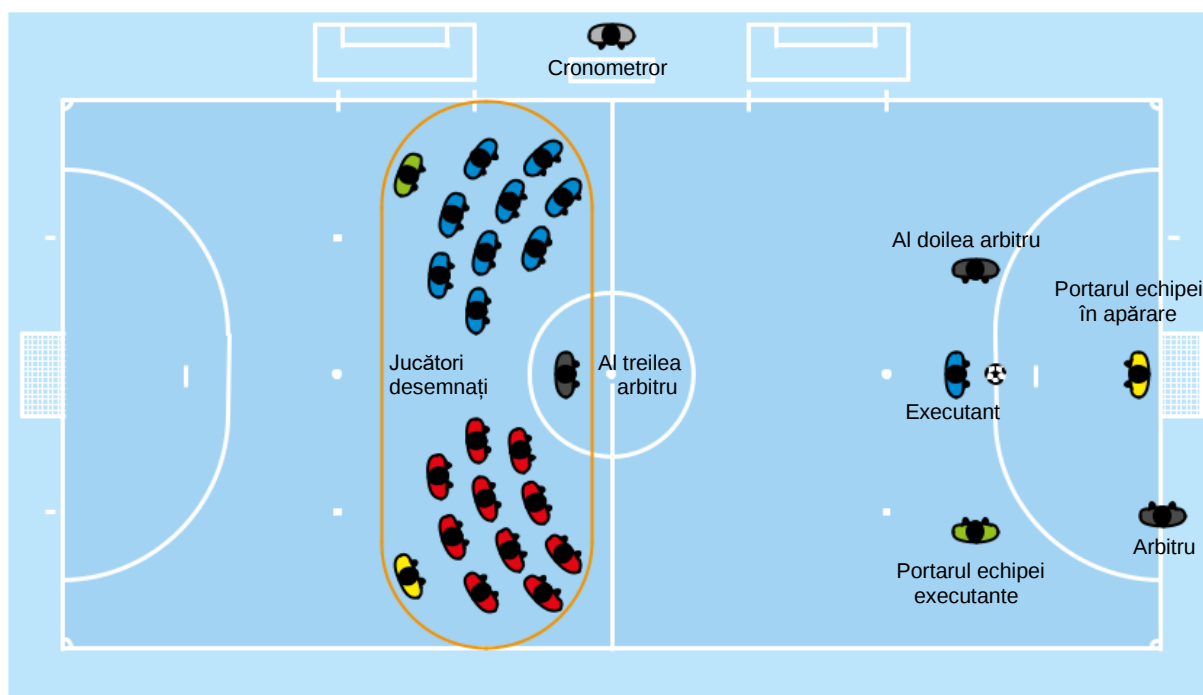
Arbitrul se poziționează pe linia de poartă la aproximativ 2m de poartă. Principala sa responsabilitate este să verifice dacă mingea trece peste linia porții și dacă portarul respectă condițiile Legii 14.

Atunci când mingea a trecut clar peste linia porții, arbitrul trebuie să facă contact vizual cu al doilea arbitru pentru a se asigura că nu s-a comis nici o abatere.

Al doilea arbitru se poziționează pe linie cu punctul de pedeapsă, la o distanță de aproximativ 3m, pentru a verifica poziția corectă a mingii cât și a portarului echipei executantului loviturii. Al doilea arbitru dă semnal de fluier pentru executarea loviturii.

Al treilea arbitru se poziționează în centrul cercului de la centrul terenului pentru a controla jucătorii eligibili rămași din ambele echipe.

Cronometrul se poziționează la masa cronometrului și se asigură că orice jucători și jucători înlocuitori excluși de la executarea loviturilor cât și oficialii echipelor au un comportament corect, precum și resetează tabela de marcaj pentru scor la 0-0 și înregistrează rezultatul loviturilor pe tabela de marcaj



Toți oficialii de meci notează loviturile executate și numărul jucătorilor care le-au executat.

18B. Poziționarea – penaltyuri de departajare pentru a stabili câștigătorul unui meci sau a unei manșe tur – retur (cu al patrulea arbitru)

Dacă este delegat al patrulea arbitru, poziționarea oficialilor de meci este următoarea:

Arbitrul se poziționează pe linia de poartă la aproximativ 2m de poartă. Principala sa responsabilitate este să verifice dacă mingea trece peste linia porții și dacă portarul respectă condițiile Legii 14.

Atunci când mingea a trecut clar peste linia porții, arbitrul trebuie să facă contact vizual cu al doilea arbitru și cu al treilea arbitru pentru a se asigura că nu s-a comis nici o abatere.

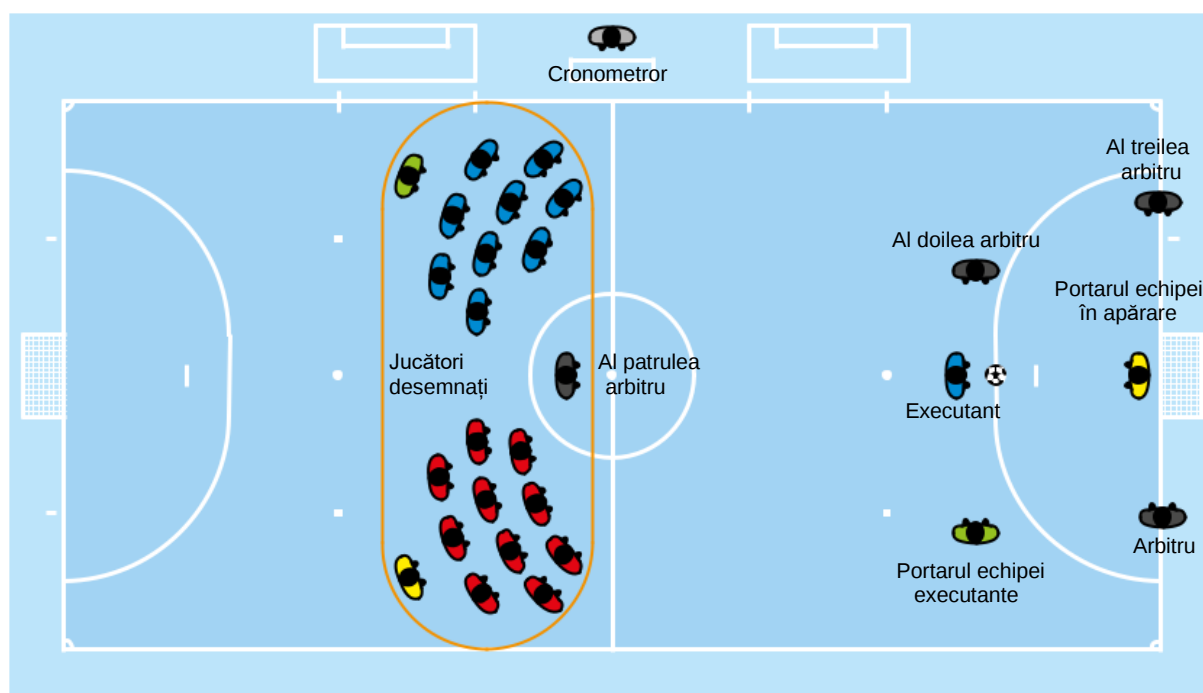
Al doilea arbitru se poziționează pe linie cu punctul de pedeapsă, la o distanță de aproximativ 3m, pentru a verifica poziția corectă a mingii cât și a portarului echipei executantului loviturii. Al doilea arbitru dă semnal de fluier pentru executarea loviturii.

Al treilea arbitru se poziționează pe linia de poartă la aproximativ 2m de poartă, pe partea opusă arbitrului. Principala sa responsabilitate este să verifice dacă mingea trece peste linia porții și să asiste arbitrul dacă este nevoie.

Al patrulea arbitru se poziționează în centrul cercului de la centrul terenului pentru a controla jucătorii eligibili rămași din ambele echipe.

Cronometrul se poziționează la masa cronometrului și:

- se asigură că orice jucători și jucători înlocuitori excluși de la executarea loviturii cât și oficialii echipelor au un comportament corect;
- resetează tabela de marcaj pentru scor la 0-0 și înregistrează rezultatul loviturilor pe tabela de marcaj.



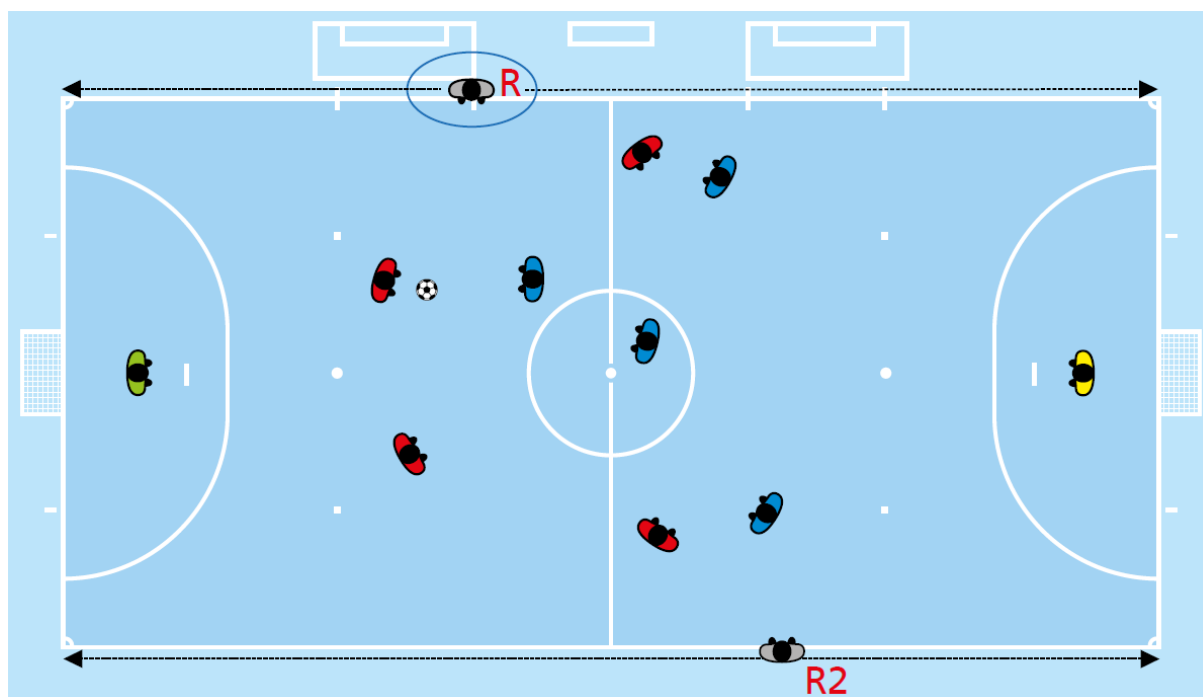
Toți oficialii de meci notează loviturile executate și numărul jucătorilor care le-au executat.

19. Poziționarea – schimbarea părților de către arbitrii pe teren

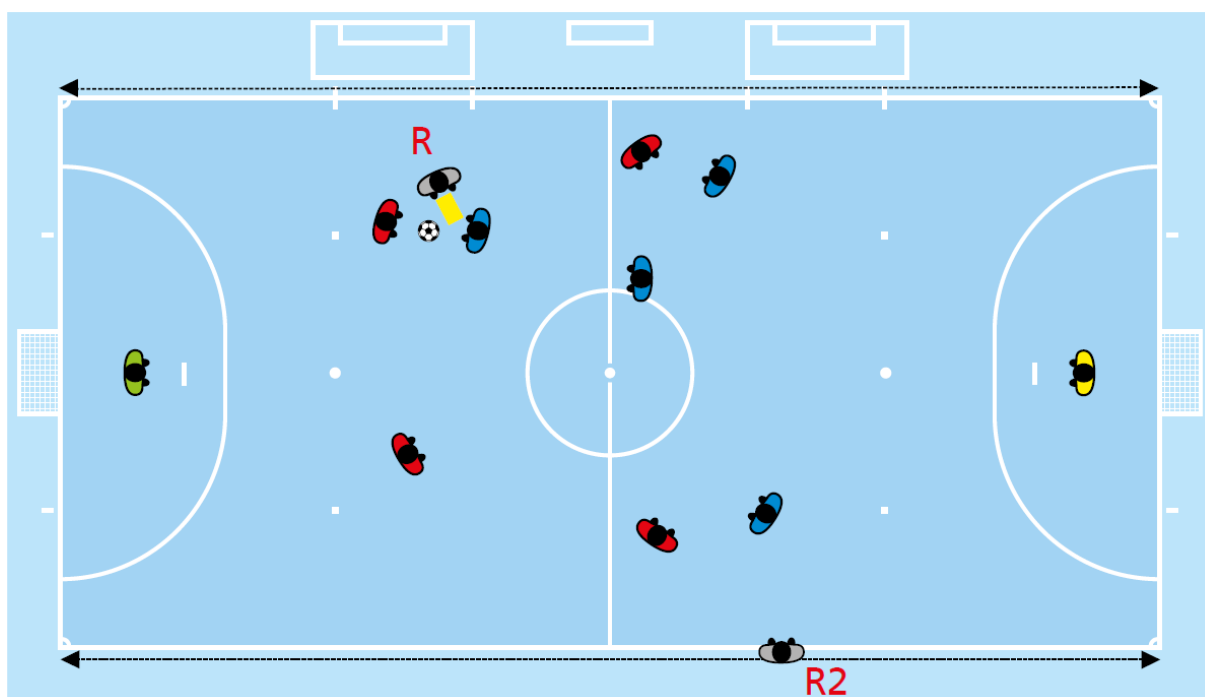
Arbitrii pot schimba părțile terenului dacă consideră că va avea un impact pozitiv asupra jocului. Cu toate acestea, arbitrii ar trebui să țină cont de următoarele:

- Ei nu trebuie să schimbe părțile atunci când mingea este în joc.
- În principiu, aceștia ar trebui să schimbe părțile doar atunci când arbitrul de pe partea băncilor de rezervă arată CG/CR sau ia orice altă decizie crucială care poate duce la critici sau proteste din partea uneia sau ambelor echipe.
- Arbitrul care arată CG/CR decide de obicei dacă schimbă părțile sau nu.
- Arbitrul care se află pe partea băncilor de rezervă după schimbarea părților dă semnal de fiecare dată pentru reluarea jocului.
- Arbitrii se pot întoarce la părțile lor „normale” atunci când jocul o permite.

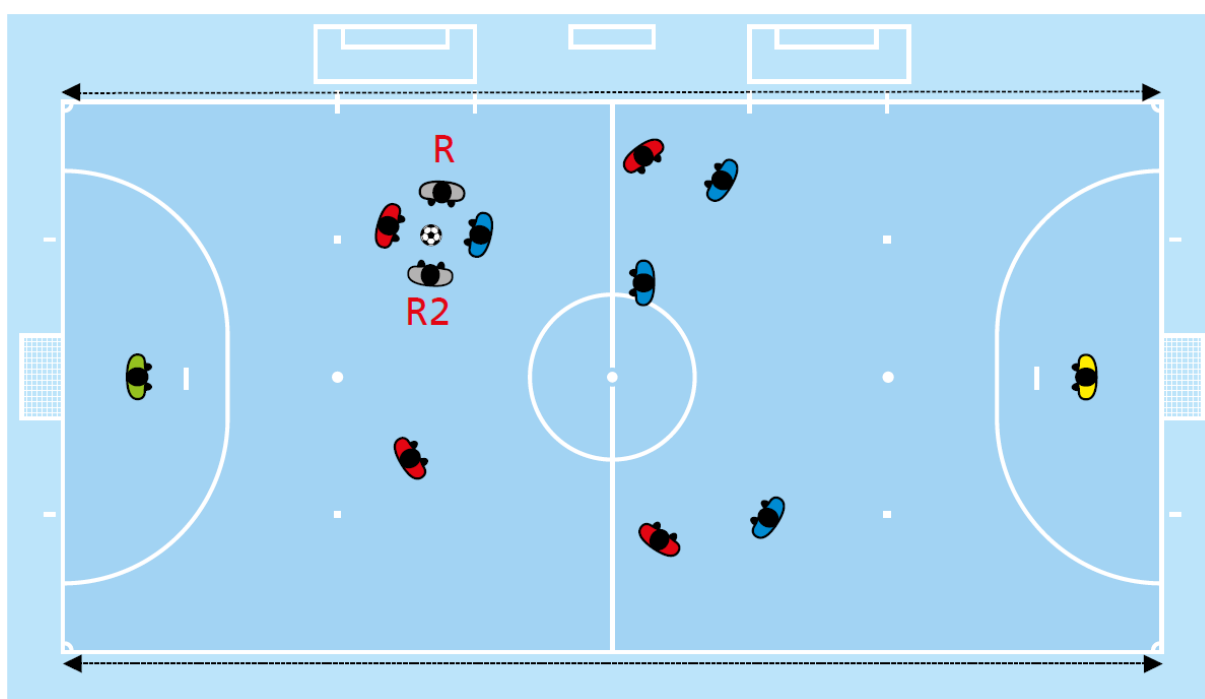
Exemple:



1. Arbitrul de lângă băncile de rezervă fluieră pentru comiterea unui fault.



2. Arbitrul care a fluierat se deplasează către locul unde a fost comis faultul pentru a arăta CG/CR.



3. Celălalt arbitru se deplasează către locul unde a fost comis faultul pentru a ajuta la controlul situației (a jucătorilor și a mingii).



4. Arbitrul care a arătat CG/CR se deplasează către masa cronometrorului pentru a informa pe ceilalți oficiali de meci despre numărul jucătorului vinovat. Semnalul trebuie să fie făcut de la linia mediană, la o distanță de aproximativ 5m de masa cronometrorului.



5. Arbitrii reiau jocul după schimbarea părților. Jocul este reluat de către arbitrul care se află acum pe partea băncilor de rezervă, folosind fluierul.

20. Poziționarea – al treilea sau al patrulea arbitru când una sau ambele echipe joacă cu portarul în teren (sistemul 5-0)

Când o echipă joacă cu portarul în teren (sistemul „5-0”), al treilea sau al patrulea arbitru controlează linia de poartă a acestei echipe atunci când atacă. Dacă se înscrie un gol de către echipa adversă, al treilea arbitru (sau arbitru asistent de rezervă) informează ceilalți arbitri folosind semnalul aprobat.



Dacă ambele echipe joacă cu portarul în teren (sistemul „5-0”) și sunt prezenți la joc, atât al treilea cât și al patrulea arbitru, al treilea arbitru trebuie să urmărească linia de poartă a unei echipe iar al patrulea arbitru trebuie să urmărească cealaltă linie de poartă.

INTERPRETARE ȘI RECOMANDĂRI

Legea 3 – Jucătorii

Dacă un jucător care a ieșit de pe teren cu permisiunea arbitrilor, și care nu a fost înlocuit, reîntră pe terenul de joc fără permisiunea unuia dintre arbitrii și comite o altă abatere sancționabilă cu avertisment, jucătorul trebuie eliminat pentru două abateri sancționabile cu avertisment, de exemplu dacă jucătorul intră fără permisiunea unuia dintre arbitrii și apoi pune piedică unui adversar într-o manieră imprudentă. Dacă această abatere este comisă cu forță excesivă, jucătorul este eliminat direct.

Dacă un jucător depășește accidental una dintre liniile de delimitare ale terenului, și/sau părăsește terenul de joc ca parte a mișcării de joc nu se consideră că a comis o abatere.

Jucătorii înlocuitori

Dacă un jucător înlocuitor intră pe terenul de joc încălcând procedura de înlocuire sau determină echipa să joace cu un jucător în plus, arbitrii, ajutați de ceilalți oficiali de meci, trebuie să respecte următoarele instrucțiuni:

- Să oprească jocul, dar nu imediat dacă poate fi aplicat avantajul.
- Avertizează jucătorul înlocuitor pentru comportare nesportivă dacă echipa joacă cu un jucător în plus sau pentru încălcarea procedurii de înlocuire dacă înlocuirea nu a fost efectuată în mod corect.
- Jucătorul înlocuitor trebuie să părăsească terenul de joc la următoarea oprire a jocului, dacă nu l-a părăsit înainte – fie pentru a încheia procedura de înlocuire, dacă abaterea a fost pentru acest motiv, fie pentru a trece în suprafața tehnică, dacă echipa sa a jucat cu un jucător în plus.
- Dacă arbitrii aplică avantaj:
 - ei trebuie să oprească jocul imediat ce echipa jucătorului înlocuitor este în posesia mingii și să reia jocul cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse, care se va executa din locul unde se afla mingea când jocul a fost oprit, cu excepția cazului când jocul a fost oprit cu mingea în suprafața de pedeapsă (vezi Legea 13);
 - și apoi echipa jucătorului înlocuitor comite o abatere sancționabilă cu o lovitură liberă indirectă, o lovitură liberă directă sau o lovitură de pedeapsă, sau jucătorul înlocuitor intervine în joc, ei trebuie să sancționeze echipa jucătorului înlocuitor acordând reluarea jocului corespunzătoare echipei adverse. Dacă este necesar, ei vor acorda de asemenea sancțiunea disciplinară corespunzătoare abaterii comise;
 - și apoi oprește jocul deoarece echipa adversă jucătorului înlocuitor comite o abatere sau deoarece mingea iese din joc, ei trebuie să reia jocul cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse jucătorului înlocuitor. Dacă este necesar, ei vor acorda de asemenea sancțiunea disciplinară corespunzătoare abaterii comise.

- Dacă un jucător înlocuitor desemnat intră pe terenul de joc în locul unui jucător desemnat la începutul meciului și arbitrii sau ceilalți oficiali de meci nu sunt informați de această schimbare:
 - arbitrii permit jucătorului înlocuitor desemnat să continue jocul;
 - nu se acordă nici o sancțiune disciplinară jucătorului înlocuitor desemnat;
 - arbitrii raportează incidentul autorităților competente.
- Dacă un jucător înlocuitor comite o abatere sancționabilă cu eliminare înainte de a intra pe terenul de joc, numărul jucătorilor din echipă nu se va reduce și un alt jucător înlocuitor sau jucător care urma să fie înlocuit poate intra pe terenul de joc.

Părăsirea autorizată a terenului de joc

În plus față de o înlocuire normală de jucători, un jucător poate părăsi terenul de joc fără permisiunea nici unuia dintre arbitri în următoarele situații:

- ca parte a mișcării de joc prin care jucătorul se întoarce imediat pe terenul de joc, de exemplu pentru a juca mingea sau după driblarea unui adversar. Totuși, nu este permis să părăsească terenul de joc și să treacă prin spatele porții înainte de a reîntra pe teren cu scopul de a păcăli adversarii; dacă se întâmplă acest lucru, arbitrii opresc jocul dacă nu se poate aplica avantaj. Dacă arbitrii opresc jocul, ei trebuie să îl reia cu o lovitură liberă indirectă. Jucătorul este avertizat comportament nesportiv;
- din cauza unei accidentări. Jucătorul are nevoie de permisiunea unuia dintre arbitri pentru a reîntra pe terenul de joc dacă jucătorul nu a fost înlocuit. Dacă jucătorul a suferit de o plagă sângerândă, sângerarea trebuie să fie oprită înainte ca jucătorul să intre pe teren, și el trebuie să fie verificat de către arbitri sau de unul dintre ceilalți oficiali de meci;
- pentru a corecta sau pune înapoi propriul echipament. Jucătorul are nevoie de permisiunea arbitrilor pentru a reîntra pe terenul de joc dacă jucătorul nu a fost înlocuit, iar arbitrii sau unul dintre ceilalți oficiali de meci trebuie să îi verifice echipamentul înainte ca jucătorul să revină în joc.

Părăsirea neautorizată a terenului de joc

Dacă un jucător părăsește terenul de joc fără permisiunea unuia dintre arbitri și pentru motive care nu sunt permise în Legile Jocului de Futsal, cronometrul sau al treilea arbitru acționează semnalul acustic pentru a informa arbitrii, dacă nu se poate aplica avantaj. Dacă este necesar să se oprească jocul, arbitrii sancționează echipa jucătorului vinovat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse. Dacă se aplică avantaj, cronometrul și al treilea arbitru trebuie să acționeze semnalul acustic la prima oprire a jocului. Jucătorul este avertizat pentru părăsirea terenului de joc fără permisiunea arbitrilor.

Numărul minim de jucători

Deși un meci nu poate să înceapă dacă oricare dintre echipe are mai puțin de trei jucători, numărul minim de jucători, inclusiv jucătorii înlocuitori, necesar pentru un meci este lăsat la latitudinea asociațiilor naționale de fotbal.

Un meci nu poate continua dacă oricare dintre echipe are mai puțin de trei jucători. Totuși, dacă o echipă are mai puțin de trei jucători deoarece unul sau mai mulți jucători au părăsit intenționat terenul, arbitrii nu sunt obligați să oprească meciul imediat și se poate aplica avantaj. În asemenea cazuri, arbitrii nu trebuie să reia meciul după ce jocul a fost oprit dacă o echipă nu are numărul minim de trei jucători.

Băuturi răcoritoare

Arbitrii permit jucătorilor să consume băuturi răcoritoare în timpul timeout-urilor sau în timpul unei opriri a meciului, dar numai în afara terenului de joc, astfel încât să nu se ude suprafața terenului de joc. Nu este permis să se arunce pe terenul de joc pungi care conțin lichide sau orice alte recipiente care conțin lichide.

Jucătorii eliminați

Dacă un jucător comite o abatere sancționabilă cu eliminare în timpul pauzei dintre reprize sau înainte de începerea unei reprize de prelungiri, echipa jucătorului vinovat începe următoarea repriză cu un jucător mai puțin pe terenul de joc.

Legea 5 – Arbitrii

Atribuții și îndatoriri

Futsalul este un sport competitiv, și arbitrii trebuie să înțeleagă că un contact fizic între jucători este normal și este o parte acceptabilă a jocului. Cu toate acestea, dacă jucătorii nu respectă Legile Jocului de Futsal și spiritul de fair-play, arbitrii trebuie să ia măsurile corespunzătoare pentru a se asigura că acestea sunt respectate.

Arbitrii au autoritatea de a avertiza sau elimina jucătorii sau oficialii echipelor pe durata pauzei dintre reprize și după ce jocul s-a terminat precum și în timpul reprizelor de prelungiri și a penaltyurilor de departajare.

Avantajul

Arbitrii pot aplica avantajul la comiterea oricărei abateri și Legile Jocului de Futsal nu interzic în mod explicit aplicarea avantajului. De exemplu, dacă portarul decide să efectueze rapid o degajare de la poartă cu jucătorii adversi în interiorul suprafeței de pedeapsă, se poate aplica avantajul; totuși, avantajul nu poate fi aplicat atunci când o repunere de la margine cu piciorul este efectuată incorect.

Aplicarea avantajului nu este permisă pentru o încălcare a regulii celor patru secunde, cu excepția cazului în care greșeala este comisă de către portar în propria sa jumătate de teren atunci când mingea este deja în joc și echipa portarului pierde imediat posesia acesteia. În celelalte cazuri care implică această regulă (la loviturile libere, repunerile de la margine cu piciorul, degajările de la poartă și loviturile de colț), arbitrii nu pot aplica avantajul.

Arbitrii trebuie să ia în considerare următorii factori atunci când decid dacă să aplice avantajul:

- Gravitatea abaterii: dacă abaterea se sancționează cu eliminare, arbitrii trebuie să oprească jocul și să elimine jucătorul vinovat, cu excepția cazului în care există o ocazie clară de înscriere a unui gol.
- Locul unde a fost comisă abaterea: cu cât acesta este mai aproape de poarta adversă, cu atât este mai important avantajul.
- Probabilitatea unui atac imediat, promițător.
- Abaterea comisă de către o echipă nu trebuie să fie a șasea greșeală acumulată sau mai mare, cu excepția cazului în care există o ocazie clară de înscriere a unui gol.
- Atmosfera meciului.

Decizia de a sancționa abaterea inițială trebuie luată în câteva secunde, dar nu este posibil să se revină asupra deciziei dacă semnalul corespunzător nu a fost arătat în prealabil sau s-a creat o nouă fază de joc.

Dacă abaterea se sancționează cu avertisment, acesta trebuie să fie arătat la următoarea oprire a jocului. Totuși, dacă nu este un avantaj clar, se recomandă ca arbitrii imediat să oprească jocul și să avertizeze jucătorul vinovat. Dacă avertismentul nu este acordat la prima oprire a jocului, acesta nu poate fi arătat mai târziu.

Dacă abaterea a constat în împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol de către echipa adversă, jucătorul va fi avertizat pentru comportament nesportiv. Dacă abaterea a constat în intervenirea sau oprirea unui atac promițător, jucătorul nu va fi avertizat (vezi Legea 12 – Avantajul). Cu toate acestea:

- Dacă abaterea a fost un atac imprudent sau o abatere tactică, cum ar fi o ținere tactică, jucătorul vinovat trebuie să fie avertizat (vezi secțiunea dedicată Legii 12 de mai jos).
- Dacă abaterea a presupus utilizarea forței excesive, jucătorul vinovat trebuie să fie eliminat.

Dacă o abatere necesită ca jocul să fie reluat cu o lovitură liberă indirectă, arbitrii trebuie să aplice avantajul pentru asigurarea continuității jocului, cu condiția ca acest lucru să nu ducă la nici o răzbunare și să nu prejudicieze echipa împotriva căreia a fost comisă abaterea.

Mai multe abateri comise simultan

În cazul în care se comit mai multe abateri simultan, arbitrii trebuie să sancționeze abaterea cea mai gravă din punctul de vedere al sancțiunii disciplinare, reluării jocului, gravității fizice și al impactului tactic.

Dacă abaterile comise sunt sancționabile cu lovitură liberă directă, arbitrii dispun înregistrarea greșelilor acumulate corespunzătoare.

Interferențe externe

Arbitrii opresc jocul, dacă un spectator folosește un fluier și ei consideră că această acțiune influențează jocul, de exemplu dacă un jucător ia mingea cu mâinile. Dacă jocul este oprit, acesta trebuie să fie reluat cu o minge de arbitru din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului, cu excepția cazului când mingea se afla în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei în apărare iar ultima echipă care a atins mingea a fost echipa în atac (vezi Legea 8).

Numărarea celor patru secunde atunci când mingea este în joc

De fiecare dată când portarul unei echipe este în posesia mingii, în timp ce aceasta este în joc și în jumătate de teren a portarului, unul dintre arbitrii trebuie să efectueze în mod vizibil numărarea celor patru secunde.

Reluarea jocului

Arbitrii trebuie să se asigure în mod special că reluările jocului sunt efectuate rapid și nu trebuie să permită ca reluările jocului (repunerile de la margine cu piciorul, degajările de la poartă, loviturile de colț sau loviturile libere) să fie întârziate din motive tactice. În cazul în care reluările jocului sunt efectuate în mod legal, începe numărarea celor patru secunde și nu este necesară folosirea fluierului. În cazul în care arbitrii consideră că reluarea jocului este întârziată din motive tactice, ei trebuie să fluiera și apoi să înceapă numărarea celor patru secunde, indiferent dacă jucătorul este pregătit sau nu să reia jocul. În cazurile în care numărarea celor patru secunde nu este aplicabilă (la loviturile de începere sau de reluare a jocului ori la loviturile de pedeapsă), orice jucător care întârzie reluarea jocului este avertizat.

Persoanele (copiii de mingii) care țin mingile pot să se plaseze în jurul terenului pentru a facilita reluările și dezvoltarea jocului.

Folosirea fluierului

Folosirea fluierului este obligatorie pentru:

- loviturile de începere:
 - la începerea jocului (prima și a doua repriză de joc și prima sau a doua repriză de prelungiri, dacă este necesar);
 - la reluarea jocului după înscrierea unui gol;

- oprirea jocului:
 - la acordarea unei lovituri libere sau lovituri de pedeapsă;
 - pentru a suspenda sau opri definitiv un meci sau pentru a confirma semnalul acustic al cronometrului la sfârșitul reprizei de joc;
- reluarea jocului la:
 - loviturile libere pentru a se asigura că jucătorii echipei în apărare respectă distanța necesară;
 - loviturile din punctul de la 10m;
 - DFKSAF;
 - loviturile de pedeapsă;
- reluarea jocului după ce acesta a fost oprit din cauza:
 - acordării unui avertisment sau eliminare pentru comportament nesportiv;
 - accidentării unuia sau mai mulți jucători.

Folosirea fluierului nu este necesară pentru:

- oprirea jocului pentru:
 - degajare de la poartă, lovitură de colț sau repunere de la margine cu piciorul (dar este obligatorie dacă situația este neclară);
 - înscrierea unui gol (dar este obligatorie dacă mingea nu a intrat în mod clar în poartă);
- reluarea jocului la:
 - o lovitură liberă dacă nu a fost solicitată distanța minimă de 5m sau echipa adversă executantului nu a comis șase greșeli acumulate;
 - o degajare de la poartă, lovitură de colț sau repunere de la margine cu piciorul dacă nu a fost solicitată distanța minimă de 5m;
- reluarea jocului cu o minge de arbitru.

Folosirea fluierului prea frecvent va duce la diminuarea impactului atunci când este cu adevărat necesar. Atunci când echipa care execută o lovitură liberă, repunere de la margine cu piciorul sau lovitură de colț, solicită ca jucătorii echipei în apărare să respecte distanța necesară (sau poziționarea corectă la o degajare de la poartă), arbitrii vor informa clar jucătorii, că jocul nu poate fi reluat decât după fluier. Dacă, în aceste cazuri, un jucător reia jocul înainte de fluierul arbitrilor, jucătorul este avertizat pentru întârzierea reluării jocului.

Dacă, în timpul jocului, unul dintre arbitri fluieră din greșeală, arbitrii trebuie să oprească meciul dacă consideră că această acțiune a intervenit în joc. Dacă arbitrii opresc meciul, ei trebuie să reia jocul cu o minge de arbitru din locul în care se afla mingea când jocul a fost oprit, cu excepția cazului când mingea se afla în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei în apărare iar ultima echipă care a atins mingea a fost echipa în atac (vezi Legea 8). Dacă sunetul fluierului nu influențează jocul, arbitrii dau semnale clare pentru continuarea jocului.

Limbajul corpului

Limbajul corpului este utilizat de arbitri pentru:

- a-i ajuta să controleze meciul;
- a-și manifesta autoritatea și stăpânirea de sine.

Limbajul corpului nu este un mijloc de a justifica o decizie.

Accidentări

Siguranța jucătorilor este de maximă importanță, iar arbitrii trebuie să faciliteze activitatea personalului medical, mai ales în cazul accidentărilor serioase și/sau al evaluării leziunilor grave la nivelul capului. Aceasta va include respectarea și sprijinirea protocoalelor de evaluare/acordare de asistență medicală convenite.

Ca regulă generală, reluarea jocului nu trebuie întârziată mai mult de 20-25 de secunde peste momentul în care toată lumea este gata pentru reluarea jocului, cu excepția cazurilor de accidentări serioase și/sau evaluării unei leziuni la nivelul capului.

Legea 6 – Alți Oficiali de Meci

Îndatoriri și responsabilități

Al treilea arbitru și cronometrul ajută arbitrii să controleze meciul în conformitate cu Legile Jocului de Futsal. Ei ajută de asemenea arbitrii în alte aspecte care implică desfășurarea meciului la cererea și sub îndrumarea arbitrilor. Aceasta include aspecte precum:

- inspectarea terenului de joc, mingile folosite și echipamentul jucătorilor;
- stabilirea soluționării problemelor legate de echipament sau sângerări;
- monitorizarea procedurii de înlocuire;
- păstrarea evidențelor în ceea ce privește timpul de joc, a golurilor, a greșelilor acumulate și a comportamentului nesportiv.

Poziționarea arbitrilor asistenți și munca în echipă

1. Lovitura de începere

Al treilea arbitru este situat la masa cronometrorului și verifică faptul că jucătorii înlocuitori, oficialii echipelor și celelalte persoane sunt poziționate corect.

Cronometrorul este situat la masa cronometrorului și verifică dacă lovitura de începere este executată corect.

2. Poziția generală în timpul jocului

Al treilea arbitru verifică faptul că jucătorii înlocuitori, oficialii echipelor și celelalte persoane sunt poziționate corect. Pentru a face acest lucru, al treilea arbitru se poate deplasa de-a lungul liniei de margine, dacă este necesar, dar fără a intra pe terenul de joc.

Cronometrorul este poziționat la masa cronometrorului și se asigură că, cronometrul este oprit și pornit, în conformitate cu desfășurarea jocului.

3. Înlocuirile de jucători

Al treilea arbitru verifică faptul că echipamentul jucătorilor înlocuitori este regulamentar și că înlocuirile sunt efectuate corect. Pentru a face acest lucru, al treilea arbitru se poate deplasa de-a lungul liniei de margine, dacă este necesar, dar fără a intra pe terenul de joc.

4. Penaltyuri de departajare (6m)

Atunci când nu există al patrulea arbitru, al treilea arbitru trebuie să fie poziționat în jumătatea terenului de joc unde nu se execută penaltyurile de departajare, împreună cu jucătorii desemnați și jucătorii înlocuitori. Din această poziție, al treilea arbitru observă comportamentul jucătorilor și se asigură ca nici un jucător să execute o altă lovitură înainte ca toți ceilalți jucători desemnați din echipă să fi făcut acest lucru.

Dacă al patrulea arbitru este delegat, poziționările arbitrilor sunt după cum urmează:

Arbitrul trebuie să fie poziționat pe linia de poartă la aproximativ 2m de poartă. Principala responsabilitate a arbitrului este să urmărească dacă mingea trece peste linia porții și dacă portarul depășește linia.

Atunci când mingea a trecut clar peste linia porții, arbitrul trebuie să facă contact vizual cu al doilea arbitru și cu al treilea arbitru pentru a se asigura că nu s-a comis nici o abatere.

Al doilea arbitru trebuie să fie poziționat pe linie cu punctul de pedeapsă, la o distanță de aproximativ 3m, pentru a verifica poziția corectă a mingii cât și a portarului echipei executantului loviturii. Al doilea arbitru dă semnal de fluier pentru executarea loviturii.

Al treilea arbitru trebuie să fie poziționat pe linia de poartă la aproximativ 2m de poartă, pe partea opusă arbitrului.

Principala responsabilitate a celui de-al treilea arbitru este să verifice dacă mingea trece peste linia porții și să asiste arbitrul dacă este nevoie.

Al patrulea arbitru trebuie să fie poziționat în centrul cercului de la centrul terenului pentru a controla toți jucătorii desemnați și jucătorii înlocuitori.

Cronometrul trebuie să fie poziționat la masa cronometrului și:

- se asigură că orice jucători și jucători înlocuitori excluși de la executarea loviturii cât și oficialii echipelor au un comportament corect;
- resetează tabela de marcaj pentru scor la 0-0 și înregistrează rezultatul loviturilor pe tabela de marcaj.

Toți oficialii de meci notează loviturile executate și numărul jucătorilor care le-au executat.

Semnalele arbitrului asistent (obligatoriu)

Arbitrii asistenți trebuie să dea semnale pentru a cincea greșeală acumulată de o echipă și pentru solicitarea unui timeout, indicând cu brațele banca echipei care a comis cea de-a cincea greșeală acumulată sau care a solicitat timeout-ul.

Dacă al treilea arbitru urmărește linia de poartă când una sau ambele echipe joacă cu portarul în teren (sistemul „5-0”) și mingea intră în poartă sub observarea sa, al treilea arbitru ridică mâna și arată imediat spre punctul de la centrul terenului pentru a informa arbitrii că s-a înscris un gol.

Semnalul acustic

Semnalul acustic este un semnal esențial într-un meci, care trebuie să fie folosit numai atunci când este necesar, în scopul de a atrage atenția arbitrilor.

Situațiile în care semnalul acustic este obligatoriu:

- Sfârșitul reprizelor de joc

Cronometrul poate indica începutul unei reprize de joc cu semnalul acustic după ce unul dintre arbitri dat semnal cu fluierul.

- Comunicarea unei solicitări de timeout
- Comunicarea sfârșitului timeout-ului
- Comunicarea celei de-a cincea greșeli acumulate de o echipă
- Comunicarea comportamentului nesportiv al jucătorilor înlocuitori sau oficialilor echipelor
- Comunicarea unei încălcări a procedurii de înlocuire a jucătorilor

- Comunicarea unei erori disciplinare comise de arbitrii
- Comunicarea unei interferențe externe

Dacă, în timpul jocului, cronometrul acționează semnalul acustic din greșeală, arbitrii trebuie să oprească jocul dacă consideră că această acțiune influențează jocul. Dacă arbitrii opresc jocul, trebuie să îl reia cu o minge de arbitru din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului, cu excepția cazului când mingea se afla în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei în apărare iar ultima echipă care a atins mingea a fost echipa în atac (vezi Legea 8). Dacă semnalul acustic nu influențează jocul, arbitrii dau semnale clare pentru continuarea jocului.

Dacă o echipă care a comis patru greșeli acumulate, comite o altă greșeală și arbitrii decid să aplice avantaj, al treilea arbitru pune un semn clar și vizibil, pentru a cincea greșeală acumulată în locul corect pe masa cronometrului.

Cronometrul

Dacă cronometrul nu funcționează corect, cronometrul informează arbitrii în consecință. Cronometrul trebuie apoi să cronometreze meciul folosind un cronometru manual. Într-o asemenea situație, arbitrii asistenți invită un oficial de la fiecare echipă pentru a-i informa cât timp a mai rămas din joc.

Dacă, după o oprire a jocului, cronometrul uită să pornească cronometrul, arbitrii dispun cronometrului să adauge timpul necronometrat la cronometru.

După reluările jocului, cronometrul este pornit după cum urmează:

- Lovitura de început: după ce mingea este lovită și se mișcă clar, în conformitate cu procedura
- Degajarea de la poartă: după ce portarul dă drumul mingii din mâini, în conformitate cu procedura
- Lovitura de colț: după ce mingea este lovită și se mișcă clar, în conformitate cu procedura
- Repunerea de la margine cu piciorul: după ce mingea este lovită și se mișcă clar, în conformitate cu procedura
- Lovitura liberă directă în afara suprafeței de pedeapsă: după ce mingea este lovită și se mișcă clar, în conformitate cu procedura
- Lovitura liberă indirectă în afara suprafeței de pedeapsă acordată oricărei echipe sau executată de echipa în atac de pe linia suprafeței de pedeapsă: după ce mingea este lovită și se mișcă clar, în conformitate cu procedura
- Lovitura liberă directă sau indirectă în interiorul suprafeței de pedeapsă executată de echipa în apărare: după ce mingea este lovită și se mișcă clar, în conformitate cu procedura

- Lovitura de pedeapsă: după ce mingea este lovită spre înainte și se mișcă clar, în conformitate cu procedura
- Lovitura liberă directă începând cu a șasea greșeală acumulată: după ce mingea este lovită cu intenția de a înscrie un gol direct și se mișcă clar, în conformitate cu procedura
- Mingea de arbitru: după ce mingea este lăsată să cadă din mâinile unuia dintre arbitrii și atinge podeaua, în conformitate cu procedura

Legea 7 – Durata meciului

Timeout

Se recomandă ca regulamentele competiției să stipuleze folosirea unui semnal acustic cu 10-15 secunde înainte de semnalul acustic care indică sfârșitul timeoutului pentru a informa jucătorii și oficialii echipei că se apropie sfârșitul acestuia. Cu toate acestea, orice înlocuiri trebuie să fie făcute după încheierea timeoutului, nu după primul semnal acustic.

Legea 8 – Începerea și reluarea jocului

Lovitura de începere

Arbitrii nu trebuie să solicite confirmarea din partea portarilor sau a oricărei alte persoane înainte să dispună executarea loviturii de începere.

Legea 12 – Faulturi și comportament nesportiv

Atacul asupra unui adversar

Acțiunea de a ataca este o încercare de a câștiga spațiu folosind contactul fizic atunci când mingea este la distanță de joc fără a folosi brațele sau coatele. Atacul asupra unui adversar reprezintă o abatere:

- într-o manieră neglijentă;
- într-o manieră imprudentă;
- folosind forța excesivă.

Ținerea unui adversar

Ținerea unui adversar include actul de a împiedica jucătorul să se miște liber folosind mâinile, brațele sau corpul.

Arbitrii trebuie să intervină imediat și să trateze cu fermitate abaterile implicând ținerea adversarului, în special în interiorul suprafeței de pedeapsă și când se execută loviturile de colț, repunerile de la margine cu piciorul sau loviturile libere.

În astfel de situații arbitrii trebuie să:

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

Dacă un jucător al echipei în apărare începe să țină un jucător al echipei în atac în afara suprafeței de pedeapsă și ținerea jucătorului continuă în interiorul suprafeței de pedeapsă, arbitrii trebuie să acorde lovitură de pedeapsă.

Sanctiuni disciplinare

- Atunci când un jucător ține un adversar pentru a-l împiedica pe acesta să intre în posesia mingii sau să se plaseze într-o poziție avantajoasă, jucătorul vinovat trebuie să fie avertizat pentru comportament nesportiv.
- Un jucător care împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol prin ținerea unui adversar trebuie să fie eliminat.
- În alte situații de ținere a unui adversar nu trebuie să fie acordate sancțiuni disciplinare.

Reluarea jocului

- Lovitură liberă directă din locul unde a fost comisă abaterea sau lovitură de pedeapsă dacă abaterea a fost comisă în interiorul suprafeței de pedeapsă

Jucarea mingii cu mâna

Dacă un jucător înscrie un gol în poarta adversă imediat după ce mingea a atins în mod accidental mâna/brațul, se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse. Totuși:

- Dacă un gol nu este înscris și mâna/brațul, nu mărește în mod nenatural suprafața corpului, jocul trebuie să continue.
- Dacă mingea iese din terenul de joc peste linia de poartă, se acordă degajare de la poartă echipei adverse.

„Imediat după” este considerat independent de distanța de la locul abaterii de joc a mingii cu mâna până la poartă și/sau de timpul de la abaterea jucării în mod accidental a mingii cu mâna până la marcarea golului. Prin urmare, dacă un jucător marchează un gol imediat după ce mingea i-a atins mâna sau brațul, fără ca mingea să fie jucată de alt jucător decât jucătorul care a marcat, golul trebuie anulat.

Dacă un jucător înscrie un gol după ce mingea a atins în mod accidental mâna/brațul unui coechipier, inclusiv imediat după aceea, golul este acordat.

Sanctiuni disciplinare

Există circumstanțe când este necesară avertizarea pentru comportare nesportivă, atunci când un jucător joacă mingea cu mâna, de exemplu un jucător:

- încearcă să înscrie un gol jucând mingea cu mâna în mod deliberat;
- încearcă să împiedice echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol, prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna când portarul nu se află în propria sa suprafață de pedeapsă, și nu reușește încercarea efectuată;
- oprește o minge să intre în poartă prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna atunci când poarta este apărată de portar;
- intervine într-un atac promițător sau oprește un astfel de atac al echipei adverse.

Totuși, un jucător care împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol, prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna este eliminat. Această sancțiune nu rezultă din acțiunea jucătorului care a jucat mingea cu mâna în mod deliberat ci din intervenția inacceptabilă și incorectă care a împiedicat înscrierea unui gol.

Reluarea jocului

- Lovitură liberă directă din locul unde a fost comisă abaterea sau lovitură de pedeapsă dacă abaterea a fost comisă în interiorul suprafeței de pedeapsă

În afara propriei suprafețe de pedeapsă, portarul are aceleași restricții privind jucarea mingii cu mâna ca și orice alt jucător. În interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, portarul nu poate fi vinovat de o abatere de joc a mingii cu mâna, cu excepția abaterii de a arunca cu un obiect înspre minge sau să atingă mingea cu un obiect ținut în mână. Portarul poate, totuși, fi vinovat pentru unele abateri care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Abateri comise de portari

Posesia mingii reprezintă faptul că portarul are controlul asupra mingii. Portarul este considerat a avea control asupra mingii dacă o atinge cu orice parte a corpului, cu excepția cazului când mingea ricoșează din portar.

Un portar nu are voie să fie în posesia mingii în interiorul propriei sale jumătăți de teren mai mult de patru secunde, fie:

- cu mâinile sau brațele (în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă);
- cu picioarele (oriunde în propria sa jumătate de teren).

În astfel de cazuri, arbitrul cel mai apropiat de portar trebuie să numere în mod clar și vizibil cele patru secunde.

În plus, după ce a jucat mingea oriunde pe terenul de joc, portarul nu are voie să o atingă din nou în propria sa jumătate de teren după ce a fost jucată în mod deliberat de un coechipier fără ca un adversar să o joace sau să o atingă.

Mai mult decât atât, portarul nu poate în niciun caz să atingă mingea cu mâinile sau brațele în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă după ce i-a fost trimisă cu piciorul de un coechipier, inclusiv direct dintr-o repunere de la margine cu piciorul.

Reluarea jocului

- Lovitură liberă indirectă

Abateri comise împotriva portarilor

Un adversar nu poate ataca un portar odată ce portarul are posesia mingii ținând-o în mâini.

Reprezintă o abatere dacă:

- un jucător împiedică portarul să dea drumul mingii din mâini, de exemplu atunci când portarul bate mingea de podea;
- un jucător joacă mingea sau încearcă să o joace când portarul ține mingea cu palma mâinii;
 - un jucător dacă lovește sau încearcă să lovească mingea cu piciorul când portarul este pregătit să dea drumul mingii din mâini trebuie sancționat pentru joc periculos;
- împiedică în mod nesportiv mișcarea portarului, de exemplu la executarea unei lovituri de la colț.

Un jucător al echipei în atac care intră în contact fizic cu portarul în suprafața de pedeapsă a acestuia nu înseamnă neapărat că s-a comis vreo abatere, cu excepția cazului când un jucător al echipei în atac sare, atacă sau împinge portarul într-o manieră neglijentă sau imprudentă sau folosind forța excesivă.

Reluarea jocului

Dacă jocul a fost oprit din cauza unei abateri comise împotriva portarului după cum se specifică în paragraful de mai sus și arbitrii nu pot aplica avantaj, jocul va fi reluat cu o lovitură liberă indirectă, cu excepția când jucătorul echipei în atac sare, atacă sau împinge portarul într-o manieră neglijentă, imprudentă sau folosind forța excesivă, caz în care arbitrii, indiferent de sancțiunea disciplinară care o acordă, trebuie să reia jocul cu o lovitură liberă directă din locul unde s-a comis greșeala.

Jocul periculos

Jocul periculos nu implică neapărat contact fizic între jucători. Dacă există contact fizic, acțiunea devine o abatere sancționabilă cu lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă. În caz de contact fizic, arbitrii trebuie să ia în considerare cu atenție posibilitatea că, cel puțin, a fost comis și un comportament nesportiv.

Sanctiuni disciplinare

- Dacă un jucător acționează într-o manieră periculoasă într-un atac „normal” asupra adversarului, arbitrii nu acordă nicio sancțiune disciplinară. Dacă acțiunea prezintă un risc clar de accidentare, arbitrii trebuie să avertizeze jucătorul pentru atac imprudent asupra adversarului.
- Dacă un jucător împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol prin joc periculos, arbitrii trebuie să elimine jucătorul.

Reluarea jocului

- Lovitură liberă indirectă

Dacă există contact sau arbitrii consideră că atacul a fost comis într-o manieră neglijentă, imprudentă sau folosind forța excesivă, atunci s-a comis o altă abatere, care se sancționează cu lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă.

Manifestarea dezaprobării prin vorbe sau gesturi

Un jucător sau jucător înlocuitor care își manifestă dezaprobarea prin protest (verbal sau non-verbal) împotriva deciziilor arbitrilor sau arbitrilor asistenți trebuie să fie avertizat.

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

Orice jucător sau jucător înlocuitor care atacă un oficial de meci sau folosește limbaj și/sau acțiune/acțiuni agresive, grosolane sau obscene trebuie eliminat.

Întârzierea reluării jocului

Arbitrii avertizează jucătorii care întârzie reluarea jocului folosind tactici precum:

- executarea unei lovituri libere din locul greșit cu singura intenție de a forța arbitrii să dispună repetarea loviturii;
- lovirea cu piciorul sau îndepărtarea mingii după ce arbitrii au oprit jocul;
- întârzierea părăsirii terenului după ce cadrul medical este chemat pe terenul de joc pentru acordarea de îngrijiri medicale;
- provocarea unei confruntări atingând mingea în mod deliberat după ce arbitrii au oprit jocul.

Simularea

Orice jucător care încearcă să înșele arbitrii, prefăcându-se că este accidentat sau că a suferit o accidentare, se face vinovat pentru simulare și va fi sancționat pentru comportare nesportivă. Dacă meciul este oprit ca rezultat al acestei abateri, jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă.

Confruntări în masă

În situații de confruntări în masă:

- arbitrii trebuie să identifice și să se ocupe rapid și eficient de inițiatorul/ii confruntării;
- arbitrii trebuie să aibă o poziție bună pe terenul de joc în jurul confruntării astfel încât toate incidentele să poată fi văzute și abaterile să poată fi identificate;
- al treilea și al patrulea arbitru trebuie să intre pe terenul de joc, dacă este nevoie, pentru a ajuta arbitrii;
- după confruntare, trebuie să fie acordate sancțiuni disciplinare.

Abateri persistente

Arbitrii trebuie să fie atenți tot timpul la jucătorii care încalcă cu persistență Legile Jocului de Futsal. În special, aceștia trebuie să fie conștienți de faptul că, chiar dacă un jucător comite un număr de greșeli diferite, acesta trebuie să fie avertizat pentru încălcarea cu persistență a Legilor Jocului de Futsal.

Nu există un număr specific de greșeli care să constituie „persistență” sau prezența unui tipar – aceasta este în întregime o chestiune de judecată și trebuie determinată în contextul gestionării eficiente a jocului.

Folosirea porții sau a unui coechipier pentru sprijin

Nu este permis ca un jucător să joace mingea în timp ce se folosește în mod deliberat poarta sau un coechipier pentru sprijin, inclusiv prin:

- atârănarea cu mâinile de bara transversală;
- lovirea cu piciorul/împingerea porții pentru a ajunge într-o poziție avantajoasă;
- a fi ridicat de către un coechipier pentru a ajunge într-o poziție avantajoasă;
- a fi împins de un coechipier pentru a ajunge într-o poziție avantajoasă.

Dacă un jucător comite acest tip de abatere, el trebuie să fie avertizat și se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse (vezi Legea 13). Dacă un jucător comite acest tip de abatere pentru a împiedica echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol, el trebuie să fie eliminat și se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse (vezi Legea 13).

Împiedicarea înscrierii unui gol sau a unei ocazii clare de înscriere a unui gol (DOGSO)

Pentru a stabili dacă o situație este sau nu DOGSO atunci când poarta este aparată de portarul în apărare, următorii factori trebuie luați în considerare:

- distanța dintre locul unde a fost comisă abaterea și poartă
- direcția generală a jocului
- posibilitatea ca jucătorul să păstreze sau să recupereze controlul mingii
- poziția și numărul jucătorilor apărători activi pe teren, precum și a portarului
- numărul jucătorilor apărători activi, inclusiv portarul în apărare activ dar excluzând jucătorul care a comis abaterea, precum și numărul de jucători atacanți activi:
 - jucătorii apărători ar trebui să fie considerați activi dacă ar fi avut ocazia să intervină în atac, inclusiv prin pressing activ, atacând jucătorul atacant sau interceptând mingea
 - jucătorii atacanți ar trebui să fie considerați activi dacă ar fi avut o oportunitate clară de a lua parte la atac
- dacă jucătorul vinovat a încercat să joace mingea sau să atace pentru posesia mingii (ținerea, tragerea, împingerea și atacul fără posibilitatea de a juca mingea nu sunt considerate încercări regulamentare de a juca sau de a ataca pentru posesia mingii).

Fault grosolan

Un jucător care se face vinovat de fault grosolan trebuie eliminat și jocul trebuie să fie reluat cu o lovitură liberă directă, executată din locul unde a avut loc abaterea, sau cu o lovitură de pedeapsă (dacă abaterea a avut loc în suprafața de pedeapsă a jucătorului vinovat).

Avantajul nu trebuie să fie aplicat în situațiile care implică fault grosolan cu excepția cazului când există o ocazie clară de înscriere a unui gol. În asemenea caz, arbitrii vor elimina jucătorul care se face vinovat de fault grosolan la următoarea ieșire a mingii din joc.

Dacă jucătorul comite acest tip de abatere, acesta trebuie avertizat și o lovitură liberă indirectă este acordată echipei adverse (vezi legea 13). Dacă jucătorul comite acest tip de abatere pentru a refuza golul adversarilor, acesta trebuie să fie trimis. off și o lovitură liberă indirectă este acordată echipei adverse (vezi legea 13)

Legea 13 – Loviturile libere

Distanța

Dacă un jucător decide să execute rapid o lovitură liberă și un adversar care se află la mai puțin de 5m de minge o interceptează, arbitrii lasă jocul să continue.

Dacă un jucător decide să execute rapid o lovitură liberă și un adversar care se află aproape de minge îl împiedică în mod deliberat să o execute, arbitrii trebuie să-l avertizeze pe adversar pentru întârzierea reluării jocului.

Dacă echipa în apărare decide să execute rapid o lovitură liberă în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă și unul sau mai mulți adversari rămân în interiorul suprafeței de pedeapsă deoarece nu au avut timp să o părăsească, arbitrii lasă jocul să continue.

Legea 14 – Lovitura de pedeapsă

Procedura

- Dacă mingea se deteriorează după ce a lovit unul din stâlpii porții sau bara transversală și intră în poartă, arbitrii acordă gol.
- Dacă mingea se deteriorează după ce a lovit unul din stâlpii porții sau bara transversală și nu intră în poartă, arbitrii nu dispun repetarea loviturii de pedeapsă dar opresc jocul, care este reluat cu o minge de arbitru.
- Dacă arbitrii dispun repetarea loviturii de pedeapsă, noua lovitură de pedeapsă nu trebuie să fie executată de jucătorul care a executat lovitură inițială.
- Dacă executantul execută lovitură de pedeapsă înainte ca arbitrii să dea semnalul, ei dispun repetarea loviturii de pedeapsă și avertizează jucătorul executant.

Legea 15 – Repunerea de la margine cu piciorul

Procedura pentru abateri

Arbitrii trebuie să le reamintească jucătorilor echipei în apărare că trebuie să se afle la o distanță de minimum 5m de locul executării repunerii de la margine cu piciorul.

Dacă este necesar, arbitrii atenționează verbal orice jucător care nu respectă distanța minimă înainte de executarea repunerii de la margine cu piciorul și avertizează orice jucător dacă nu reușește ulterior să se retragă la distanța regulamentară. Jocul este reluat cu repunere de la margine cu piciorul și numărarea celor patru secunde începe din nou, dacă aceasta începuse mai devreme.

Dacă o repunere de la margine cu piciorul este executată incorect, arbitrii nu pot aplica avantajul chiar dacă mingea se duce direct la un adversar, ci trebuie să dispună ca un jucător al echipei adverse să repete repunerea de la margine cu piciorul.

Legea 16 – Degajarea de la poartă

Procedura pentru abateri

Dacă un jucător advers intră în suprafața de pedeapsă sau se află încă în interiorul acesteia înainte ca mingea să fie în joc și este faultat de un jucător al echipei în apărare, degajarea de la poartă este repetată și jucătorul echipei în apărare poate fi avertizat sau eliminat în funcție de natura abaterii.

Dacă, atunci când portarul este executată o degajare de la poartă, unul sau mai mulți jucători adverși este/sunt încă în interiorul suprafeței de pedeapsă deoarece portarul decide să degajeze rapid și adversarul(ii) nu a avut timp să o părăsească, arbitrii lasă jocul să continue.

Dacă portarul, în timp ce execută corect degajarea de la poartă, aruncă intenționat mingea către un adversar dar nu într-o manieră neglijentă, imprudentă sau folosind forța excesivă, arbitrii lasă jocul să continue.

Dacă, la executarea degajării de la poartă, portarul nu repune mingea din interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, arbitrii dispun repetarea degajării de la poartă, cu toate că numărarea celor patru secunde continuă de unde s-a oprit odată ce portarul este pregătit să repete degajarea de la poartă.

Arbitrii încep numărarea celor patru secunde de fiecare dată când portarul are control asupra mingii, fie cu mâinile sau cu picioarele.

Dacă un portar care a executat corect degajarea de la poartă atinge mingea intenționat cu mâna sau brațul în afara propriei suprafețe de pedeapsă după ce mingea a fost în joc și înainte să fie atinsă de un alt jucător, arbitrii, în plus față de acordarea unei lovituri libere directe echipei adverse, acordă sancțiune disciplinară portarului în conformitate cu Legile Jocului de Futsal.

Dacă portarul execută o degajare de la poartă folosind piciorul, arbitrii atenționează verbal portarul și dispun repetarea degajării de la poartă folosind mâinile, dar numărarea celor patru secunde continuă de unde s-a oprit odată ce portarul este pregătit să repete degajarea de la poartă.

Legea 17 – Lovitura de colț

Procedura pentru abateri

Arbitrii trebuie să le reamintească jucătorilor echipei în apărare că trebuie să se afle la o distanță de minimum 5m de arcul de colț până când mingea este în joc. Dacă este necesar, arbitrii atenționează verbal orice jucător care nu respectă distanța minimă înainte de executarea loviturii de colț și avertizează orice jucător dacă nu reușește ulterior să se retragă la distanța regulamentară.

Mingea trebuie așezată în interiorul suprafeței de colț și este în joc atunci când este lovită cu piciorul; prin urmare, mingea nu trebuie să părăsească suprafața de colț pentru a fi în joc.

Dacă un portar, ca parte a mișcării de joc, ajunge în afara propriei porți sau în afara terenului de joc, echipa adversă poate executa rapid lovitura de colț.

TERMENI SPECIFICI FUTSALULUI

A

Abatere

Acțiune care încalcă/contravine Legile Jocului de Futsal

Accidentare gravă

O accidentare care este considerată ca fiind destul de gravă pentru ca jocul să fie oprit, dar pentru care cadrul medical trebuie să scoată rapid jucătorul de pe terenul de joc pentru tratament sau consult, dacă este necesar, astfel încât jocul să poată fi reluat

Apărători pentru tibie

O piesă de echipament purtată pentru a proteja tibia jucătorului de accidentări. Jucătorii sunt responsabili pentru purtarea apărătorilor pentru tibie confecționate dintr-un material adecvat și de o dimensiune adecvată pentru a oferi o protecție rezonabilă acestea trebuind să fie acoperite de jambiere.

Atac (împotriva unui adversar)

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

Atac prin alunecare

Atac pentru minge efectuat cu piciorul (pe podea sau în aer)

Autoritate

Putere de decizie a arbitrului sau a altui oficial de meci

Avantaj

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

Avertisment

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

B

Blocarea

Acțiune prin care un jucător ocupă sau se deplasează într-o poziție, pentru a distra atenția unui adversar sau să împiedice un adversar să ajungă la minge sau într-o anumită zonă a terenului, dar fără a provoca în mod deliberat contactul

Brutalitate

Acțiune având caracter agresiv, dur sau deliberat violent

C

Comportament nesportiv

Acțiune/comportament nesportiv: se sancționează cu avertisment

Comportament violent

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

D

Deliberat

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

Disputarea mingii

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

Distanță de joc

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

Distrage

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

E

Eliminare

Măsură disciplinară prin care unui jucător i se cere să părăsească terenul de joc pentru restul meciului ca urmare a comiterii unei abateri sancționate cu eliminare (indicată prin arătarea cartonașului roșu). Un oficial al echipei poate fi, de asemenea, eliminat.

Examinarea unui jucător accidentat

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

F

Fault grosolan

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

Fault tactic

Un fault tactic este comis atunci când un jucător faultează în mod deliberat un adversar ca strategie de a preveni probabilitatea unui contraatac sau atunci când adversarul are timp și spațiu de a ataca poarta adversă.

Fentă

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

Foaie de joc

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

Forță excesivă

Depășirea limitei necesare a folosirii forței/energie

G

Greșeală acumulată

O greșeală comisă de un jucător care este sancționată cu o lovitură liberă directă sau o lovitură de pedeapsă; numărul total de greșeli acumulate se adaugă fiecărei echipe, începând de la zero, în prima și a doua repriză a jocului. Dacă este nevoie de reprize de prelungiri, greșelile acumulate din a doua repriză a jocului se vor adăuga celor comise în timpul ambelor reprize de prelungiri

I

Imprudență

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

Inducere în eroare

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

Intercepta

A împiedica mingea să ajungă în poziția vizată

Intervenție nejustificată

Acțiune/intervenție care nu este necesară

J

Joc

Acțiune efectuată de un jucător care ia contact cu mingea

Jucători atacanți și/sau apărători activi

Jucătorii implicați în joc sau cu o posibilitate mare de a fi implicați în acesta

L

Limbaj și/sau acțiune/acțiuni ofensive, jignitoare sau abuzive

Comportamentul (verbal și/sau non-verbal) având caracter nepoliticos, jignitor sau lipsit de respect; se sancționează cu eliminare (cartonaș roșu)

Lovitură

Mingea este lovită atunci când un jucător o atinge cu piciorul și/sau glezna și se mișcă în mod clar

Lovitură liberă directă

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

Lovitură liberă executată rapidă

O lovitură liberă este executată (cu permisiunea arbitrilor) foarte rapid după ce jocul a fost oprit

Lovitură liberă indirectă

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

M

Minge de arbitru

O metodă „neutră” de reluarea a jocului – arbitrii acordă mingea de arbitru unui jucător din echipa care a atins ultima dată mingea; mingea este în joc când atinge podeaua

N

Neglijabil

Nesemnificativ, minim

Neglijența

Orice acțiune (de obicei, atac sau atac prin alunecare) efectuată de un jucător care manifestă lipsă de atenție, grijă sau precauție

O

Obstrucționa (împiedica înaintarea)

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

Oficial al echipei

Persoană înscrisă pe foaia de joc, care nu are calitatea de jucător, de exemplu, antrenor, fizioterapeut, medic

Oprire definitivă a meciului

Încheierea/oprirea unui meci înainte de finalul programat

P

Penaliza

A sancționa, de obicei, prin oprirea jocului și acordarea unei lovituri libere sau lovituri de pedeapsă echipei adverse

Penaltyuri de departajare (6m)

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

Periclitarea integrității corporale a unui adversar

Punerea unui adversar în pericol sau risc (de accidentare)

Persoană străină/factor extern

Orice persoană care nu este oficial de meci sau nu se află înscrisă pe foaia de joc (jucători, jucători înlocuitori și oficiali ai echipei) sau orice animal, obiect, structură etc.

Portarul în teren (sistemul „5-0”)

Un portar care joacă (temporar) pe post de jucător de câmp, adeseori poziționat în jumătatea de teren a adversarilor și lasă poarta proprie neapărată. Acest rol poate fi îndeplinit de către portarul echipei titular sau de un alt jucător introdus pentru a înlocui portarul cu acest scop.

Poziția jucătorului la reluarea jocului

Poziția unui jucător la reluarea jocului este determinată de poziția picioarelor sau a oricărei părți a corpului care atinge terenul

Prelungiri

Metodă prin care se încearcă stabilirea rezultatului unui meci, prin acordarea a două reprize suplimentare de joc, egale ca timp, de maximum 5 minute fiecare

Protest

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

R

Reducere numerică de două minute

O situație când o echipă își reduce numărul de jucători pentru două minute de joc după eliminarea unui jucător; numărul de jucători poate, în anumite circumstanțe, să fie mărit înainte de expirarea celor două minute dacă echipa adversă înscrie un gol

Regula golurilor înscrise în deplasare

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

Reluare (a jocului)

Orice metodă de reluarea a jocului după ce a fost oprit

S

Sanctiune

Măsură disciplinară dispusă de arbitrii

Semnal

Indicație transmisă prin gesturi de arbitri sau un alt oficial de meci; de obicei constă în mișcarea mâinii sau brațului, respectiv în utilizarea fluierului

Simulare

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

Sistem electronic de monitorizare a performanței (EPTS)

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

Spiritul jocului

Principiile de bază/esențiale/etica futsalului ca sport, aplicabile în egală măsură și unui meci specific

Suprafața tehnică

Zonă definită prevăzută cu scaune pentru oficialii echipei și jucătorii înlocuitori

Suspenda

A opri un meci pentru o perioadă de timp cu intenția de reluare a jocului, de exemplu datorită unor scurgeri de apă pe teren sau vătămări grave

T

Terenul de joc

Suprafața de joc delimitată de liniile de margine și liniile de poartă, precum și de plasele porții, atunci când sunt folosite

Timpul de joc

Timpul în care mingea este în joc, așa cum este cronometrat folosind cronometrul; cronometrul oprește cronometrul când mingea iese din joc sau jocul este oprit din orice motiv

Timeout

Pauză de un minut solicitată de o echipă în fiecare din cele două reprize

Tricou cu mâneci

O piesă vestimentară purtată pe partea superioară a corpului unui jucător fiind parte a echipamentului unei echipe. În afară de lungimea mânecilor, tricourile tuturor jucătorilor dintr-o echipă sunt la fel, cu excepția celui purtat de portar, al cărui tricou îl deosebește de ceilalți jucători și de oficialii de meci.

T

Ținerea unui adversar

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

V

Vătămare gravă

O accidentare care este considerată ca fiind suficient de gravă pentru ca jocul să fie oprit și este necesar pentru cadrul medical să trateze sau să consulte jucătorul pe terenul de joc înainte de scoaterea acestuia de pe terenul de joc, cum ar fi cazurile potențiale de comotii cerebrale, fracturi ale oaselor sau leziuni ale coloanei vertebrale

Z

Zona de acțiune

Zona terenului de joc unde se află mingea și se desfășoară jocul

Zonă de influență

Zona terenului de joc unde nu se dispută mingea, dar poate avea loc o dispută între jucători

TERMENI DE ARBITRAJ

Oficial(i) de meci

Termen general pentru persoana sau persoanele responsabile de conducerea unui meci de futsal în numele asociației de fotbal/futsal și/sau organizatorului unei competiții sub jurisdicția cărora se joacă meciul

Oficiali de meci "pe teren"

Arbitrul

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

Al doilea arbitru

Al doilea oficial de meci care își exercită atribuțiile pe terenul de joc. Ceilalți oficiali de meci își desfășoară activitatea sub conducerea și coordonarea arbitrilor. Al doilea arbitru este întotdeauna sub supravegherea arbitrilor.

Alți oficiali de meci

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

Al treilea arbitru

- Arbitrul asistent care îi ajută în special pe arbitri la controlul oficialilor echipelor și jucătorilor înlocuitori, notând date din meci, cum ar fi greșelile acumulate și luarea deciziilor

Al patrulea arbitru

Arbitrul asistent care, împreună cu al treilea arbitru, ajută arbitrii să controleze oficialii echipelor și jucătorii înlocuitori, notând date din meci, precum greșelile acumulate și luarea deciziilor, și îi înlocuiește pe al treilea arbitru sau cronometrul în cazul în care acesta nu își poate continua exercitarea atribuțiilor

Cronometrul

Un oficial de meci a cărui principală responsabilitate este de a controla timpul de joc

FIFA®