IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD

THEIFAB.COM
SINCE 1886

Legile Jocului

2016/17

IFAB® THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

THEIFAB.COM
SINCE 1886

Federația Internațională de Fotbal Asociație
Münstergasse 9, 8001 Zurich, SWITZERLAND
T: +41 (0)44 245 1880, F: +41 (0)44 245 1887
theifab.com

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

Intră în vigoare începând cu 1 Iunie 2016

Legile Jocului

2016/17

Contextul actualei revizuiri a Legilor

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

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

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

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

Două ‘noi’ secţiuni importante au fost introduse:

- **Explicarea modificarilor Legilor Jocului** – această secţiune oferă textul ‘vechi’, textul ‘nou’ şi o explicaţie pentru fiecare modificare a Legii
- **Glosar** – aceasta este o listă de definiţii a cuvintelor/frazelor importante care sunt câteodată greşit înţelese şi/sau dificil de tradus (PUNCT)

IFAB crede că această revizuire face Legile Jocului mai accesibile şi mai uşor de înţeles de toată lumea implicată sau interesată de fotbal. Aceasta ar trebui să ducă la o uniformizare în înţelegerea, interpretarea şi aplicarea lor, aşa încât să fie cat mai puţine dispute şi controverse rezultate din interpretări contradictorii.
IFAB recunoaşte cu mulţumiri profunde munca depusa asupra acestei revizuiri făcută de Subcomisia Tehnică:

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

Adnotări la Legile Jocului

Modificări

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

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

Orice alte modificări sunt premise doar cu acordul IFAB.

Limbi oficiale

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

Explicație

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

IFAB®

IFAB®

Legile Jocului

2016/17

IFAB®

Legea 01

Terenul de joc

1. **Suprafața terenului de joc**

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

   Culoarea suprafețelor artificiale trebuie să fie verde.

   Atunci când suprafeţele artificiale sunt folosite pentru disputarea unor jocuri între echipele reprezentative ale unor asociaţii naţionale afiliate la FIFA sau în cadrul unor competiţii inter-cluburi, suprafaţa de joc trebuie să întrunească cerinţele impuse de FIFA Quality Programme for Football Turf sau International Match Standard, cu excepţia cazurilor în care IFAB acordă o derogare specială.

2. **Marcajele terenului de joc**

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

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

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

   Terenul de joc este împărţit în două jumătăţi prin linia mediană, care uneşte mijlocul celor două linii de margine.

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

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

Toate liniile trebuie să fie de aceeasi latime, care nu trebuie să depăşească 12 cm (5 ins). Liniile de poartă trebuie să fie de aceeaşi latime ca si cei doi stâlpi ai porţii şi bara transversală.

Accolo unde se foloseşte suprafaţă artificială, sunt permise şi alte linii cu condiţia ca acestea să fie de o culoare diferită şi clar distincte faţă de liniile de fotbal.

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

3. Dimensiuni

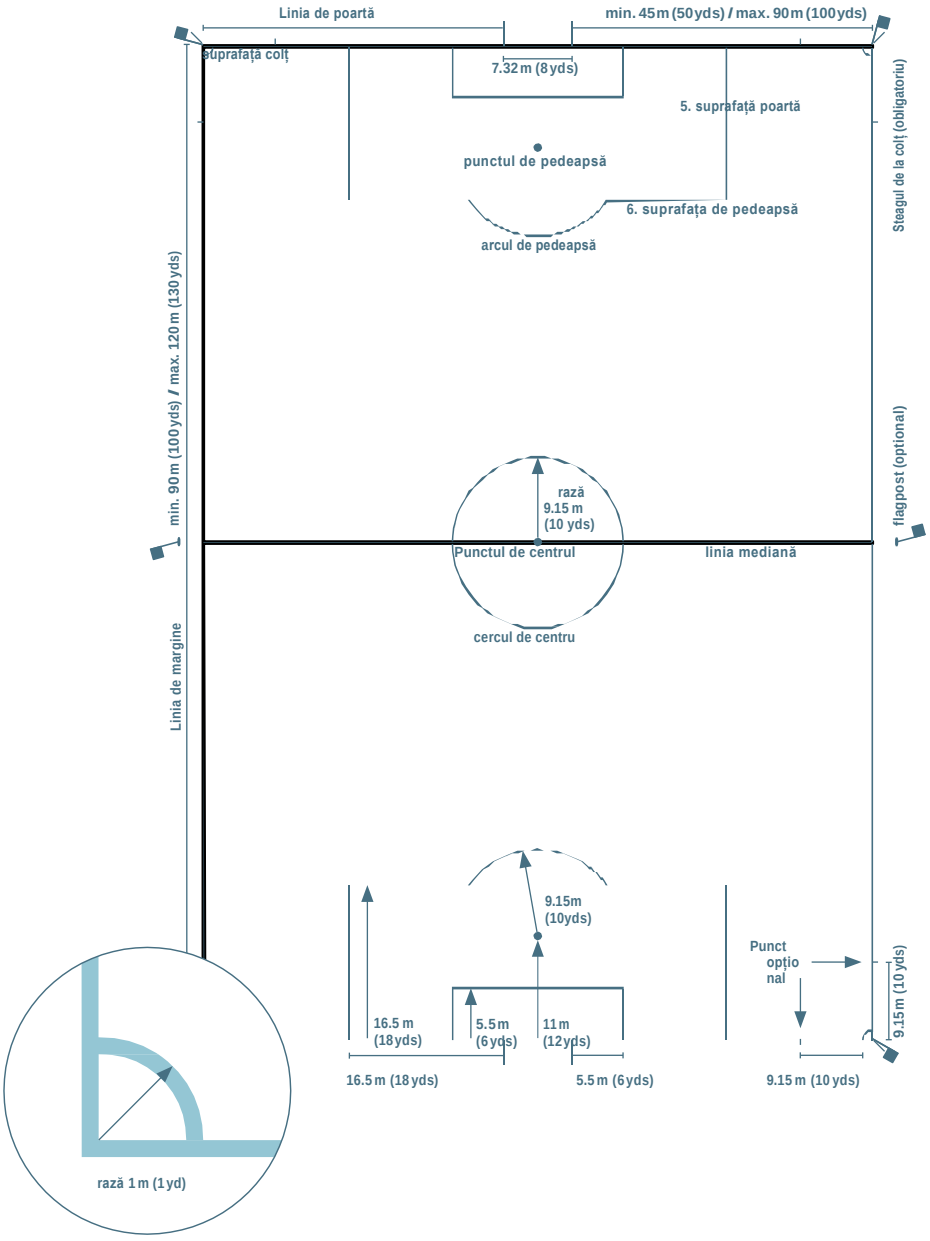
Linia de margine trebuie să fie mai lunga ca linia de poartă.

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

4. Dimensiuni pentru meciuri internaţionale

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

Organizatorii competiţiilor pot determina lungimea liniei de poartă şi a liniei de margine în conformitate cu dimensiunile mai sus menţionate


Linia de poartă
min. 45 m (50 yds) / max. 90 m (100 yds)
suprafață colț
7.32 m (8 yds)
5. suprafață poartă
punctul de pedeapsă
6. suprafața de pedeapsă
arcul de pedeapsă
Steagul de la colț (obligatoriu)
min. 90 m (100 yds) / max. 120 m (130 yds)
flagpost (optional)
rază 9.15 m (10 yds)
Punctul de centrul
linia mediană
cercul de centru
Linia de margine
9.15m (10yds)
16.5 m (18yds)
5.5m (6yds)
11m (12yds)
16.5 m (18 yds)
5.5 m (6 yds)
Punct opțional
9.15 m (10 yds)
9.15 m (10 yds)
rază 1 m (1 yd)

5. Suprafața de poartă

Se trasează două linii perpendicular pe linia de poartă, la 5,5 m (6 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porţii. Aceste linii se vor întinde în terenul de joc pe o distanţă de 5,50 m (6 yds) şi vor fi unite printr-o linie trasată paralel cu linia de poartă. Spaţiul delimitat de aceste linii şi linia de poartă se numeşte suprafaţa de poartă.

6. Suprafața de pedeapsă

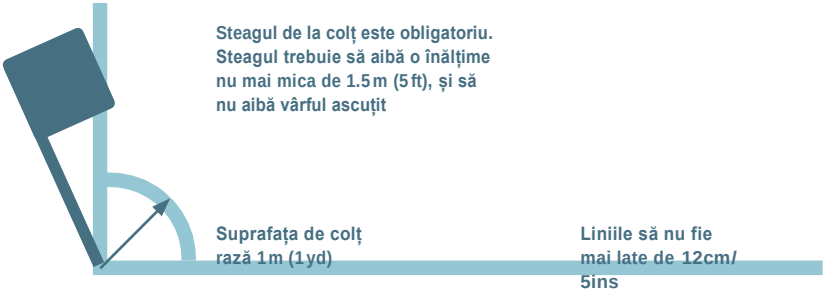
Se trasează două linii perpendicular pe linia de poartă, la 16,50 m (18 yds) de la partea interioară a fiecărui stâlp al porţii. Aceste linii se vor întinde în terenul de joc pe o distanţă de 16,50 m (18 yds) şi vor fi unite printr-o linie trasată paralel cu linia de poartă. Spaţiul delimitat de aceste linii şi linia de poartă se numeşte suprafaţa de pedeapsă.

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

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

7. Suprafața colțului de teren

Suprafaţa colţului de teren este determinată de un sfert de cerc cu raza de 1 m (1yd) trasat în interiorul terenului de joc, de la fiecare steag de colţ.



8. Steagurile

La fiecare colţ al terenului de joc trebuie fixat un steag cu vârful suportului neascuţit, care va avea o înălţime de cel puţin 1,50 m (5 ft)

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

9. Suprafaţa tehnică

Suprafaţa tehnică se referă la meciurile jucate pe stadioane cu o zonă specială de scaune pentru oficialii echipelor şi jucătorilor înlocuitori, dupa cum urmează:

- Suprafaţa tehnică trebuie să se întindă doar 1 m (1 yd) in lateralul celor două părţi a zonei de scaune iar distanţa între aceasta şi linia de margine să fie de până la maxim 1 m (1yd)
- Trebuie folosite marcaje pentru a delimita suprafaţa
- Numărul persoanelor cărora le este permis să ocupe suprafaţa tehnică este stabilit de regulamentul competiţiei
- Ocupanţii suprafeţei tehnice:
  - sunt identificaţi înainte de începutul meciului în conformitate cu regulamentul competiţiei
  - trebuie să se comporte într-un mod responsabil
  - trebuie să rămână în limitele suprafeţei, cu excepţia circumstanţelor speciale, ex: fizioterapeutul/doctorul care intră pe terenul de joc, cu permisiunea arbitrului, pentru a evalua un jucător accidentat
- Pe rand, o singura persoana este autorizată să comunice instrucţiuni tactice din suprafaţa tehnică

10. Porțile

O poarta trebuie fixată la mijlocul fiecărei linii de poartă.

Poarta este alcătuită din doi stâlpi verticali, care vor fi montaţi la distanţă egală de steagurile de la colţ şi care sunt uniţi la vârf printr-o bară transversală. Stâlpii porţii şi bara transversală trebuie să fie confecţionate din material aprobat. Forma lor trebuie să fie pătrată, dreptunghiulară, rotundă sau eliptică şi nu trebuie să prezinte niciun pericol.

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

Poziţia barelor în relaţie cu linia de poartă trebuie să fie conform graficelor.

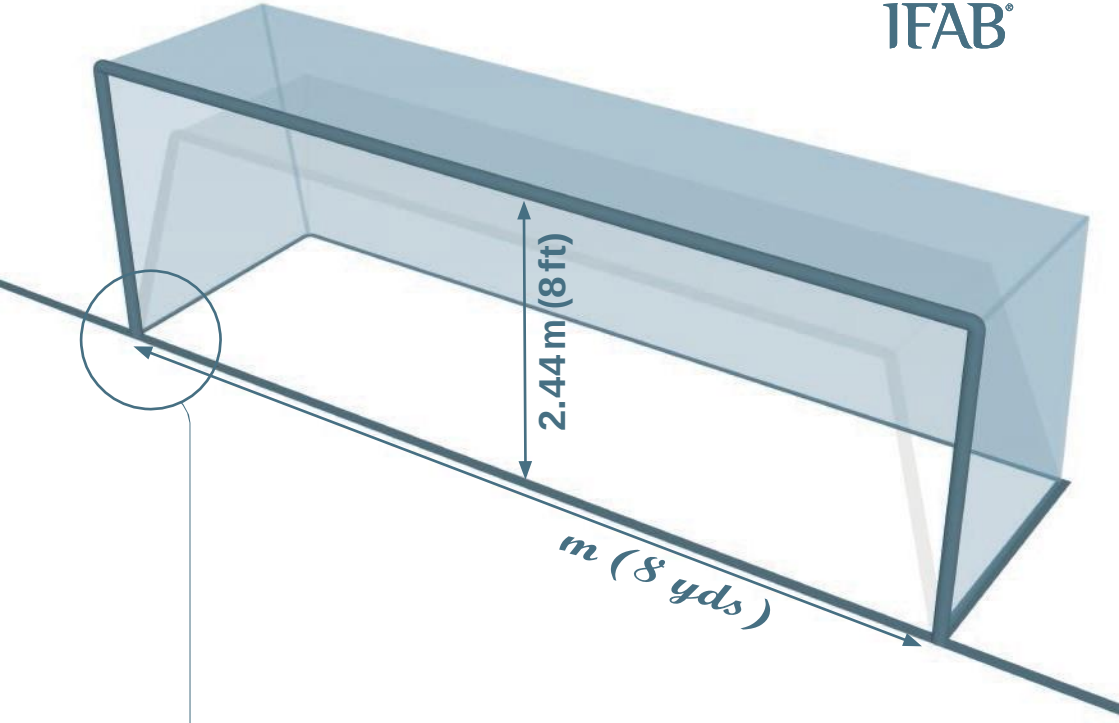
Cei doi stâlpi şi bara transversală trebuie să fie albe (ALBI) şi să aibă aceeaşi lăţime şi grosime, care să nu depăşească 12 cm (5 ins).

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

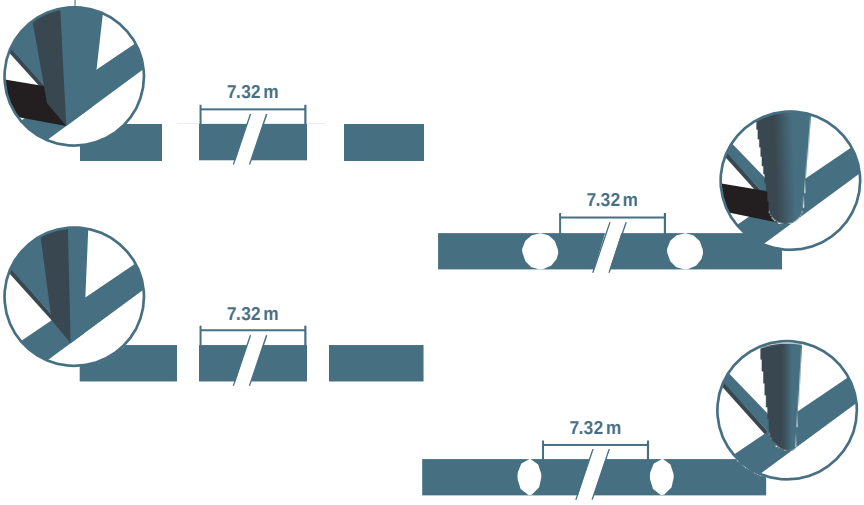
Plasele porţilor pot fi fixate de porţi şi pământ, în spatele porţii. Ele trebuie să fie bine prinse pentru a nu jena portarul.

Măsuri de siguranță

Porţile (inclusiv porţile mobile) trebuie să fie bine fixate în pământ.



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



11. Tehnologia Liniei de Poartă (GLT)

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

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

Principiile GLT

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

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

Cerinte si specificatii ale GLT

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

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

Un institut independent de testare trebuie să verifice acurateţea şi funcţionalitatea diferiţilor furnizori de sisteme de tehnologie, în conformitate cu Manualul de testare. Dacă tehnologia nu funcţionează în conformitate cu Manualul de Testare, arbitrul nu trebuie să folosească sistemul GLT şi trebuie să raporteze acest lucru autorităţilor abilitate.

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

12. Publicitate comercială

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

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

- 1 m (1 yd) de liniile de margine ale terenului de joc
- La aceeaşi distanţă de linia de poartă ca şi adâncimea plasei porţii
- 1 m (1 yd) de plasa porţii

13. Logo-uri şi embleme

Reproducerea, fie reală sau virtuală, a logo-urilor şi emblemelor FIFA, confederaţiilor, federaţiilor naţionale de fotbal , competiţiilor, cluburilor sau aaltor asociaţii este interzisă pe terenul de joc, plasele porţilor şi a suprafeţelor delimitate de acestea, porţilor şi suporţilor de steaguri în timpul jocului . Ele sunt permise pe steagurile de colt si pe suportii acestora.

IFAB®

Legea 02

Mingea

1. **Caracteristici și dimensiuni**
   Toate mingile trebuie să fie:

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

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

   • FIFA Quality PRO

   • FIFA Quality

   • IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

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

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

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

Asociaţiile naţionale pot impune folosirea de mingi având unul din aceste trei logo-uri în cadrul competiţiilor organizate.

La jocurile care se dispută în cadrul competiţiilor organizate de FIFA, de confederaţii sau asociaţii naţionale de fotbal, niciun fel de publicitate comercială aplicată pe mingi nu este permis, cu excepţia logo/emblema competiţiei, numele organizatorului competiţiei şi marca fabricantului de mingi. Regulamentele competiţiilor pot impune restricţii referitoare la formatul şi numărul acestor însemne.

2. **Înlocuirea unui mingi neregulamentare**
   Dacă mingea se deteriorează :

   - Jocul este oprit şi
   - reluat cu altă minge, printr-o minge de arbitru, din locul în care mingea iniţială s-a deteriorat

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

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

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

3. **Mingi suplimentare**
   Mingile suplimentare, care corespund cerinţelor Legii 2, pot fi plasate în jurul terenului de joc, iar folosirea lor se face sub controlul arbitrului.

IFAB®

IFAB®

Legea 03

Jucătorii

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

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

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

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

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

Alte jocuri

La jocurile dintre echipele naţionale “A”, se pot efectua cel mult şase înlocuiri. La toate celelalte jocuri, se poate efectua un număr mai mare de înlocuiri dacă:

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

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

Reintrarea jucătorilor înlocuiţi

Folosirea jucătorilor înlocuiţi este permisă numai la cele mai mici niveluri (grassroots, copii/de agrement), sub rezerva acordului asociaţiei naţionale de fotbal.

3. Procedura de înlocuire

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

Pentru a se înlocui un jucător cu un jucător înlocuitor, trebuie să fie indeplinite următoarele conditii:

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

Jucătorul înlocuitor va intra doar:

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

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

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

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

Toți jucătorii înlocuiți și înlocuitori se supun autorității arbitrului indiferent dacă joacă sau nu.

4. Înlocuirea portarului

Oricare din ceilalți jucători poate înlocui portarul dacă:

- arbitrul este informat înainte ca înlocuirea să aibă loc
- înlocuirea este efectuată în timpul unei opriri a jocului

5. Abateri și sancțiuni

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

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

Dacă un jucător înlocuiește portarul fără permisiunea arbitrului, arbitrul:

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

Pentru orice altă abatere de la această Lege:

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

6. Eliminarea jucătorilor și jucătorilor înlocuitori

Un jucător care a fost eliminat:

- inainte ca raportul arbitrului sa fie inmanat acestuia, nu mai poate fi inscris în raport
- după ce a fost înscris în raportul arbitrului și înainte de lovitura de incepere a jocului, poate fi înlocuit de un jucător înlocuitor deja numit, care nu poate fi înlocuit; numărul înlocuirilor pe care echipa le poate face nu este redus
- după începerea jocului, nu poate fi înlocuit

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

7. Persoane străine pe terenul de joc

Antrenorul şi ceilalţi oficiali înscrişi în raportul arbitrului (cu excepţia jucătorilor şi jucătorilor înlocuitori) sunt consideraţi a fi oficiali ai echipei. Orice persoană care nu este înscrisă în Raportul Arbitrului ca jucător, jucător înlocuitor sau oficial al echipei este considerată persoană străină.

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

- oprească meciul doar dacă se intervine in joc
- dispune ca persoana respectiva sa paraseasca terenul de joc la prima oprire a jocului
- ia măsurile disciplinare adecvate

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

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

Dacă mingea se duce spre poartă și daca interventia nu impiedica un jucător aparător sa joace mingea, se acordă gol dacă mingea intră în poarta (chiar dacă a fost contact cu mingea). Cu exceptia situatiei in care mingea intra in poarta adversa celui care a intrat pe terenul de joc.

8. Jucător ieșit în afara terenului de joc

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

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

Dacă arbitrul oprește jocul, acesta trebuie reluat:

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

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

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

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

- arbitrul trebuie să anuleze golul dacă persoana în plus era:
  - un jucător, jucător înlocuitor, jucător înlocuit, jucător eliminat sau oficial al echipei care a înscris golul
  - o persoană străină care a influențat desfășurarea jocului, cu exceptia in care golul a fost inscris asa cum este mentionat mai sus la punctul 5 (persoane straine pe terenul de joc)

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

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

În toate cazurile, arbitrul trebuie să scoată persoana în plus de pe terenul de joc.

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

- oprească jocul
- să scoată persoana în plus de pe teren
- reînceapă jocul cu o minge de arbitru sau o lovitură liberă după caz

Arbitrul trebuie să raporteze incidentul autorităților abilitate.

10. Căpitanul echipei

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

IFAB®

IFAB®

Legea 04

Echipamentul Jucătorilor

- **Măsuri de siguranță**

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

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

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

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

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

- **Echipamentul de bază**

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

  - un tricou cu mâneci
  - şort
  - jambiere – banda adezivă sau orice material aplicat sau purtat extern trebuie să fie de aceeaşi culoare ca acea parte a jambierului pe care este aplicată sau pe care acoperă
  - apărători pentru tibie – acestea trebuie să fie confecţionate dintr-un material adecvat pentru a asigura protecţie corespunzătoare şi acoperite de jambiere
  - ghete

  Portarii pot purta pantaloni lungi de trening.

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

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

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

- **Alt echipament**

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

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

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

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

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

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

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

- **Abateri și sancțiuni**

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

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

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

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

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

IFAB®

Legea 05

Arbitrul

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

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

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

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

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

3. **Competențe și îndatoriri**
   Arbitrul:

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

Avantajul

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

Măsuri disciplinare

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

Accidentări

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

- un portar este accidentat
- un portar și un jucător de camp s-au ciocnit și au nevoie de îngrijiri
- jucători coechipieri s-au ciocnit și au nevoie de ingrijiri
- a avut loc o accidentare gravă
- un jucător este accidentat ca urmare a unei abateri/atac fizic pentru care adversarul este avertizat sau eliminat (exp: atac imprudent sau atac grosolan), dacă examinarea/îngrijirile medicale sunt efectuate rapid

- se asigură că orice jucător care are o plagă ce sângerează părăsește terenul de joc. Jucătorul nu poate reveni pe terenul de joc decât cu permisiunea arbitrului după ce acesta a constatat că sângerarea a fost oprită și că nu există urme de sânge pe echipament
- dacă arbitrul a permis doctorilor și/sau brancardierilor să intre pe terenul de joc, jucătorul trebuie să părăsească terenul pe targă sau pe picioare. Un jucător care nu se conformează trebuie să fie avertizat pentru comportare nesportivă
- dacă arbitrul a decis să avertizeze sau să elimine un jucător care este accidentat și care trebuie să părăsească terenul de joc pentru îngrijiri medicale, cartonașul trebuie să îi fie arătat înainte ca acesta să părăsească terenul de joc
- dacă jocul nu a fost oprit pentru un alt motiv, sau dacă o accidentare suferită de un jucător nu este rezultatul unei incalcari a Legilor Jocului, meciul este reluat cu o minge de arbitru

Interventii EXTERNE

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

- să oprească jocul (și să-l reia cu o minge de arbitru) doar dacă intervine in joc, mai putin dacă mingea se indreapta spre poartă și dacă interventia nu impiedica un jucător apărător să joace mingea, golul este acordat dacă mingea intră în poartă (chiar dacă a avut loc contactul cu mingea), decât dacă mingea intră în poarta adversarului .
- lase jocul să continue dacă nu influențează jocul și dispuna scoatere in afara terenului cât mai curând posibil.

- Nu permite accesul pe terenul de joc persoanelor neautorizate

4. Echipamentul arbitrului

Echipament obligatoriu:

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

Alt echipament

Arbitrilor le este permis să folosească:

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

Arbitrilor și celorlalți oficiali de meci le este interzis să poarte bijuterii și orice alt echipament electronic.

5. Semnalele arbitrului

Consultați graficele pentru semnalele aprobate ale arbitrilor.

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

Lovitură liberă
Indirectă

Lovitură liberă
Directă

Avantaj (1)

Avantaj (2)

Lovitură de **Pedeapsă**

Cartonaș **Roșu** și **Galben**

Lovitură de la **colț**

Lovitură de la **poartă**

6. Îndatoriri ale Oficialilor JOCULUI

Un arbitru sau alt oficial de meci nu este considerat răspunzător pentru:

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

Aceste decizii pot include decizia:

- de a permite sau de a interzice desfăşurarea unui joc din cauza stării terenului şi a anexelor sale sau din cauza condiţiilor meteorologice
- de a opri jocul definitiv pentru orice alt motiv
- cu privire la starea accesoriilor folosite în timpul jocului şi a mingii
- de a opri sau nu jocul din cauza intervenţiei spectatorilor sau a oricărei alte probleme apărute în spaţiul rezervat spectatorilor
- de a întrerupe sau nu jocul pentru a permite transportul unui jucător accidentat în afara terenului de joc pentru a primi îngrijiri medicale
- de a cere unui jucător accidentat să părăsească terenul de joc pentru a primi îngrijiri medicale
- de a permite sau de a interzice unui jucător să poarte anumite accesorii sau echipamente
- acolo unde arbitrul are autoritatea, de a permite sau de a interzice oricărei persoane (inclusiv oficialii echipelor sau ai stadionului, organelor de ordine, fotografilor sau altor reprezentanţi ai mass-media) să stea în apropierea terenului de joc
- orice altă decizie pe care arbitrul poate s-o ia în conformitate cu Legile Jocului sau în conformitate cu obligaţiile sale aşa cum sunt stipulate în regulamentele şi instrucţiunile FIFA, ale confederaţiilor, asociaţiilor membre sau organizatorilor competiţiilor sub responsabilitatea cărora se desfăşoară jocul

IFAB

Legea 06

Alți Oficiali ai jocului

Alti oficiali si jocului/de meci (doi arbitri asistenți, cel de-al patrulea oficial, doi arbitri adiționali şi rezerva arbitrului asistent) pot fi delegaţi la meciuri. Ei îl vor ajuta pe arbitru să controleze meciul în conformitate cu Legile Jocului, însă deicizia finală va fi luată întotdeauna de arbitru.

Oficialii jocului acționează la sub îndrumarea arbitrului. În caz de amestec nejustificat sau de comportament inadecvat/ intervenţii inoportune, arbitrul va renunța la aceştia şi va întocmi un raport către autoritățile competente.

Cu excepţia rezervei arbitrului asistent, ei ajuta arbitrul atunci când au loc abateri, când au un câmp vizual mai bun decât arbitrul şi ei trebuie să înainteze un raport autorităţilor competente asupra oricărei comportări nespotive sau incidente care au avut loc în afara câmpului vizual al arbitrului şi a celorlalți oficiali de meci. Ei trebuie să infomeze arbitrul şi pe ceilalți oficiali de meci despre conținutul raportului redactat.

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

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

1. **Arbitri asistenți**

   Aceştia vor semnaliza atunci când:

   - mingea a ieşit în întregime de pe terenul de joc şi cărei echipe îi revine o lovitură de la colţ, o lovitură de la poartă sau o aruncare de la margine
   - un jucător trebuie sancţionat pentru că se află în poziţie de afară din joc (ofsaid)
   - se solicită o înlocuire de jucători
   - la loviturile de pedeapsă, portarul părăseşte linia de poartă înainte ca mingea să fie lovită şi dacă mingea a depăşit linia de poartă; dacă au fost delegaţi arbitri adiţionali, arbitrul asistent se va poziţiona pe linie cu punctul de pedeapsă

   Ajutorul arbitrului asistent include de asemenea monitorizarea procedurii de înlocuire.

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

2. **Cel de-al patrulea oficial**

   Asistența celui de-al patrulea oficial include de asemenea:

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

3. **Arbitri adiționali**

   Arbitri adiționali pot semnaliza:

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

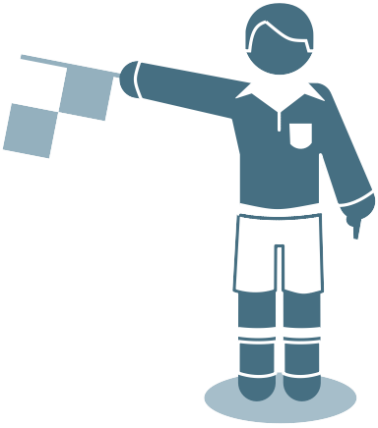
4. **Rezerva arbitrului asistent**
   Singura îndatorire a rezervei arbitrului asistent este să înlocuiască un arbitru asistent sau cel de-al patrulea oficial care nu mai poate continua.

Înlocuire

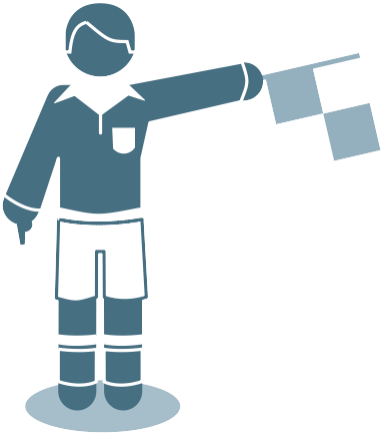
5. **Semnalele arbitrului asistent**

Lovituri libere **ale echipei în atac**

Lovituri libere **ale echipei în apărare**

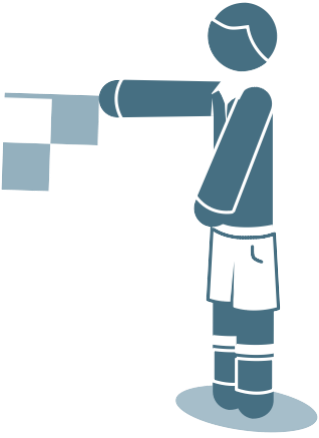


Aruncare de la margine
pentru **echipa în atac**



Aruncare de la margine
pentru **echipa în apărare**

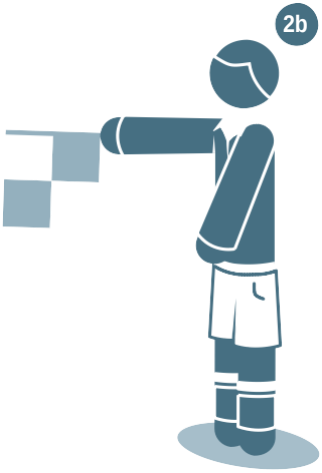
Lovitură **de la colț**



Lovitură **de la poartă**

(Afară din joc) Ofsaid

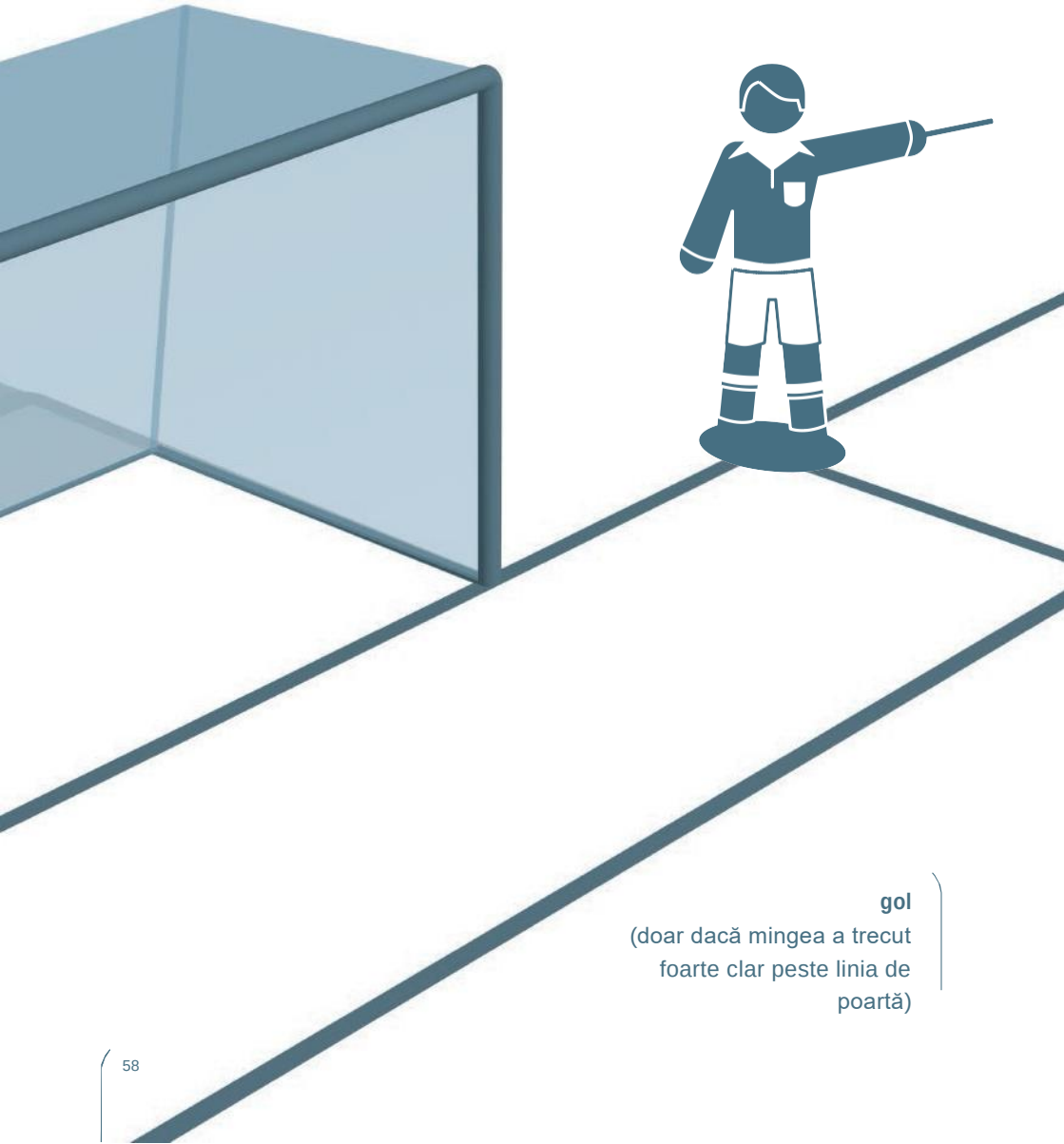
(Afară din joc) Ofsaid în **apropiere** pe teren



(Afară din joc) Ofsaid la **mijlocul** terenului

(Afară din joc) Ofsaid în **depărtare** pe teren

6. Semnalele arbitrului adițional



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

IFAB®

IFAB®

Legea 07

Durata Jocului

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

2. **Pauza dintre reprize**
   Jucătorii au dreptul la o pauză între cele două reprize, care nu trebuie să depăşească 15 minute. Regulamentul fiecărei competiţii trebuie să precizeze clar durata pauzei dintre cele două reprize şi poate fi modificată doar cu consimţământul arbitrului.

3. **Adăugarea timpului pierdut/pierderilor de timp**
   Adăugarea timpului pierdut este acordată de către arbitru la fiecare repriză pentru a se recupera tot timpul pierdut din cauza:

   - inlocuirilor de jucători
   - examinarea şi/sau transportarea jucătorilor accidentaţi in afara terenului de joc
   - pierderilor de timp
   - sancţiunilor disciplinare
   - pauzelor de hidratare sau alte cauze medicale permise de regulamentul competiţiei
   - oricărei alte cauze, inclusiv orice întârziere semnificativă la o reîncepere a jocului (e.g. sărbătorirea unui gol)

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

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

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

5. **Oprirea definitivă a jocului**
   Un joc oprit definitiv trebuie să fie rejucat, cu excepţia situaţiilor în care regulamentul competiției sau organizatorii dispun altfel.

IFAB®

IFAB®

Legea 08

IFAB®

Începerea și Reluarea Jocului

Lovitura de începere este modalitatea de începere a ambelor reprize ale unui meci, ambelor reprize de prelungiri și de reluarea a jocului după înscrierea unui gol. Loviturile libere (directe sau indirecte), loviturile de pedeapsă, aruncările de la margine, loviturile de la poartă și loviturile de la colț reprezintă alt mod de a relua jocul (vezi Legile 13 – 17).
O minge de arbitru este modalitatea prin care se reia jocul atunci când arbitrul oprește jocul și Legea nu prevede una din modalităţile mai sus menționate de reîncepere.

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

1. Lovitura de incepere

Procedura

- Echipa care a câştigat tragerea la sorţi va alege poarta în direcţia căreia va ataca în prima repriză.
- cealaltă echipă va avea lovitura de începere a jocului
- echipa care a ales terenul va efectua lovitura de începere a celei de-a doua reprize a jocului
- la începutul celei de a doua reprize, echipele vor schimba terenul şi vor ataca în direcţia porţii adverse
- după ce o echipă a înscris un gol, lovitura de reluare a jocului aparţine echipei adverse

Pentru toate loviturile de începere:

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

Abateri și sancțiuni

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

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

2. Mingea de arbitru

Procedura

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

Mingea este în joc îndată ce aceasta atinge pământul.

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

Abateri și sancțiuni

Mingea de arbitru se repetă dacă:

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

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

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

IFAB®

IFAB

Legea 09

Mingea în joc şi afară din joc

1. **Mingea afară din joc**
   Mingea este afară din joc atunci când:

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

2. **Mingea în joc**
   Mingea este în joc în toate momentele, inclusiv atunci când ricoseaza după ce a atins un oficial al jocului, stâlpul porţii, bara transversală sau un steag de la colţul terenului şi rămâne pe terenul de joc .

IFAB®

Legea 10

IFAB

Stabilirea Rezultatului Jocului

1. Înscrierea unui gol

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

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

2. Echipa învingătoare

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

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

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

3. Loviturile de la punctul de pedeapsă

Loviturile de la punctul de pedeapsă sunt executate după ce meciul a fost încheiat şi dacă nu se stipulează altfel, se aplică dispoziţiile corespunzătoare Legilor Jocului.

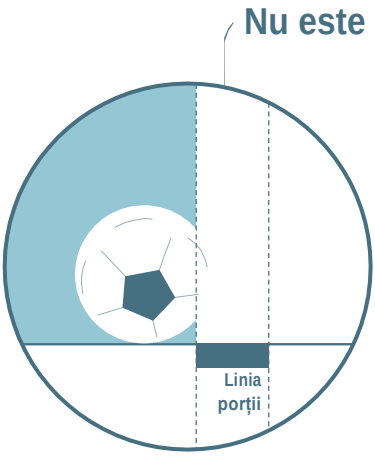
Procedură

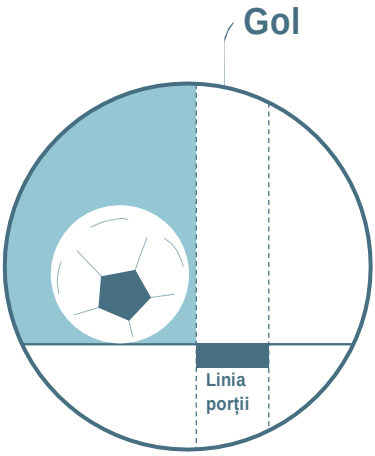
Înaintea executării loviturilor de la punctul de pedeapsă

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

Gol

Nu este gol





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

În timpul loviturilor de la punctul de pedeapsă

- Doar jucătorilor desemnaţi şi oficialilor de meci le este permis să rămână pe teren
- Toţi jucătorii desemnaţi, cu excepţia jucătorului care execută lovitura şi cei doi portari, trebuie să rămână în interiorul cercului de la centru terenului
- Portarul coechipier cu executantul trebuie să rămână pe terenul de joc, în afara suprafeţei de pedeapsă, pe linia porţii unde aceasta se intersectează cu suprafaţa de pedeapsă
- Un jucător desemnat poate înlocui portarul
- Lovitura se încheie atunci când mingea se opreşte din mişcare, iese din joc sau arbitrul opreşte jocul din cauza unei abateri la Legile Jocului
- Arbitrul ţine evidenţa loviturilor.

Sub rezerva condiţiilor explicate mai jos, ambele echipe execută cinci lovituri

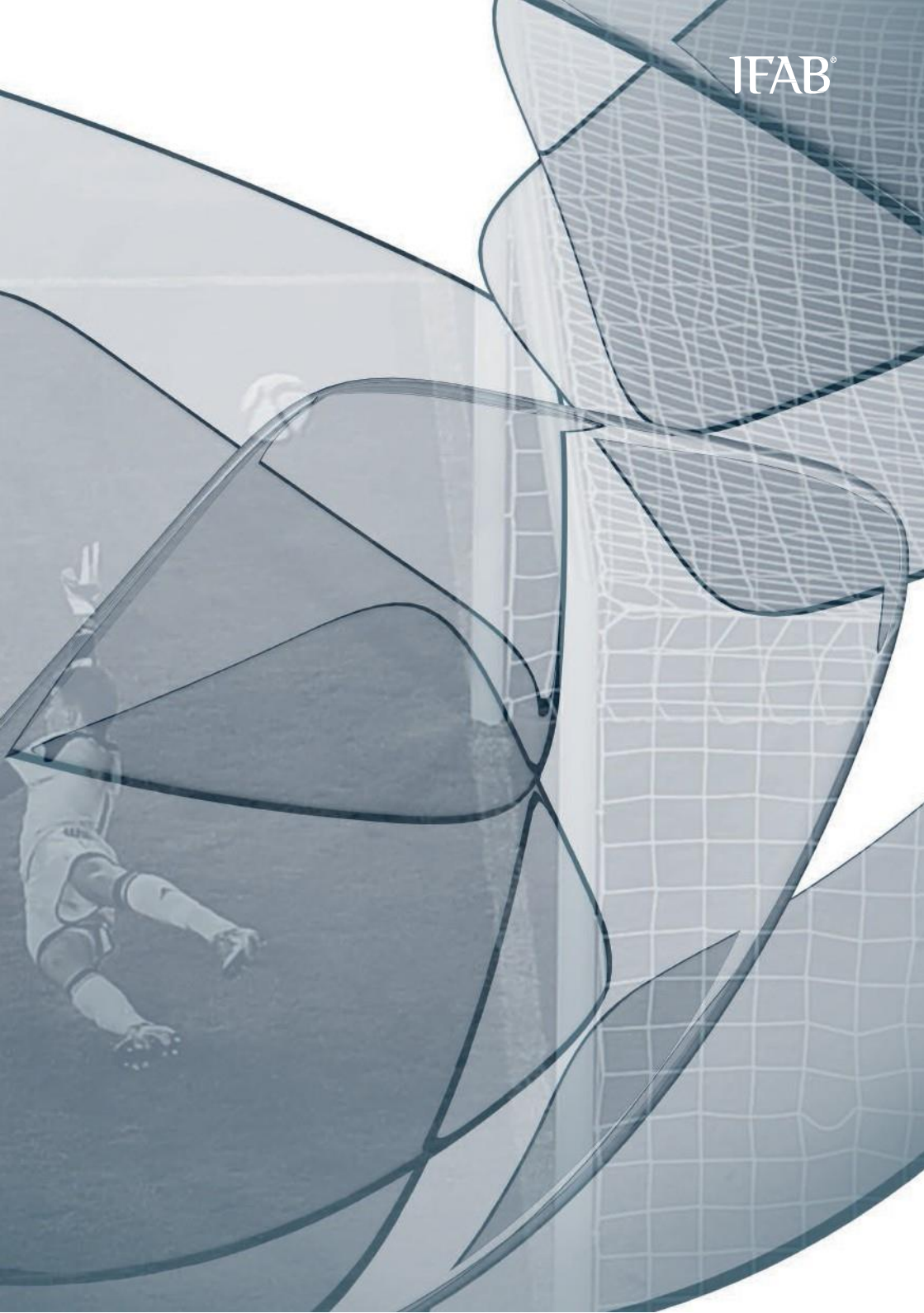
- Loviturile sunt executate alternativ de către echipe
- Dacă, înainte ca cele două echipe să execute toate cele cinci lovituri, una a înscris mai multe goluri decât ar putea cealaltă să înscrie, chiar dacă ar mai avea de executat pana la terminarea celor cinci, nu se vor mai executa celelalte

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

Înlocuiri şi eliminări în timpul loviturilor de la punctul de pedeapsă

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

IFAB®



IFAB®

Legea 11

Ofsaid

1. Poziția de ofsaid

Nu constituie o abatere a fi în pozitie de ofsaid.

Un jucător se află în poziție de ofside dacă:

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

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

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

- penultimul apărător sau
- ultimii doi adversari

2. Abateri

Un jucător aflat în poziție de ofsaid, în momentul în care mingea este jucată sau atinsă de către un coechipier, este sancitionat doar atunci când el ia parte activ în joc :

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

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

sau

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

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

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

3. Lipsa abaterii

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

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

4. Abateri și sancțiuni

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

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

Un jucător atacant poate pasi sau poate sta în afara terenului de joc pentru a nu fi implicat activ in joc. Dacă jucătorul reintră pe la linia porții și se implică activ în joc înainte de prima oprire a jocului sau inainte ca echipa în apărare să fi jucat mingea spre linia mediană și aceasta sa fie in afara suprafetei de pedeapsă, se va considera că jucătorul este poziționat pe linia de poartă atunci cand se analizeaza o situatie de ofsaid. Jucatorul echipei in atacat care, pentru a evita o pozitie de ofsaid, paraseste sau sta in afara terenului de joc si reintra, nefiind sanctionabil pentru ofsaid, dar care obtine un beneficiu trebuie sa fie avertizat.

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

IFAB

Legea 12

IFAB®

Faulturi și Incorectitudini

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

1. Lovitura liberă directă

Se acordă o lovitură liberă directă dacă un jucător comite una din abaterile următoare împotriva unui adversar, într-o manieră considerată de către arbitru a fi din neglijenţă, imprudenţă sau cu o forţă excesivă:

- atacă
- sare asupra
- loveşte sau încearcă să lovească cu piciorul
- împinge
- loveşte sau încearcă să lovească (inclusiv cu capul)
- atacă prin alunecare sau atacă incorect
- Pune sau incearca sa puna piedică

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

- Neglijenţă este atunci când un jucător dă dovadă de lipsă de atenţie sau cosideraţie atunci când atacă sau acţionează fără precauţie. Nu se impune sancţiune disciplinară
- Imprudenţă este atunci când un jucător acţionează fără să îi pese de pericolul, sau consecinţele pentru un adversar şi trebuie avertizat
- Folosirea forţei excesive este atunci când un jucător depășește cu mult limita folosirii forţei şi pune în pericol integritatea corporală a adversarului şi el trebuie eliminat

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

- Joacă în mod voit mingea cu mâna (cu excepția portarului în suprafața proprie de pedeapsă)
- ține un adversar
- impiedică evolutia un adversar prin contact fizic
- scuipă un adversar

Vezi de asemenea abateri la Legea 3

Jucarea mingi cu mâna (Henț)

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

Trebuie luate în consideraţie următoarele:

- mişcarea mâinii către minge (nu a mingii către mână)
- distanţa dintre adversar şi minge (minge neaşteptată)
- poziţia mâinii nu presupune neapărat existenţa unei incorectitudini
- atingerea mingii cu un obiect ţinut în mână (îmbrăcăminte, apărători pentru tibie, etc) este considerată o incorectitudine
- lovirea mingii cu un obiect aruncat (gheata, apărători pentru tibie, etc.) este considerată o incorectitudine.

Portarul are aceleaşi restricţii atunci când joacă mingea cu mâna ca orice alt jucător în afara suprafeţei de pedeapsă. În interiorul suprafeţei de pedeapsă, portarul nu poate fi considerat vinovat de jucarea mingii cu mâna şi pasibil de o lovitură liberă directa sau o altă sancţiune, dar se poate face vinovat de jucarea mingii cu mâna la care se impune lovitură liberă indirectă.

2. Lovitură liberă indirectă

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător:

- joacă de o manieră periculoasă
- împiedică evoluţia unui adversar fără să fi avut loc un contact
- împiedică portarul să dea drumul mingii din mâini sau loveşte sau încearcă să lovească mingea atunci când portarul se pregăteşte sa deă drumul mingii din mâini
- comite orice altă greşeală, nemenţionată în prealabil în Legea12, pentru care jocul este oprit de arbitrul să avertizeze sau să elimine un jucător.

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă portarul care, aflându-se în propria suprafaţă de pedeapsă, comite una din următoarele abateri:

- ţine mingea în mâini mai mult de şase secunde înainte de a-i da drumul
- atinge mingea cu mâinile după ce:
  - i-a dat drumul şi nu a fost atinsă înainte de un alt jucator
  - i-a fost trimisă intenţionat cu piciorul de către un coechipier
  - o primeşte direct dintr-o aruncare de la margine efectuată de un coechipier

Se consideră că portarul este în posesia mingii:

- când mingea este în mâinile sale sau între mâna sa şi orice altă suprafaţă (de exemplu : pământ sau propriul corp) sau atingând-o cu orice parte a mâinilor sau braţelor cu excepţia situaţiei în care mingea revine accidental de la portar sau portarul respinge mingea
- când ţine mingea în mâinile sale larg deschise
- atunci când bate mingea de pământ sau o aruncă în aer

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

Jocul Periculos

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

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

Împiedicarea deplasării unui adversar fără contact

Împiedicarea deplasării unui adversar înseamnă ieşirea în calea adversarului pentru a-l obstrucţiona, bloca, încetini sau a-l forţa să-şi schimbe direcţia, atunci când mingea nu este la distanţă de joc de nici unul dintre jucători.

Toţi jucătorii au dreptul de a ocupa o poziţie pe terenul de joc;a te găsi în drumul adversarului nu este acelaşi lucru cu a te deplasa în calea adversarului

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

3. Sancțiuni disciplinare

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

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

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

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

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

Întârzierea reluării jocului pentru acordarea unui cartonaș

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

Avantaj

Dacă arbitrul aplică avantajul în cazul unei situații în care un avertisment/ o eliminare trebuie să fie acordate, acest avertisment/ eliminare trebuie să fie acordată la prima ieșire a mingii din joc, cu excepția împiedicării unei ocazii clare de înscriere a unui gol, dar din care se marchează, atunci jucătorul este avertizat pentru comportare nesportivă.
Avantajul nu trebuie să fie aplicat în situații care implică atac grosolan, comportament violent, sau o a doua abatere sancționabilă cu avertisment, decât dacă există o ocazie clară de a înscrie un gol. Arbitrul trebuie să îl elimine pe jucător la prima oprire a jocului,exceptie cazul in care jucătorul vinovat joacă mingea sau atacă /influențează un adversar, arbitrul va opri

jocul, va elimina jucătorul și va relua jocul cu o lovitură liberă indirectă.
Dacă un jucător apărător începe ținerea unui jucător atacant în afara suprafeței de pedeapsă, dar continuă să-l țină și în interiorul suprafeței de pedeapsă, arbitrul trebuie să acorde o lovitură de pedeapsă.

Greșeli sancționabile cu avertisment

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

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

Un jucător înlocuitor sau un jucător înlocuit este avertizat atunci când :

- întârzie reluarea jocului
- protest prin vorbă sau gest
- intră sau reintră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului
- comportare nesportivă

Avertismente(cartonas galben) pentru comportări nesportive

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

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

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

Bucuria înscrierii unui gol

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

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

Un jucător trebuie avertizat dacă:

- escaladează gardurile împrejmuitore ale terenului
- face gesturi provocatoare, batjocoritoare sau aţâţătoare
- îşi acoperă capul sau faţa cu o mască sau alt obiect similar
- îşi scoate tricoul sau îşi acoperă capul cu tricoul

Întârzierea reluării jocului

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

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

Greșeli care se sancționează cu eliminare

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

- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau opreşte o ocazie evidentă de gol, jucând intenţionat mingea cu mâna (aceasta nu se aplică portarului în propria suprafaţă de pedeapsă)
- opreşte un adversar care se deplasează către poarta adversă, având o situaţie clară de înscriere a unui gol, comiţând o greşeală care se sancţionează cu lovitură liberă (dacă nu este cazul celor mai jos subliniate)
- fault grosolan
- scuipă spre un adversar sau oricare altă persoană
- comportare violentă
- foloseşte cuvinte sau face gesturi jignitoare, injurioase şi/sau grosolane
- primeşte al doilea avertisment în cursul aceluiaşi joc

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

Oprește un gol sau o situatie evidentă de înscriere

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

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

- abaterea este ținere, tragere, împingere sau
- jucătorul vinovat nu încearcă să joace mingea sau nu există nicio posibilitate sa joace mingea
- abaterea este una pedepsită cu cartonaș roșu, indiferent de locul în care are loc pe terenul de joc (exp. Fault grosolan, comportare violentă etc.)

În toate situațiile de mai sus jucătorul este eliminat.

Următoarele aspecte trebuie considerare:

- distanţa între locul greşelii şi poartă
- direcţia jocului
- probabilitatea de a păstra sau recupera controlul mingii
- poziţia şi numărul apărătorilor

- **Faultul grosolan**

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

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

  Comportare violentă

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

  În plus, un jucător care, atunci când nu intră în disputa pentru minge, în mod deliberat loveşte un adversar sau orice altă persoană, în cap sau faţă cu mâna sau braţul, se face vinovat de comportare violentă cu exceptia cazului in care forţa folosita a fost neglijabila.

  Greşeli care implică aruncarea unui obiect (sau a mingii)

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

  - imprudenţă – să avertizeze jucătorul vinovat pentru comportare nesportivă
  - folosindu-se forţă excesivă– să elimine jucătorul vinovat pentru comportare violentă.

4. Reluarea jocului după faulturi si incorectitudini

- Dacă mingea este afară din joc, jocul se va relua în conformitate cu decizia anterioară
- Dacă mingea este în joc şi un jucător comite o abatere în interiorul terenului de joc împotriva :

  > unui adversar: lovitură liberă indirectă sau directă sau lovitură de pedeapsă

  > un coechipier, jucător înlocuitor, jucător înlocuit, oficial de echipă sau de meci : lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă

  > orice altă persoană: minge de arbitru

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

IFAB®

Legea 13

Lovituri libere

1. Categorii de lovituri libere

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

Semnalul pentru o lovitură liberă indirectă

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

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

Mingea intră în poartă

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

2. Procedura

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

- lovitura liberă indirectă în favoarea echipei în atac acordată în suprafața de poartă a adversarului trebuie executată din punctul cel mai apropiat de pe linia suprafeței de poartă, care este paralelă cu linia porții
- Loviturile libere în favoarea echipei în apărare în propria suprafață de poartă pot fi executate din orice punct al acestei suprafețe
- Loviturile libere acordate pentru abateri in situatia in care un jucător care intră, reintră, sau părăsește terenul de joc fără permisiune sunt executate

de pe locul în care era mingea atunci când jocul a fost oprit. Însă, dacă un jucător părăsește terenul de joc, el făcând parte din joc, și comite o abatere împotriva unui alt jucător, jocul va fi reluat cu o lovitură liberă executată din punctul pe linia de margine cel mai apropriat locului în care a avut loc abaterea; pentru abaterile de lovituri directe se acordă lovitură de pedeapsă dacă aceasta a avut loc în interiorul suprafeței de pedeapsă a jucătorului vinovat

- Legea prevede alt loc de executare (vezi Legile 3, 11, 12)

Mingea:

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

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

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

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

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

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

3. Abateri și sancțiuni

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

Daca o lovitura libera este executat rapid in propria suprafata de pedeapsa, iar adversarii se afla in aceasta suprafta deoarece nu au avut timp sa o paraseasca, arbitrul lasa jocul sa continue.

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

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

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

IFAB

Lega

14

Lovitura de pedeapsă

Se acordă o lovitură de pedeapsă dacă un jucător comite o greseala sanctionabila cu lovitura libera directa în propria suprafaţă de pedeapsă, sau în afara terenului de joc, precum este stipulat în Legile 12 și 13.

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

1. Procedura

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

Executantul loviturii de pedeapsă trebuie precis identificat.

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

Toţi jucătorii în afara executantului şi a portarului trebuie să se afle:

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

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

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

Mingea este în joc când este lovită și în mod evident se mișcă.
Executantul nu trebuie să joace mingea din nou până când aceasta nu a fost atinsă de un alt jucător. Lovitura de pedeapsă este considerată executată în momentul în care mingea nu se mai mișcă, iese din joc sau arbitrul oprește jocul pentru orice abatere de la Legi.

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

2.Abateri si sanctiuni

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

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

- dacă mingea intră în poartă, lovitura se repeta
- dacă mingea nu intră în poartă, arbitrul opreşte jocul şi îl reia cu o lovitură liberă indirectă

cu excepţia următoarelor situatii în care jocul trebuie sa fie oprit şi reluat cu o lovitură liberă indirectă, indiferent dacă este sau nu înscris un gol daca:

- o lovitură de pedeapsă este lovită spre înapoi
- un coechipier al executantului desemnat executa lovitura; arbitrul avertizează jucătorul care a executat lovitura
- fenteaza ca loveaste mingea după ce executantul isi termina alergarea (fenta atunci când aleargă este permisă); arbitrul avertizează executantul

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

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

Dacă câte un jucător din ambele echipe comit o abaterea de la Legile Jocului, lovitura este repetată,cu exceptia situatiei in care un jucător comite o abatere mai gravă (exp. fenta neregulamentară)

Dacă, după executarea loviturii de pedeapsă:

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

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

Mingea revine în terenul de joc dupa ce ricoseaza din portar, bara transversală sau stâlpii porţii şi este apoi atinsă de o persoană străină :

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

3. Tabel de rezumat

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

IFAB®

Legea 15

Aruncarea de la margine

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

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

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

1. Procedură

În momentul aruncării de la margine, executantul trebuie:

- să fie cu faţa la terenul de joc
- să aibă o parte a fiecărui picior pe linia de margine sau în exteriorul acestei linii
- să arunce mingea cu ambele mâini din spatele şi peste cap de pe locul în care mingea a depăşit linia de margine

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

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

Dacă un jucător, care execută corect o aruncare de la margine, trimite mingea intenţionat într-un adversar, pentru a o putea juca a doua oară, fără ca această acţiune să fie făcută din neglijenţă, imprudenţă sau cu o forţă excesivă, arbitrul trebuie să lase jocul să continue.

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

2. Abateri si sanctiuni

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

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

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

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

IFAB®

IFAB

Legea 16

IFAB

Lovitura de la poarta

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

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

1. Procedură

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

2. Abateri și sancțiuni

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

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

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

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

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

Pentru orice altă abatere la această Lege lovitura se repeta.

IFAB®

IFAB

Legea 17

Lovitura de la colt

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

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

1. Procedură

- Mingea trebuie să fie aşezată în suprafaţa de colţ
- Mingea trebuie să fie statică şi lovită de un jucător atacant
- Mingea este în joc imediat ce a fost lovită şi în mod evident se mişcă; ea nu trebuie neapărat să părăsească suprafaţa de la colţ
- Steagul de la colţul terenului nu trebuie înlăturat
- Jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la cel putin 9.15 m de arcul de cerc înainte ca mingea să fie în joc

2. Abateri şi sancţiuni

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

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

Dacă un jucător care execută corect o lovitură de la colţ, trimite mingea intenţionat într-un adversar, pentru a o putea juca a doua oară, fără ca această acţiune să fie făcută din neglijenţă, imprudenţă sau cu o forţă excesivă, arbitrul trebuie să lase jocul să continue.

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

IFAB®

IFAB®