

Strada Sporturilor, Nr. 1, Slobozia, Ialomița

Telefon/ fax: 0243 212249

E-mail: ajf.ialomita@frf.ro

CRITERIILE PRIVIND DECIZIILE ARBITRILOR

1. **ATAFUL PERICULOS / FAULT GROSOLAN** - criterii pentru determinarea seriozității unui fault, arbitrul trebuie să ia în considerare:

- 1 - intenția sau rautatea;
- 2 - viteza acțiunii jucătorului (intensitatea);
- 3 - șansele jucătorului care face atacul de a juca mingea;
- 4 - cu ce are loc contactul (crampoane, cot, pumn - factori agravanti)?
- 5 - se periclitează integritatea corporală a adversarului?

2. **OCAZIE CLARĂ DE ÎNSCRIERE A UNUI GOL** - criterii pentru a determina dacă s-a comis o greșeală care împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol

- 1 - posibilitatea de a controla mingea
 - 2 - direcția de mișcare (a atacantului și a mingii)
 - 3 - distanța față de poartă
 - 4 - poziția aparatorilor/portarului
- dacă nu s-ar fi comis greșeala, atacul ar fi putut duce la înscrierea unui gol?

3. **ATAȘ PROMITATOR** - criterii pentru a determina dacă s-a comis o greșeală care împiedică dezvoltarea unui atac promitator

- 1 - locul greselii
 - 2 - șansele jucătorului de a juca mingea
 - 3 - poziția și numărul coechipierilor / adversarilor
 - 4 - distanța față de poartă
- dacă nu s-ar fi comis greșeala, atacul s-ar fi putut dezvolta în câteva secunde?

4. **FOLOSIREA MAINILOR / BRATELOR** - criterii pentru a ajuta arbitri să facă distincția între contactul fizic corect sau incorect prin folosirea mâinilor sau bratelor

Strada Sporturilor, Nr. 1, Slobozia, Ialomița

Telefon/ fax: 0243 212249

E-mail: ajf.ialomita@frf.ro

- 1 – a împiedicat aparatorul evoluția atacantului prin folosirea mâinii/bratului?
- 2 – contactul a influențat negativ dezvoltarea unui atac promitator al echipei adverse?
- 3 – aparatorul a folosit mâinile/bratele pentru a împiedica un adversar să ajungă într-o poziție favorabilă?
- 4- contactul a fost provocat pentru a împiedica dezvoltarea fazei sau a fost accidental?
- 5 – a încercat atacantul să folosească acel contact pentru a înșela arbitrul cu scopul de a obține o LLD sau penalty?
- 6 – a fost atacantul inițiatorul contactului incorect cu mâna / bratul?

5. SIMULAREA – comportare nesportivă care se sancționează cu avertisment (CG), apare atunci când

- 1 – atunci când **nu există** contact cu un adversarilor;
- 2 - atunci când un atacant **folosește** un contact ușor cu un adversar;
- 3 - atunci când un jucător **inițiază** un contact cu oponentul;
- 4 - atunci când un atacant **anticipează** un posibil viitor contact cu un adversarilor;

6. JUCAREA MINGII CU MANA – criteriile pentru a stabili dacă un jucător a jucat deliberat mingea cu mâna

- 1 - mâna s-a îndreptat către minge sau mingea către mâna?
- 2 - mâinile sau brațele jucătorului sunt într-o poziție naturală, în raport cu acțiunea lui? putea fi brațul în altă poziție normală? face jucătorul o mișcare suplimentară?
- 3 - a încercat jucătorul să își ferească mâna de minge?
- 4 - este jucătorul capabil să evite contactul cu mâna?
- 5 - poziția brațului – deasupra umărului? este jucătorul conștient de acțiunea sa? își mărește jucătorul aria corpului cu ajutorul brațului ? există altă poziție naturală a brațului?

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

Strada Sporturilor, Nr. 1, Slobozia, Ialomița

Telefon/ fax: 0243 212249

E-mail: ajf.ialomita@frf.ro

7. AVANTAJUL - criteriile care trebuie să se ia în considerare

- 1 – unde pe terenul de joc s-a comis abaterea?
- 2 – ar trebui avertizat jucătorul care a comis abaterea?
- 3 – ar trebui jucătorul care a comis abaterea să primească al doilea cartonaș galben / direct cartonașul roșu și să fie eliminat de pe terenul de joc?
- 4 - atmosfera partidei.

8. OFSAIDUL – *tehnica asteapta si vezi* – criteriile care trebuie luate în considerare

- 1- mișcarea mingii (direcție, viteză, distanță, deviere, etc.)
- 2 – implicarea activă a jucătorului
 - prin influențarea jocului
 - prin influențarea adversarului
 - obținerea unui avantaj