

FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE MINIFOTBAL



LEGILE JOCULUI DE MINIFOTBAL

2022 - 2023

A stylized graphic of a soccer ball is positioned on the left side of the page. It features a curved, light green band that wraps around a darker green section, with thin white lines indicating the ball's panels. The graphic is partially cut off by the left edge of the page.

LEGILE JOCULUI DE MINIFOTBAL 2022 - 2023

CUPRINS

Terenul de joc

Mingea

Jucătorii

Echipamentul jucătorilor

Arbitrii

Alți oficiali de meci

Durata meciului

Începerea și reluarea jocului

Mingea în joc și afară din joc

Stabilirea rezultatului meciului

Protocolul de la începutul și la finalul jocului

Faulturi și comportament nesportiv

Lovituri libere

Lovituri de pedeapsă

Aruncarea de la margine

Lovitura de poartă

Lovitura de colț

Introducere

Minifotbalul trebuie să aibă Legi care să asigure corectitudinea jocului, deoarece aceasta reprezintă un principiu de bază al acestui sport, în care constă și frumusețea sa și, în același timp, o caracteristică esențială a spiritului jocului.

Prezentul regulament este adoptat și emis de Federația Română de Minifotbal, fiind singurul organism care are competența de a modifica regulile jocului pentru competițiile și evenimentele sportive de minifotbal organizate și desfășurate pe teritoriul României.

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

LEGEA 1

1. Suprafața terenului de joc
2. Marcajele terenului de joc
3. Dimensiuni
4. Suprafața de pedeapsă
5. Suprafața de colț
6. Suprafața tehnică
7. Porțile
8. Zona de înlocuire

TERENUL DE JOC



1. Suprafața terenului de joc

Suprafața de joc poate să fie artificială (gazon sintetic), naturală (iarbă) sau o combinație integrată de materiale artificiale și naturale (sistem hibrid), de culoare verde.

2. Marcajele terenului de joc

Liniile de marcaj fac parte integrantă din suprafețele pe care le delimitează.

Cele două linii de demarcație mai lungi reprezintă liniile de margine, cele două linii mai scurte reprezintă liniile de poartă și se vor marca în funcție de sistemul de joc (prezentat la Legea 3).

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

Punctul de la centrul terenului se află în mijlocul liniei mediane. În jurul acestuia este trasat un cerc cu o rază de 5 m.

Toate liniile trebuie să aibă aceeași lățime, aceasta nedepășind 10 cm. Liniile de poartă trebuie să aibă aceeași lățime ca stâlpii porții și bara transversală.

3. Dimensiuni

În funcție de numărul de jucători, terenul de joc poate avea diferite dimensiuni stabilite de organizatorii competițiilor.

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

Dimensiunile recomandate pentru competițiile organizate pe plan local, regional și național sunt:

Lungime (linia de margine): minim 20 m și maxim 60 m

Lungime (linia de poartă): minim 16 m și maxim 40 m

Pentru competiții și jocuri internaționale organizate sub egida EMF dimensiunile aprobate sunt:

Lungime (linia de margine): minim 44 m și maxim 50 m

Lungime (linia de poartă): minim 24 m și maxim 30 m

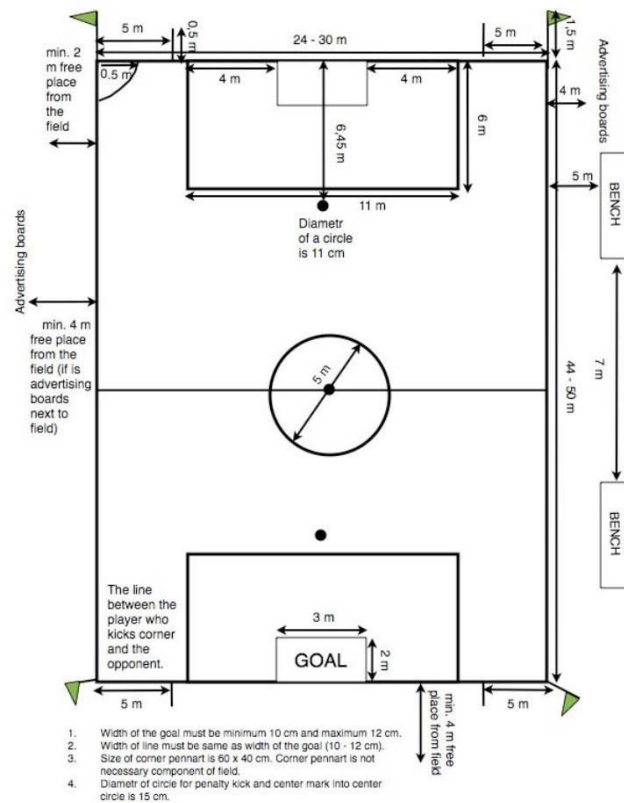
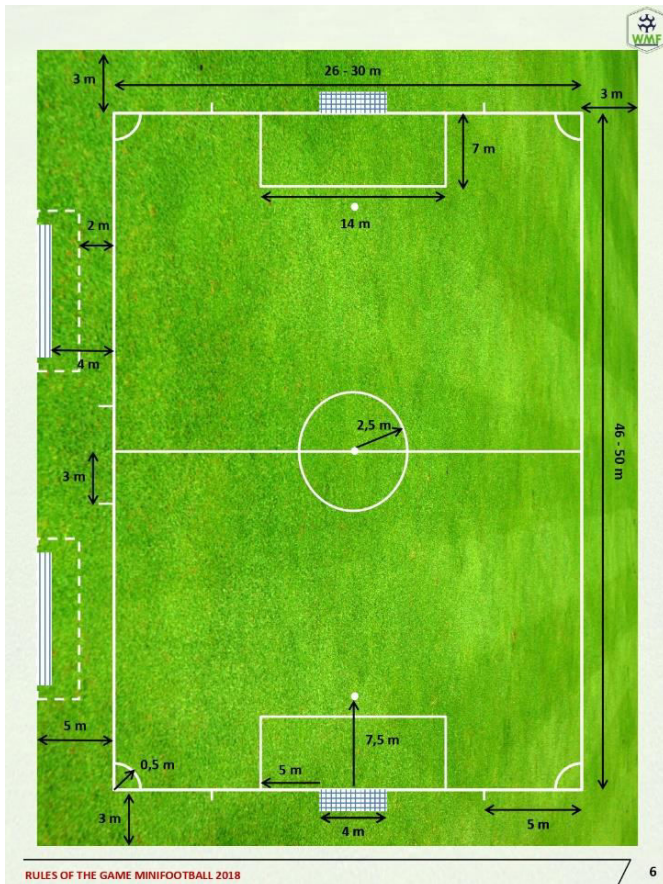
Pentru competiții și jocuri internaționale organizate sub egida WMF dimensiunile aprobate sunt:

Lungime (linia de margine): minim 46 m și maxim 50 m

Lungime (linia de poartă): minim 26 m și maxim 30 m

Terenul poate fi acoperit: structură metalică, balon presostatic, plasă de protecție. În aceste cazuri înălțimea minimă a tavanului va fi specificată de regulile competiției, dar nu poate fi mai mică de 5 metri.

Schiță dimensiuni terenuri omologate la nivel internațional:



4. Suprafața de pedeapsă

Se trasează două linii perpendiculare pe linia de poartă, la 6 m de la partea interioară a fiecărui stâlp al porții. Liniile se prelungesc în interiorul terenului de joc pe o distanță de 6 m, apoi se unesc cu o linie paralelă cu linia de poartă. Suprafața delimitată de aceste linii și linia de poartă reprezintă suprafața de pedeapsă.

Punctul de pedeapsă/penalizare:

- În afara suprafeței de pedeapsă se va marca vizibil un punct/linie situat(ă) pe o linie imaginară perpendiculară pe linia de poartă, la 7 m din mijlocul liniei de poartă. Acesta este punctul de pedeapsă de la 7 m. Din acest loc se va executa lovitura de pedeapsă (abateri petrecute în suprafața de pedeapsă).
- În afara suprafeței de pedeapsă se va marca vizibil un punct/linie situat(ă) pe o linie imaginară perpendiculară pe linia de poartă, la 9 m din mijlocul liniei de poartă. Acesta este punctul de penalizare de la 9 m. Din acest loc se va executa lovitura de penalitate (în cazul când o echipă comite cea de-a șasea greșeală în timpul unei reprize și de asemenea pentru toate abaterile ulterioare acesteia).

5. Suprafața de colț

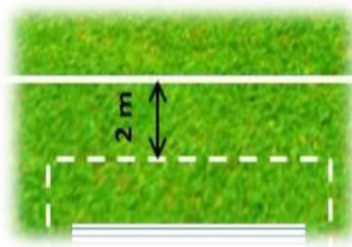
Suprafața de colț este delimitată de un sfert de cerc cu raza de 0.5 m trasat în interiorul terenului de joc de la colțul terenului.

Delimitarea zonei de distanță de colț se va marca în afara terenului de joc, la 5 m de la arcul de cerc de la colțul terenului. Linia de distanță va avea o lungime de maxim 40 cm în exteriorul suprafeței de joc.



6. Suprafața tehnică

Suprafața tehnică este o zonă prevăzută cu scaune pentru oficialii echipelor și jucătorilor de rezervă, având următoarele caracteristici:



- Suprafața tehnică/ zona băncilor de rezerve trebuie să se prelungească cu maxim 2 m în afara fiecărei laturi a zonei prevăzute cu scaune și să se afle la o distanță de maxim 2 m de linia de margine.

- Suprafața tehnică din zona băncilor de rezerve se poate delimita cu marcaje vizibile.

Persoanele care pot ocupa suprafața tehnică:

- Pe banca de rezerve pot ocupa loc un număr de maxim 9 persoane, dintre care 6 jucători de rezervă și 3 oficiali (delegat, antrenor, doctor, team manager, director sportiv, maseur, kinetoterapeut), care vor fi identificate de către arbitri la începerea jocului. Toate aceste persoane trebuie să se comporte într-un mod responsabil. Doar o singură persoană este autorizată să stea în picioare și să dea indicații tactice.

- Trebuie să rămână în interiorul suprafeței tehnice, cu excepția unor situații speciale, de exemplu, fizioterapeutul/medicul poate intra pe terenul de joc, cu permisiunea arbitrului, pentru a acorda asistență medicală unui jucător accidentat.

7. Porțile

Poarta trebuie amplasată în centrul fiecăreia din liniile de poartă.

Porțile și marcajul vor fi specifice, în funcție de dimensiunile terenului: 2 m înălțime și 3 m lungime sau 2 m înălțime și 4 m lungime, sau 2 m înălțime și 5 m lungime.

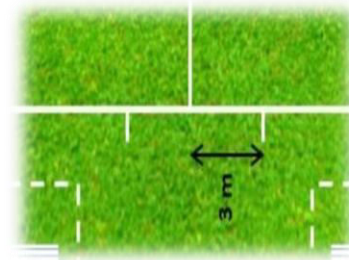
Stâlpii și bara transversală vor avea aceeași lățime și grosime, ce nu trebuie să depășească 10 cm.

În cazul în care bara transversală se deplasează sau se rupe, jocul se întrerupe până la repararea acesteia sau repunerea în poziția corectă. Jocul se reia cu o minge de arbitru. În cazul în care nu poate fi reparată, meciul trebuie oprit definitiv. Bara transversală nu poate fi înlocuită cu o funie sau orice alt material flexibil sau periculos. Jocul se reia cu o minge de arbitru.

Porțile pot fi prevăzute cu plase fixate de porți și de sol, în spatele porții, și acestea trebuie ancorate corespunzător și nu trebuie să deranjeze portarul.

8. Zona de înlocuire

Zona de înlocuire se află lângă linia de margine, în fața băncilor de rezervă. Jucătorii au obligația de a efectua înlocuirile în interiorul acestui perimetru. Excepție se face doar pentru jucătorii accidentați.



- Linia care marchează zona de înlocuire va avea o lungime de 30 cm și se trasează spre exteriorul suprafeței de joc. Zona de înlocuire va fi marcată la 3 m de linia de mijloc (stânga /dreapta) spre băncile de rezerve ale echipelor și este delimitată de linia de mijloc.
- Jucătorul accidentat poate părăsi terenul de joc prin orice zonă a terenului, iar jucătorul care îl înlocuiește are obligația de a intra în joc la mijlocul terenului, după ce anunță arbitrul partidei și a primit permisiunea acestuia.



LEGEA 2

1. Caracteristici și dimensiuni
2. Înlocuirea unei mingi deteriorate

MINGEA



1. Caracteristici și dimensiuni

Toate mingile trebuie:

- să fie sferice
- să fie confecționate dintr-un material adecvat
- să aibă o circumferință cuprinsă între 70 cm și 68 cm
- să aibă o greutate cuprinsă între 450 g și 410 g la începutul meciului
- să aibă o presiune egală cu 0.6 –1.1 atmosfere

2. Înlocuirea unei mingi deteriorate

Dacă mingea se deteriorează:

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

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

În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de pedeapsă (7 m), la o lovitură de departajare (7 m) sau la o lovitură de penalitate (9 m) în timp ce se mișcă înspre înainte, anterior contactului cu un jucător, bara transversală sau stâlpii porții, lovitură va fi repetată cu o nouă minge regulamentară.

Mingea nu poate fi schimbată în timpul meciului fără permisiunea arbitrului.



LEGEA 3

1. Numărul de jucători
2. Procedura de înlocuire
3. Înlocuirea portarului
4. Abateri și sancțiuni
5. Jucători eliminați
6. Persoane și oficiali ai echipei
7. Jucător ieșit în afara terenului de joc
8. Golul marcat cu un jucător/persoană în plus pe teren
9. Căpitanul echipei

JUCĂTORII

1. Numărul de jucători

Competițiile de minifotbal / întreceri / evenimente sportive / jocuri de minifotbal și alte activități sportive care au la bază regulamentul de joc al disciplinei sportive minifotbal, conform prezentului regulament, se desfășoară în următoarele variante și sisteme de joc la toate nivelurile competiționale și la toate categoriile de vârstă:

- a) 3 jucători de câmp și un portar (3+1),
- b) 4 jucători de câmp și un portar (4+1),
- c) 5 jucători de câmp și un portar (5+1),
- d) 6 jucători de câmp și un portar (6+1),
- e) 7 jucători de câmp și un portar (7+1),
- f) 8 jucători de câmp și un portar (8+1).

Un joc nu poate începe sau nu poate continua dacă una dintre echipe are mai puțin de jumătate + 1 jucători raportat la sistemele de desfășurare enumerate mai sus (de exemplu: la sistemul cu 5+1, meciul se poate desfășura doar dacă există minim 4 jucători pe teren).

Lotul unei echipei poate cuprinde maxim 18 jucători pe plan local și maxim 15 jucători pe plan național. Pe raportul de arbitraj se pot înscrie numărul dublu de jucători după care se dispută competiția respectivă. (de exemplu: la sistemul cu 5+1, numărul maxim de jucători pe raport va fi 12).

2. Procedura de înlocuire

Se poate face o înlocuire atunci când mingea este în joc sau afară din joc. În timpul jocului este permis un număr nelimitat de înlocuiri, iar înlocuirile se pot face numai prin zona de înlocuire marcată, cu acordul arbitrului și se vor respecta următoarele proceduri:

- arbitrul va fi informat în prealabil de fiecare înlocuire avută în vedere;
- jucătorul înlocuit:
 - trebuie să părăsească suprafața de joc prin zona de înlocuire (cu excepția cazurilor de accidentare)
 - trebuie să se deplaseze imediat în suprafața tehnică
- jucătorul de rezervă poate intra pe terenul de joc doar după ieșirea jucătorului pe care trebuie să-l înlocuiască și după ce a primit acordul arbitrului;
- procedura de înlocuire este efectuată din momentul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc și jucătorul schimbat părăsește suprafața de joc;
- jucătorii de rezervă se află sub autoritatea arbitrului indiferent dacă participă sau nu la joc.

Abateri și sancțiuni

În cazul în care un jucător de rezervă intră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului sau în afara suprafeței delimitate pentru înlocuiri:

- jocul va fi oprit;
- jucătorul vinovat trebuie sancționat cu cartonaș galben;
- jocul se va relua cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul în care se afla mingea în momentul opririi jocului, cu excepția prevederilor de la Legea 13.

În cazul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc înainte ca jucătorul pe care îl înlocuiește să fi părăsit suprafața de joc:

- jocul va fi oprit;
- jucătorul de rezervă trebuie sancționat cu cartonaș galben;
- jocul trebuie reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul în care se afla mingea în momentul opririi jocului, cu excepția prevederilor de la Legea 13.

În cazul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc în afara zonei de înlocuire sau dacă jucătorul înlocuit părăsește terenul în afara acestei zone (cu excepția cazurilor de accidentare):

- jocul va fi oprit;
- jucătorul vinovat trebuie sancționat cu cartonaș galben;
- jocul trebuie reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul în care se afla mingea în momentul întreruperii jocului, cu excepția prevederilor de la Legea 13.

3. Înlocuirea portarului

Orice jucător aflat pe raportul de arbitraj poate să înlocuiască portarul cu condiția ca:

- Arbitrul să fie informat înainte de efectuarea înlocuirii.
- Înlocuirea să aibă loc în timpul unei opriri a jocului.

Un jucător de câmp care înlocuiește portarul trebuie să poarte un tricou de culoare diferită față de ceilalți jucători de câmp, având pe spate numărul trecut în raportul de joc.

4. Abateri și sancțiuni

În cazul în care un jucător înlocuiește portarul fără permisiunea arbitrului, arbitrul:

- lasă jocul să continue;
- avertizează ambii jucători la următoarea ieșire a mingii din joc, dar nu și în cazul în care înlocuirea se produce în pauza dintre reprize (inclusiv în pauza dintre prelungiri) sau în intervalul cuprins între sfârșitul meciului și începerea prelungirilor și/sau loviturilor de departajare de la 7 m.

Pentru orice alte abateri de la această Lege:

- jucătorii sunt avertizați;
- jocul este reluat cu o lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul întreruperii jocului.

5. Jucători eliminați

Un jucător eliminat:

- anterior înaintării raportului de joc nu mai poate fi înscris pe raport sub nici o calitate;
- după ce a fost înregistrat pe raportul de joc și înainte de lovitură de începere a partidei, jucătorul nu mai poate participa la joc, iar jucătorul va fi înlocuit de un alt jucător înscris pe raportul de arbitraj;
- după lovitură de începere a partidei, nu poate fi înlocuit. Echipa va juca cu un jucător în minus pentru 5 minute de la prima reluare a jocului care urmează eliminării. Jucătorul respectiv nu va mai participa la joc (cu excepția situației descrise la pct.6, lit.a);

- dacă este eliminat din postura de jucător de rezervă, echipa va juca fără a fi sancționată cu eliminarea unui alt jucător din teren. Jucătorul respectiv nu va mai participa la joc (cu excepția situației descrise la pct.6, lit.a).

6. Persoane și oficiali ai echipei

Antrenorul și celelalte persoane înscrise pe raportul de joc (cu excepția jucătorilor) sunt denumiți oficiali ai echipei.

Persoanele care nu sunt înscrise pe foaia de joc ca jucători sau oficiali ai echipei sunt considerate persoane străine/factori externi și nu pot lua loc pe banca de rezervă.

În cazul în care un oficial al echipei, un jucător de rezervă, un jucător eliminat sau o persoană străină/factor extern intră pe suprafața de joc, arbitrul trebuie:

- să oprească jocul, numai dacă se intervine în joc sau periclitează acțiunea jocului;
- să dispună scoaterea/ părăsirea suprafeței de joc a persoanei respective;
- să ia măsurile disciplinare adecvate.

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

- un oficial al echipei, un jucător de rezervă, sau un jucător eliminat, jocul este reluat printr-o lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă și se vor lua măsuri disciplinare conform Regulamentului Disciplinar.
- o persoană străină/factor extern, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

Dacă mingea se îndreaptă către poartă iar o persoană oficială (antrenor, maseur, delegat, etc.), aflată pe banca de rezervă, împiedică desfășurarea acțiunii, înscrierea unui gol sau oprește adversarul dintr-o ocazie clară de înscriere a unui gol, sau comite o abatere sancționabilă cu cartonaș roșu (eliminare):

- a) arbitrul va acorda o lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă, va lua măsura disciplinară necesară (eliminarea persoanei care a comis abaterea), iar echipa vinovată va relua jocul cu un jucător mai puțin timp de 5 minute, iar jucătorul scos de pe teren poate reveni după cele 5 minute și poate participa din nou la joc.
- b) dacă mingea intră în poartă iar intervenția nu împiedică jucătorul apărător să joace mingea, golul este validat dacă mingea intră în poartă (chiar dacă a avut loc un contact cu mingea) cu excepția cazului când mingea intră în poarta adversă.

7. Jucător ieșit în afara terenului de joc

Dacă un jucător care necesită permisiunea arbitrului pentru a reintra pe terenul de joc, reintră pe teren fără permisiunea acestuia, arbitrul trebuie:

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

Dacă arbitrul oprește jocul, acesta trebuie reluat:

- prin lovitură liberă directă din locul unde s-a produs intervenția;
- prin lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului, în cazul în care nu s-a produs nicio intervenție.

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

8. Golul marcat cu un jucător/persoană în plus pe teren

Dacă, după marcarea unui gol, dar înainte de reluarea jocului, arbitrul își dă seama că pe terenul de joc se afla un jucător/persoană în plus a echipei care a marcat golul în momentul marcării golului:

- arbitrul va anula golul dacă persoana în plus este:
 - un jucător, un jucător de rezervă, un jucător eliminat sau un oficial al echipei care a marcat golul. Jocul este reluat cu o lovitură liberă directă din locul unde se afla persoana respectivă.
 - o persoană străină/factor extern care a intervenit în joc, în afară de cazul în care golul a fost înscris în modul prezentat la secțiunea „Persoane și oficiali ai echipei”. Jocul este reluat cu o minge de arbitru.
- arbitrul trebuie să valideze golul dacă persoana în plus este:
 - un jucător, un jucător de rezervă, un jucător eliminat sau un oficial al echipei care a primit golul.
 - o persoană străină/factor extern care nu a intervenit în joc.

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

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

- să oprească jocul;
- să dispună scoaterea/părăsirea persoanei respective de pe terenul de joc;
- să dispună reluarea jocului cu o minge de arbitru sau prin lovitură liberă, după caz.

Arbitrul trebuie să aducă incidentul la cunoștința autorităților competente.

9. Căpitanul echipei

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



LEGEA 4

1. Măsuri de siguranță
2. Echipamentul obligatoriu
3. Culorile
4. Alte articole de echipament
5. Inscricțiunile pe echipamentul de joc
6. Abateri și sancțiuni

ECHIPAMENTUL JUCĂTORILOR

1. Măsuri de siguranță

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

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

Arbitrii delegați vor verifica echipamentul jucătorilor înaintea începerii jocului. Dacă un jucător poartă sau utilizează articole sau bijuterii neautorizate/periculoase, arbitrul trebuie să dispună ca jucătorul:

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

Un jucător care refuză să se conformeze sau care poartă din nou obiective nepermise, trebuie avertizat.

2. Echipamentul obligatoriu

Echipamentul obligatoriu al unui jucător:

- tricou cu mâneci
- șort
- jambiere – banda adezivă sau orice material aplicat sau purtat la exterior trebuie să aibă aceeași culoare ca și porțiunea din jambieră pe care se aplică sau pe care o acoperă
- ghete, adidași, pantofi sport cu excepția celor care conțin elemente de fier, aluminiu sau alt material periculos pentru adversar.



Portarii pot purta pantaloni de trening.

Dacă un jucător își pierde accidental o gheată, trebuie să o înlocuiască cât mai curând posibil, cel târziu la următoarea ieșire a mingii din joc, dacă jucătorul respectiv joacă mingea și/sau marchează un gol înainte de înlocuirea ghetei, golul este considerat valabil.



3. Culorile:

- Cele două echipe trebuie să poarte culori care să le distingă una față de cealaltă și de oficialii de meci.
- Fiecare portar trebuie să poarte culori distincte de ceilalți jucători și de oficialii de meci.
- Dacă tricourile celor doi portari au aceeași culoare și niciunul dintre ei nu are alt tricou, arbitrul va permite jucarea meciului.

Bluzele termice trebuie să aibă aceeași culoare ca și culoarea dominantă a mânecilor tricoului.

Șortul termic/colanții trebuie să aibă culoarea dominantă a șortului sau a părții inferioare a acestuia.

Jucătorii din aceeași echipă trebuie să poarte aceeași culoare.

4. Alte articole de echipament

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

Echipament de protecție pentru cap:

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

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

Sisteme electronice de comunicare:

Jucătorilor (inclusiv jucătorilor înlocuitori/înlocuiți și jucătorilor eliminați) nu le este permisă purtarea sau utilizarea de niciun fel de echipamente electronice sau de comunicare. Oficialilor echipei nu li se permite utilizarea de niciun fel de sisteme electronice de comunicare în afară de cazul în care acestea au legătură în mod direct cu starea de bine sau siguranța jucătorilor.

5. Inscripțiile pe echipamentul de joc

Inscripțiile pe echipamentul de joc sau de prezentare al echipei nu pot conține sloganuri, declarații sau imagini de natură politică, religioasă sau cu caracter personal. Jucătorii nu trebuie să își expună articolele de lenjerie

pe care apar sloganuri, declarații sau imagini de natură politică, religioasă, cu caracter personal sau publicitar, cu excepția siglei producătorului. Pentru orice abatere de acest gen, jucătorul și/sau echipa va fi sancționat(ă) de organizatorul competiției.

6. Abateri și sancțiuni

În cazul de constatare de abateri de la prezenta regulă, nu este necesar ca jocul să fie oprit, jucătorul:

- este informat de arbitru să părăsească terenul de joc pentru a-și corecta echipamentul.
- va părăsi terenul de joc la oprirea jocului, în afară de cazul în care și-a corectat deja echipamentul.

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

- echipamentul acestuia trebuie verificat de unul dintre arbitri înainte de a i se permite reintrarea pe teren.
- jucătorul poate reîntra pe teren numai cu permisiunea arbitrului (aceasta putând fi dată în timpul jocului).

Un jucător care intră pe teren fără permisiunea arbitrului trebuie avertizat cu cartonaș galben. Jocul este oprit și reluat prin lovitură liberă indirectă din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului.



LEGEA 5

1. Autoritatea arbitrilor
2. Deciziile arbitrilor
3. Atribuții și indatoriri ale arbitrilor
4. Echipamentul arbitrilor
5. Semnalele arbitrilor
6. Poziționare și mișcare
7. Responsabilități și atribuții ale arbitrilor
8. Căpitanul echipei

ARBITRII

1. Autoritatea arbitrilor

Fiecare meci este condus de o brigadă formată din minim 2 arbitri (exceptând situația când organizatorul local decide să officieze un singur arbitru) care au autoritate deplină în ceea ce privește punerea în aplicare a Regulilor Jocului și a Regulamentului Disciplinar înainte, în timpul și după terminarea partidei la care au fost delegați, până la părăsirea terenului de joc.

2. Deciziile arbitrilor

Arbitrii delegați la joc vor depune toate eforturile pentru luarea celor mai bune decizii, în conformitate cu Legile Jocului și cu spiritul acestuia, având autoritatea de a lua cele mai bune măsuri conform regulamentelor în vigoare.

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

Arbitrii nu pot reveni asupra unei decizii de reluare a jocului dacă își dau seama că aceasta este incorectă sau în urma informațiilor primite de la un alt oficial de meci, dacă jocul a fost reluat sau s-a fluierat sfârșitul primei sau celei de-a doua reprize (inclusiv prelungiri) și au părăsit terenul de joc sau au oprit definitiv jocul.

Dacă unul dintre arbitrii delegați nu mai poate conduce jocul, meciul poate continua sub supravegherea celui alt/ceilalți arbitri delegați până la prima ieșire a mingii din joc.

3. Atribuții și îndatoriri ale arbitrilor:

- pun în aplicare Legile Jocului;
- conduc jocul, în colaborare cu ceilalți oficiali de meci, observator etc.;
- cronometrează meciul, consemnează evenimentele care au loc în timpul meciului și înaintează oficialului, observatorului, raportul de joc sau după caz raportul suplimentar, care conține informații cu privire la sancțiunile disciplinare și orice alte incidente care au survenit înainte, în timpul sau după meci;
- controlează și/sau indică reluarea jocului.

Intervenția arbitrilor în caz de avantaj acordat:

- Lasă jocul să continue dacă se produce o abatere, iar echipa împotriva căreia s-a comis abaterea poate beneficia de avantaj, respectiv sancționează abaterea în cazul în care consideră că avantajul anticipat nu apare imediat sau în câteva secunde.

Intervenția arbitrilor în caz de sancțiuni disciplinare:

- Atunci când se produc simultan mai multe abateri, sancționează abaterea cea mai gravă din punct de vedere al sancțiunii aplicabile, reluării jocului, gravității fizice și impactului tactic.
- Dispune sancțiuni disciplinare împotriva jucătorilor care comit abateri pasibile de avertisment și eliminare.
- Este abilitat să ia măsuri disciplinare de la intrarea pe terenul de joc pentru inspecția de dinaintea meciului și până la părăsirea acestuia după sfârșitul meciului (inclusiv loviturile de departajare). Dacă, înainte de intrarea

pe terenul de joc la începutul meciului, un jucător comite o abatere care se sancționează cu eliminare, arbitrul este abilitat să interzică jucătorului să ia parte la meci. Arbitrul va raporta orice altă abatere.

- Are autoritatea de a arăta cartonașul galben sau cartonașul roșu și, acolo unde regulamentul competiției permite acest lucru, de a elimina temporar un jucător, de la intrarea pe terenul de joc la începutul meciului și până la sfârșitul meciului, inclusiv în pauzele dintre reprize, în prelungiri și la loviturile de departajare.
- Ia măsuri împotriva oficialilor echipei care nu au un comportament responsabil și îi poate elimina de pe terenul de joc și din imediata apropiere a acestuia. Un oficial al echipei care face parte din personalul medical, care comite o abatere pasibilă de sancționarea cu eliminare, poate rămâne în cazul în care echipa nu are alt personal medical pentru a interveni în cazul în care un jucător necesită asistență medicală.
- Intervine la semnalizările celorlalți oficiali de joc cu privire la incidentele pe care nu le-a văzut.

Intervenția arbitrului în caz de accidentări:

- Lasă jocul să continue până în momentul în care mingea iese din joc în cazul în care un jucător este doar ușor accidentat.
- Oprește jocul dacă un jucător este grav accidentat și dispune transportarea acestuia în afara terenului. Unui jucător accidentat nu i se poate acorda asistență medicală pe terenul de joc, putând reîntra pe teren numai după ce jocul a fost reluat. În cazul în care mingea este în joc, jucătorul trebuie să reîntra pe teren pe la linia de margine, iar dacă mingea este afară din joc poate intra pe la orice linie care delimitează suprafața de joc. Sunt permise excepții de la cerința privind părăsirea terenului de joc numai în următoarele situații:
 - Se accidentează un portar.
 - Un portar și un jucător de câmp intră în coliziune și au nevoie de îngrijiri medicale.
 - Jucători ai aceleiași echipe intră în coliziune și au nevoie de îngrijiri medicale.
 - S-a produs o accidentare gravă.
 - Un jucător s-a accidentat în urma unei abateri de natură fizică pentru care adversarul este avertizat sau eliminat (de exemplu, atac imprudent sau fault grosolan), dacă examinarea/ îngrijirile medicale se efectuează rapid.
 - Se asigură că orice jucător care sângerează părăsește terenul de joc. Jucătorul respectiv poate reîntra pe teren numai la primirea semnalului de la arbitru, acesta din urmă trebuind să se asigure că sângerarea s-a oprit și că nu există pete de sânge pe echipament.
 - Dacă arbitrul a permis intrarea pe teren a medicilor și/sau brancardierilor, jucătorul trebuie să părăsească terenul pe targă sau mergând. În cazul în care jucătorul nu se conformează, trebuie avertizat pentru comportament nesportiv.
 - În cazul în care arbitrul a decis să avertizeze sau să elimine un jucător accidentat, care trebuie să părăsească terenul pentru a primi asistență medicală, cartonașul trebuie să îi fie arătat înainte de a părăsi suprafața de joc.
 - În cazul în care jocul nu a fost oprit din alt motiv sau dacă accidentarea suferită de jucător nu este cauzată de o abatere, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

Decizii ale arbitrului în caz de factori externi:

• Întrerupe, suspendă sau oprește definitiv jocul în urma producerii de abateri sau de intervenții externe, de exemplu:

• Instalația de nocturnă nu funcționează corespunzător.

• Un obiect aruncat de un spectator lovește un oficial de meci, un jucător sau un oficial al echipei, situație în care poate lăsa jocul să continue sau îl poate întrerupe, suspenda sau opri definitiv, în funcție de gravitatea incidentului.

• Un spectator utilizează un fluier, influențând jocul - jocul este oprit și reluat cu o minge de arbitru.

• O altă minge decât cea cu care se joacă, un obiect sau un animal pătrunde pe terenul de joc în timpul meciului. În aceste situații, arbitrul trebuie:

– să oprească jocul (și să îl reia cu o minge de arbitru) numai dacă se produce o intervenție în joc, mai puțin dacă mingea se îndreaptă spre poartă, iar intervenția respectivă nu împiedică un jucător al echipei în apărare să joace mingea, caz în care acordă golul dacă mingea intră în poartă (chiar și în cazul contactului cu mingea), în afară de situația în care intervenția a fost produsă de echipa în atac.

– să lase jocul să continue dacă nu se produce o intervenție în joc și să dispună scoaterea mingii, obiectului sau animalului respectiv în afara terenului imediat ce acest lucru este posibil.

• Nu permite persoanelor neautorizate accesul pe teren.

Arbitrii delegați la joc vor indica durata minimă a prelungirilor acordate după scurgerea ultimului minut al fiecărei reprize. Durata prelungirilor poate fi mărită de arbitru, dar nu scurtată.

4. Echipamentul arbitrului

Echipament obligatoriu:

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

Alte echipamente

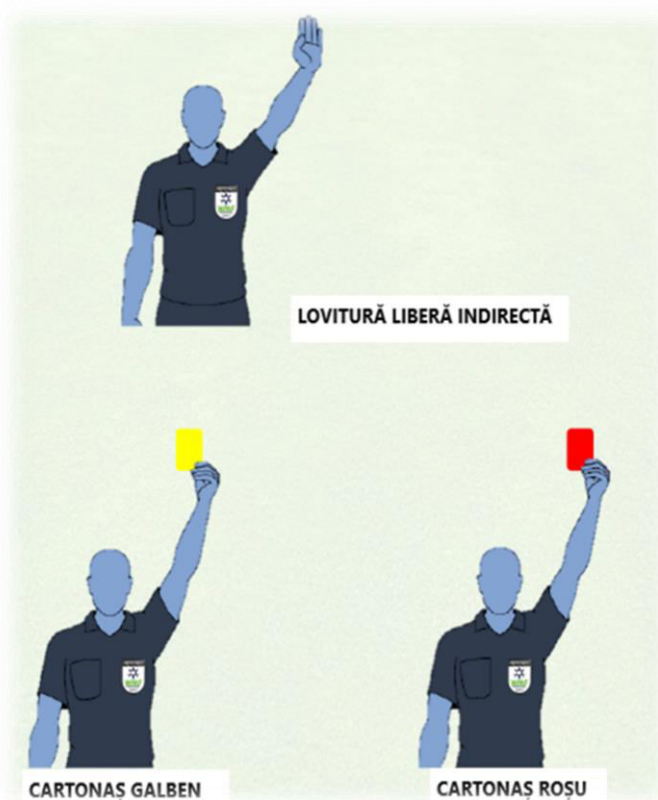
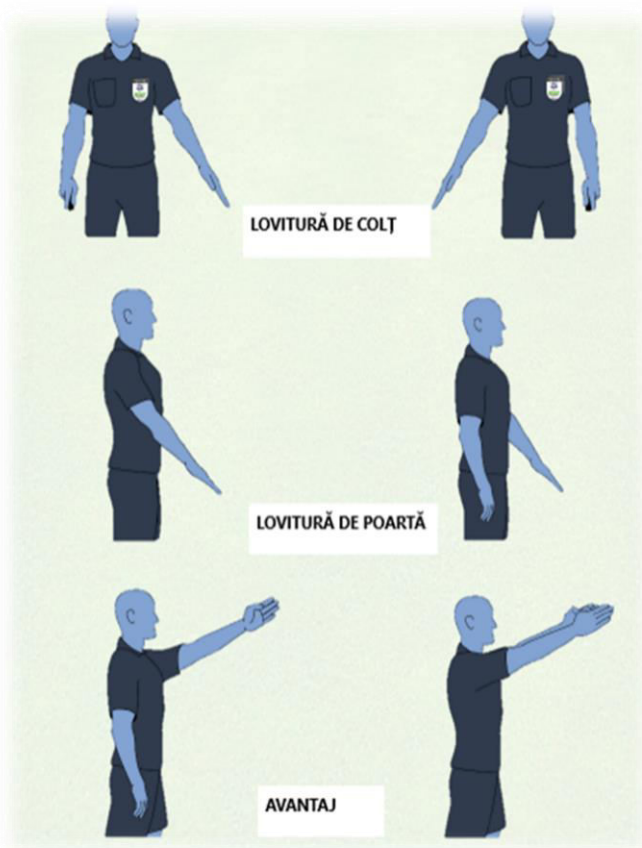
Arbitrilor li se poate permite să utilizeze:

- echipamente de comunicare cu alți oficiali de meci - căști
- echipament de monitorizare a condiției fizice.

Arbitrilor și celorlalți oficiali de meci, de teren le este interzisă purtarea de bijuterii sau de alte echipamente care pot pune în pericol participanții la joc.



5. Semnalele arbitrului:



6. Poziționare și mișcare:

a) Lovitură de începere pentru echipa A



b) Lovitură de începere pentru echipa B



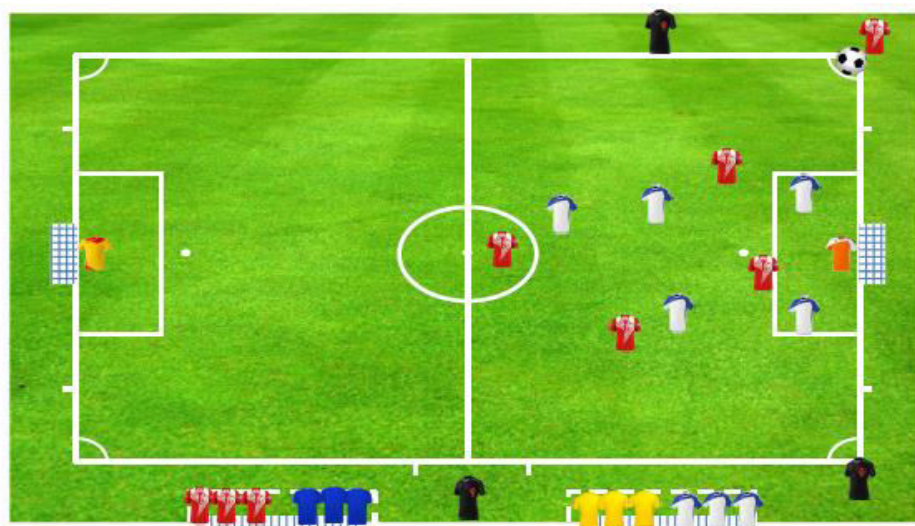
c) Aruncare de la margine pentru echipa A



d) Aruncare de la margine pentru echipa B



e) Lovitură de colț pentru echipa A



f) Lovitură de colț pentru echipa B



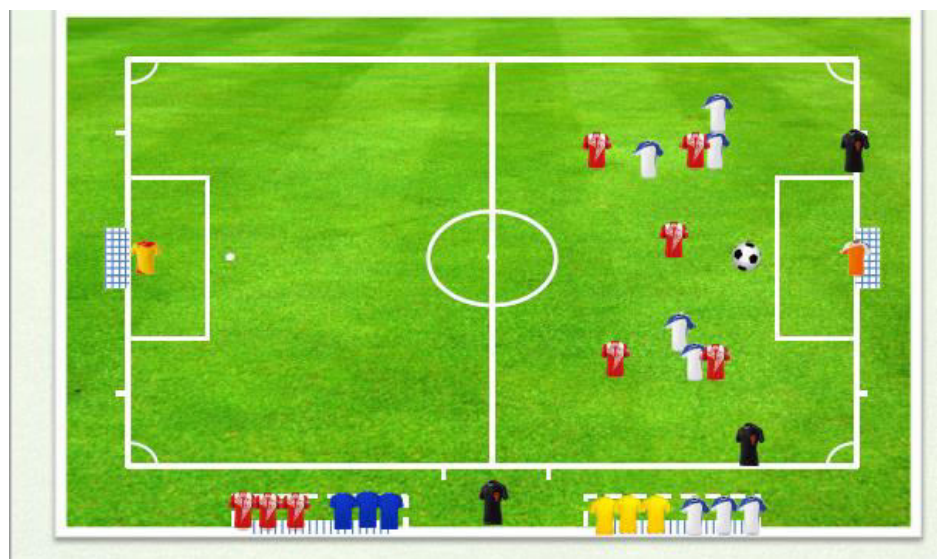
g) Lovitură liberă
pentru echipa A



h) Lovitură liberă
pentru echipa B



i) Lovitură de
pedeapsă pentru
echipa A



j) Lovitură de pedeapsă pentru echipa B



7. Responsabilități și atribuții ale arbitrilor

Un arbitru sau un alt oficial de joc nu poate fi făcut responsabil pentru:

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

8. Meciurile internaționale

Este obligatorie prezența a minim 3 arbitri la meciurile internaționale.



LEGEA 6

1. Arbitrii de margine
2. Observatorul de joc

ALȚI OFICIALI DE MECI

Pentru oficierea unui meci poate fi delegat de asemenea al treilea și al patrulea arbitru. Aceștia vor ajuta cei doi arbitri să conducă meciul în conformitate cu Legile Jocului, dar decizia finală va aparține întotdeauna arbitrilor 1 și 2.

În caz de divergențe între deciziile arbitrilor, cea a arbitrului 1 va prevala față de decizia celui de-al doilea arbitru.

De asemenea, la fiecare joc poate fi delegat (după caz) un observator. Regulamentul competiției trebuie să prevadă în mod clar cine înlocuiește observatorul de joc care nu-și poate începe sau continua exercitarea atribuțiilor aferente.

1. Arbitrii de margine (arbitrul 3 și arbitrul 4)

Aceștia sunt plasați în afara terenului de joc, pe marginea zonei de înlocuiri și la nivelul liniei mediane și au următoarele sarcini:

- Ajută arbitrii în timpul inspecției terenului, a jucătorilor și a echipamentelor jucătorilor (inclusiv dacă problemele au fost rezolvate).
- Verifică procedurile de înlocuire.
- Verifică echipamentul jucătorilor de rezervă care se pregătesc să participe la joc.
- Supraveghează întoarcerea pe teren a jucătorului care a părăsit suprafața de joc în urma unei accidentări sau pentru a-și corecta echipamentul, care va reîntra cu permisiunea arbitrului.
- Verifică mingile suplimentare.
- Indică arbitrilor o greșală clară în avertizarea sau eliminarea unui jucător, sau dacă are loc un comportament violent în afara câmpului său vizual. Cu toate acestea, arbitrii sunt cei care decid toate aspectele legate de joc.
- Informează arbitrul cu privire la comportamentul nepotrivit al oricărei persoane prezente pe terenul de joc sau în suprafața tehnică, banca de rezervă.
- Ține evidența scrisă a oricăror informații relevante cu privire la meci.
- Înlocuiește pe unul dintre arbitrii jocului, dacă acesta nu poate continua oficierea meciului.

2. Observatorul de joc, în colaborare cu arbitrii, poate interveni și lua următoarele decizii

- permiterea sau interzicerea desfășurării unui meci din motive ce țin de starea terenului sau a zonelor adiacente sau de condițiile meteorologice.
- oprirea definitivă a unui meci, din cauza condițiilor tehnice sau de organizare necorespunzătoare.
- oprirea sau nu a jocului în urma unei intervenții din partea spectatorilor sau a oricărei probleme apărute în zona rezervată spectatorilor.
- permite sau nu prezența unor persoane (inclusiv oficiali ai echipei sau ai stadionului, personal de ordine, fotografi sau alți reprezentanți ai mass-media) în apropierea terenului de joc.
- orice alte prevederi ce țin de atribuțiile sale.



LEGEA 7

- 1.Reprizele
- 2.Pauza dintre reprize
- 3.Prelungiri pentru timpul pierdut
- 4.Lovitura de pedeapsă/penalitate
- 5.Oprirea definitivă a jocului

DURATA MECIULUI

1. Reprizele:

Un meci cuprinde două reprize egale între 10 minute și maxim 35 de minute. În acest sens se va ține cont de sistemul de joc, prezentat la regula „numărul jucătorilor”. Durata timpului de joc poate fi decisă de Comisia de Organizare a competiției. Durata meciului poate fi redusă numai dacă arbitrul și cele două echipe convin astfel înainte de începutul meciului și dacă acest lucru este în conformitate cu regulamentul competiției.



2. Pauza dintre reprize

Jucătorii au dreptul la o pauză de minim 5 minute și maxim 10 minute, între cele două reprize. Regulamentul competiției trebuie să prevadă durata pauzei dintre reprize, aceasta putând fi modificată numai cu permisiunea arbitrului sau a Comisiei de Organizare.

3. Prelungiri pentru timpul pierdut

Arbitrul acordă prelungiri la sfârșitul fiecărei reprize pentru timpul pierdut în repriza respectivă pentru:

- examinarea și/sau scoaterea de pe terenul de joc a jucătorilor accidentați;
- pierderea intenționată de timp;
- sancțiuni disciplinare;
- pauza de „hidratare”, (maxim 1 minut) și „pauza de răcorire”, (între 90 sec.-3 min.);
- Orice alte cauze, de întârziere semnificativă în reluarea jocului (de exemplu, manifestările de bucurie la marcarea unui gol).

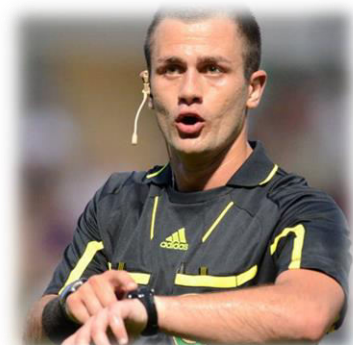
Arbitrul nu poate compensa erorile de cronometrare din prima repriză prin modificarea duratei celei de-a doua reprize.

4. Lovitura de pedeapsă/lovitura de penalitate:

În cazul în care trebuie executată sau repetată o lovitură de pedeapsă (7 m)/lovitură de penalitate (9 m), repriza respectivă este prelungită pentru a permite executarea acesteia.

5. Oprirea definitivă a meciului:

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



LEGEA 8

1. Lovitura de incepere
2. Mingea de arbitru



ÎNCEPEREA ȘI RELUAREA JOCULUI

Măsuri preliminare

Înainte de începerea partidei, alegerea terenurilor și a loviturii de începere va fi trasă la sorți, de către arbitru, cu ajutorul unei monede. Echipa favorizată de sorți va avea dreptul să aleagă fie poarta la care va ataca în prima repriză, fie executarea loviturii de începere.

Echipei care decide la care poartă atacă în prima repriză îi revine lovitura de începere în a doua repriză.

1. Lovitura de începere

Lovitura de începere este un mod de a pune mingea în joc:

- la începutul jocului
- după marcarea unui gol
- în momentul începerii reprizei secunde

Aplicare:

- fiecare jucător trebuie să se afle în propria jumătate de teren;
- jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la o distanță de cel puțin 5 m față de minge;
- mingea se află pe punctul de la centrul terenului de joc;
- arbitrul va da semnalul pentru executarea loviturii;
- mingea intră în joc dacă a fost lovită și s-a mișcat;
- jucătorul care execută lovitura de începere va trimite mingea spre înainte, către cel mai apropiat adversar, acesta având obligația să i-o paseze imediat înapoi aceluiași jucător;
- dintr-o lovitură de începere nu se poate înscrie un gol direct;
- după înscrierea unui gol de către una dintre echipe, lovitura de începere revine echipei adverse.

Abateri și sancțiuni

În orice alte cazuri de încălcare a regulamentului, lovitura de începere se va repeta, cu excepția situației când jucătorul advers căruia i s-a pasat mingea are un comportament nesportiv, caz în care jucătorul va fi avertizat și jocul se va relua cu o LLI de pe locul unde s-a comis greșeala.

2. Mingea de arbitru

- Mingea de arbitru se acordă portarului echipei în apărare în suprafața de pedeapsă a acesteia dacă, în momentul în care jocul a fost oprit:
 - mingea se afla în suprafața de pedeapsă sau
 - mingea a fost atinsă ultima dată în suprafața de pedeapsă.
- În orice alte cazuri, arbitrul acordă mingea de arbitru unui jucător din echipa care a atins ultima dată mingea, în locul unde a fost atinsă ultima dată de un jucător, o persoană străină/factor extern sau de un oficial de meci.
- Toți ceilalți jucători (din ambele echipe) trebuie să rămână la minimum 4 m de minge până când aceasta este în joc.

Mingea este în joc în momentul în care atinge solul.

Abateri și sancțiuni

Mingea de arbitru se repetă dacă:

- atinge un jucător înainte de a atinge solul;
- iese de pe terenul de joc după ce atinge solul, fără să fi fost atinsă de un jucător.

În cazul în care o minge de arbitru intră în poartă fără să fi atins cel puțin doi jucători, jocul este reluat prin:

- lovitură de poartă dacă intră în poarta echipei adverse.
- lovitură de colț dacă intră în poarta echipei proprii.



LEGEA 9

1.Mingea in joc

2.Mingea afară din joc

**MINGE IN JOC ȘI
AFARĂ DIN JOC**

1. Mingea este afară din joc când:

- a depășit în întregime linia de poartă sau linia de margine, pe sol sau în aer;
- mingea atinge tavanul terenului de joc (dacă sunt terenuri cu structură, balon, plasă de protecție, etc.);
- partida a fost oprită de către arbitru;
- atinge un oficial de meci, rămâne în terenul de joc și:
 - o echipă lansează un atac promițător sau
 - mingea intră direct în poartă sau
 - se schimbă echipa aflată în posesia mingii.

În toate aceste situații, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

2. Mingea este în joc:

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



LEGEA 10

1. Inscrierea unui gol

2. Echipa câștigătoare

3. Prelungiri

4. Lovitura de departajare de la punctul de pedeapsă, în caz de egalitate după finalul timpului regulamentar

STABILIREA REZULTATULUI MECIULUI

1. Înscrierea unui gol

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

Un gol poate fi validat în cazul în care portarul echipei în atac aruncă sau lovește mingea intenționat cu mâna sau brațul din propria suprafață de pedeapsă chiar dacă este ultimul jucător care atinge mingea.

În cazul în care arbitrul semnalizează înscrierea golului înainte ca mingea să fi depășit în întregime linia porții, jocul este reluat cu o minge de arbitru.

2. Echipa câștigătoare

Echipa câștigătoare este cea care marchează cele mai multe goluri. Dacă niciuna dintre echipe nu înscrie niciun gol sau dacă cele două echipe înscriu un număr egal de goluri, meciul se încheie la egalitate.

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

- două reprize egale de prelungiri, de maximum 5 minute fiecare.
- lovituri de departajare din punctul de pedeapsă, imediat după terminarea timpului regulamentar.

3. Prelungiri

Regulile competiției ar putea să prevadă două reprize de prelungiri egale, de 5 minute fiecare. În acest caz, se aplică condițiile menționate la Regula 7, cu privire la timpul de joc. Regulile competiției vor preciza durata precisă a celor două reprize egale de prelungiri.

4. Lovituri de departajare de la punctul de pedeapsă, în caz de egalitate după finalul timpului regulamentar

Loviturile de departajare din punctul de pedeapsă se execută după ce jocul s-a încheiat la egalitate și este necesară stabilirea unei echipe câștigătoare, fiind aplicabile dispozițiile Legilor Jocului, în afară de cazul în care există alte prevederi.

Procedura

Înainte de începerea executării loviturilor din punctul de pedeapsă (7 m):

- În afară de cazul în care există alte considerente care îl împiedică să facă acest lucru (de exemplu, starea terenului, siguranța etc.), arbitrul trage la sorți folosind o monedă pentru a decide poarta la care se execută loviturile din punctul de pedeapsă, aceasta putând fi schimbată numai din motive de siguranță în situația în care poarta sau suprafața de joc devin inutilizabile.
- Arbitrul trage din nou la sorți folosind o monedă, iar echipa care câștigă tragerea la sorți decide dacă execută prima sau a doua lovitură.
- Toți jucătorii înscriși pe raportul de arbitraj vor executa lovituri de departajare, inclusiv portarii.
- Cele două echipe vor executa fiecare trei lovituri de departajare din punctul de pedeapsă, în conformitate cu prevederile menționate mai jos.
- Fiecare echipă răspunde de stabilirea ordinii în care vor executa loviturile jucătorii desemnați.
- Dacă, la sfârșitul meciului și înainte sau în timpul executării loviturilor de departajare, o echipă este în superioritate numerică, aceasta trebuie să își reducă numărul de jucători pentru a avea tot atâția jucători ca și

echipa adversă, arbitrul fiind informat cu privire la numele și numărul fiecărui jucător exclus. Jucătorul/jucătorii eliminați în timpul jocului nu li se permite să ia parte la executarea loviturilor de departajare.

- Înaintea începerii loviturilor de departajare, arbitrul trebuie să se asigure că același număr de jucători desemnați selectați pentru executarea loviturilor de departajare se află în jumătatea opusă a terenului.
- Un portar care nu mai poate continua jocul înainte sau în timpul executării loviturilor de departajare poate fi înlocuit de un portar de rezervă sau jucător pentru a egaliza numărul de jucători care execută lovitura de departajare. Portarul înlocuit nu mai poate executa o lovitură de la 7 m.

În timpul loviturilor de departajare:

- Cu excepția jucătorului care a înlocuit un portar accidentat, numai jucătorii desemnați precum și portarii prezenți pe teren sau aflați temporar în afara terenului (din cauza accidentărilor, schimbării echipamentului etc.), arbitrilor și celui de-al treilea arbitru li se permite să rămână pe terenul de joc.
- Toți jucătorii desemnați, cu excepția celui care execută lovitura și celor doi portari, trebuie să rămână cu al treilea arbitru în cealaltă jumătate de teren.
- Portarul coechipier cu jucătorul care execută lovitura trebuie să rămână pe terenul de joc, în afara suprafeței de pedeapsă, pe linia porții, la intersecția acesteia cu linia de demarcație a suprafeței de pedeapsă pe terenul de joc.
- Portarul poate fi înlocuit de un jucător desemnat în timpul loviturilor de departajare, cu condiția ca el să fi informat arbitrii și să fie îmbrăcat cu echipament corespunzător de portar.
- Lovitura este considerată finalizată în momentul în care mingea nu se mai mișcă, iese din joc sau arbitrul oprește jocul în urma unei abateri. Executantul loviturii nu poate juca mingea a doua oară.
- Arbitrii țin evidența loviturilor.
- În cazul în care portarul comite o abatere și, în urma acesteia, lovitura este repetată, portarul trebuie atenționat, iar dacă abaterea se repetă, trebuie avertizat (cartonaș galben).
- Dacă executantul este sancționat pentru o abatere comisă după ce arbitrul a semnalizat executarea loviturii, lovitura este înregistrată ca ratată, iar executantul este avertizat.

Dacă portarul și executantul comit o abatere în același timp:

- indiferent de rezultatul loviturii de pedeapsă (se marchează sau se ratează) arbitrul acordă LLI și avertisment pentru executant.

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

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

Înlocuirile și eliminările din timpul executării loviturilor de departajare:

- Un jucător poate fi avertizat sau eliminat.
- Cartonașele galbene acordate în timpul meciului nu se cumulează cu cele din timpul executării loviturilor de departajare.
- Un portar eliminat trebuie înlocuit de un portar de rezervă sau de un jucător.
- Un jucător, cu excepția portarului, care nu poate continua jocul, nu poate fi înlocuit.
- Arbitrul nu are dreptul să oprească definitiv meciul dacă o echipă rămâne cu mai puțin de jumătate plus 1 jucători de câmp, decât conform regulamentului competiției.



LEGEA 11

1. Protocolul cu privire la începutul meciului
2. Protocolul pentru finalul meciului

PROTOCOLUL DE LA ÎNCEPEREA ȘI FINALUL JOCULUI

Protocolul cu privire la începutul și finalul jocului

Atât protocoalele cu privire la începutul, cât și de la finalul jocului sunt etape obligatorii în timpul unui joc de minifotbal disputat în competițiile oficiale sau amicale, organizate pe teritoriul țării.

Arbitrii se vor asigura că aceste protocoale sunt respectate de toți jucătorii ambelor echipe înainte și după meci, dacă este necesar, înregistrează toate evenimentele în scris și prezintă comisiilor competente un raport cu privire la abaterile constatate, precum și orice alt incident care a avut loc înainte și după meci.



1. Protocolul cu privire la începutul meciului

Înainte de protocol:

- Toți jucătorii ambelor echipe înscriși pe raportul de arbitraj sunt obligați să aplice și să respecte regulile protocolului cu privire la începutul meciului.
- Arbitrul ține cont de durata protocolului de început de meci, astfel încât să poată începe meciul la ora programată.
- Toți jucătorii înscriși pe raport trebuie să participe la protocol având echipamentul oficial de joc.

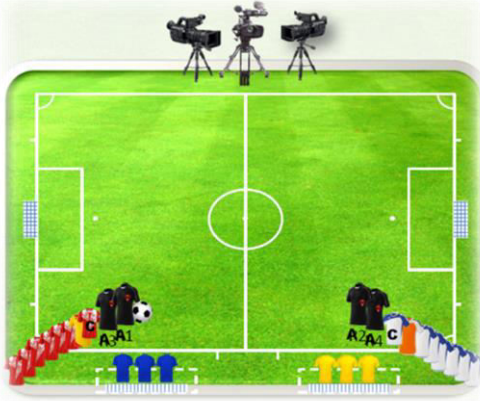
Procedura:

- Mingea de meci este plasată pe un stativ la intrarea pe teren.
- Fluierul de semnal dat de către primul arbitru (A1) este semnalul pentru intrarea celor două echipe pe teren.
- Fiecare echipă intră prin suprafața de colț sau prin mijlocul terenului, în spatele arbitrilor și se succed în ordine pentru a ajunge la centrul terenului.

Purtătorii de drapel

În cazul competițiilor desfășurate între echipele reprezentative, organizatorii vor desemna persoane, care vor avea sarcina de a purta drapelul național în poziție vizibilă pe durata protocolului de începere a jocului. Aceștia vor intra pe teren de la colțul terenului înaintea jucătorilor, conducându-i până la mijlocul terenului. După alinierea jucătorilor la centru, purtătorii de drapel se vor poziționa cu fața spre camerele de filmat în fața jucătorilor la o distanță minim de 3 m. Aceștia vor sta în această poziție pe toată durata intonării celor două imnuri naționale. Purtătorii steagurilor naționale părăsesc terenul într-o ordine specifică: steagul Federației Naționale, urmat de steagul țării gazdă și, în cele din urmă, steagul țării oaspete.

Poziția arbitrilor înainte de protocolul de început de meci:



- Căpitanul echipei gazdă (C1) trebuie să treacă în fața colegilor săi și toți vor urma arbitrul (A1)
- Căpitanul echipei oaspete (C2) trebuie să treacă în fața colegilor săi și toți vor urma arbitrul (A2)
- Oficialii celor două echipe înscrise pe foaia de joc trebuie să se întoarcă la banca de rezerve.

Poziția arbitrilor în timpul protocolul de la mijlocul terenului

- Echipele se așează în rând în fața camerelor, căpitanii lângă arbitrii
- Primul și al doilea arbitru (A1) și (A2) sunt la mijloc, După caz, al patrulea arbitru (A4) lângă echipa oaspete și al treilea

arbitru (A3) lângă echipa gazdă.

- La semnalul arbitrului A1, jucătorii salută publicul
- La jocurile internaționale se vor intona imnurile naționale ale echipelor



Echipa gazdă dă mâna mai întâi cu arbitrii și apoi cu jucătorii echipei adverse:

- Căpitanul echipei gazdă urmat de coechipierii săi dau mâna cu arbitrii și jucătorii echipei adverse.
- După salut, se întorc la locurile lor pe teren.
- În același mod, jucătorii echipei adverse dau mâna cu arbitrii și se întorc la locurile lor.



2. Protocolul pentru finalul meciului:

- Arbitrul (A1) fluieră sfârșitul meciului și merge la punctul central unde arbitrii (A2) și după caz (A3) și (A4) i se vor alătura.
- Toți jucătorii participanți la joc se vor saluta între ei și cu arbitrii partidei.

Procedură:

- Toți arbitrii trebuie să fie în mijlocul cercului de la mijlocul terenului.
 - Căpitanul echipei gazdă urmat de coechipierii săi dau mâna cu arbitrii și jucătorii echipei adverse.
 - În același mod, jucătorii echipei adverse dau mâna cu arbitrii și se întorc la locurile lor.
- Jucătorii din ambele echipe salută spectatorii
- Echipa oaspete iese prima, ultimul care iese fiind căpitanul urmat de arbitri.
 - Căpitanul echipei gazdă iese după arbitri, iar colegii săi îl urmează iar după aceea părăsesc terenul.

LEGEA 12

1. Lovitura liberă directă
2. Lovitura liberă indirectă
3. Sancțiuni disciplinare

FAULTURI ȘI COMPORTAMENT NESPORTIV

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

1. Lovitura liberă directă

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

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

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

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

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

- comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna (cu excepția portarului în suprafața proprie de pedeapsă)
- ține un adversar
- împiedică înaintarea unui adversar prin contact fizic
- mușcă sau scuipă pe cineva
- aruncă un obiect spre mingea, un adversar sau un oficial de meci sau atinge mingea cu un obiect ținut în mână.

Jucarea mingii cu mâna

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

Poziția mâinii/brațului unui jucător ar trebui judecată în raport cu mișcarea corpului său în acea situație specială.

În scopul stabilirii abaterii la jucarea mingii, limita superioară a brațului coincide cu limita inferioară a axilei (care se consideră umăr).

Reprezintă o abatere dacă un jucător:

- atinge mingea cu mâna/ brațul atunci când astfel își mărește în mod nenatural suprafața corpului.
- Se consideră că un jucător își mărește în mod nenatural suprafața corpului când poziția mâinii / brațului lui nu este o consecință sau justificabilă pentru mișcarea corpului jucătorului pentru acea situație specifică. Având mâna / brațul într-o astfel de poziție, jucătorul își asumă riscul ca mâna / brațul să fie lovit de mingea și să fie sancționat.
- mâna/brațul este peste/dincolo de nivelul umărului (în afară de cazul în care joacă în mod deliberat mingea și aceasta îi atinge apoi mâna/brațul).
- Abaterile de mai sus sunt valabile inclusiv în situația în care mingea atinge mâna/brațul jucătorului direct din capul sau corpul (inclusiv piciorul) altui jucător aflat în apropiere.

- **Înscrie un gol în poarta adversă:**

- direct cu mâna/brațul, fie și în mod accidental, excepție portarul aflat în propria suprafață de pedeapsă
- imediat după ce mingea îi atinge mâna/ brațul, fie și în mod accidental.

Nu se consideră abatere dacă, după jucarea accidentală cu mâna, mingea parcurge o anumită distanță (pasă sau dribling) și/sau se dau câteva pase înainte de gol sau ocazia de gol.

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

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

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

2. Lovitura liberă indirectă

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător:

- joacă periculos
- împiedică înaintarea unui adversar, fără a avea contact fizic cu acesta
- execută un atac prin alunecare la minge sau joacă mingea fiind căzut la sol, împiedicând adversarul să intre în posesia mingii
- protestează folosind un limbaj și/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase sau comite alte abateri de limbaj
- împiedică portarul să dea drumul mingii din mâini sau lovește sau încearcă să lovească mingea atunci când portarul se pregătește să dea drumul mingii
- comite orice altă abatere care nu este stipulată în Legile Jocului în urma căreia jocul este oprit pentru avertizarea sau eliminarea unui jucător.

Se acordă lovitură liberă indirectă dacă portarul comite una din abaterile de mai jos în interiorul suprafeței de pedeapsă proprii:

- se află în posesia mingii și ține mingea cu mâna/brațul mai mult de șase secunde înainte de a-i da drumul
- atinge mingea cu mâna/brațul după ce i-a dat drumul și înainte de a fi atinsă de un alt jucător
- atinge mingea cu mâna/brațul, în afară de cazul în care a lovit în mod clar mingea cu piciorul sau a încercat să lovească mingea cu piciorul pentru a-i da drumul în joc, după ce:
- i-a fost trimisă deliberat cu piciorul de un coechipier
- a primit-o direct dintr-o aruncare de la margine efectuată de un coechipier.

Se consideră că portarul este în posesia mingii cu mâna/mâinile când:

- mingea se află în mâinile sale sau între mână și o altă suprafață (de exemplu, sol, propriul corp) sau când atinge mingea cu orice parte a mâinilor sau brațelor, în afară de cazul în care aceasta îl lovește sau când o respinge
- ține mingea cu mâna larg deschisă
- bate mingea de pământ sau o aruncă în aer.

Un portar nu poate fi atacat de un adversar când se află în posesia mingii cu mâna/mâinile.

Jocul periculos

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

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

Împiedicarea înaintării unui adversar fără contact fizic

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

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

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

3. Sancțiuni disciplinare

Arbitrul este abilitat să ia măsuri disciplinare de la intrarea pe terenul de joc pentru inspecția de dinaintea meciului și până la părăsirea acestuia după sfârșitul meciului (inclusiv loviturile de departajare de la 7 m).

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

Un jucător, jucător de rezervă sau un oficial al unei echipe care comite o abatere care se sancționează cu avertisment sau eliminare, pe terenul de joc sau în afara acestuia va fi sancționat în funcție de abaterea comisă.

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

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

Întârzierea reluării jocului pentru arătarea unui cartonaș

Dacă arbitrul decide avertizarea sau eliminarea unui jucător, jocul nu trebuie reluat înainte de a fi aplicată sancțiunea, în afară de cazul în care echipa împotriva căreia s-a comis abaterea execută rapid lovitura liberă și are o ocazie clară de înscriere a unui gol înainte ca arbitrul să înceapă procedura de aplicare a sancțiunii disciplinare. Sancțiunea este aplicată la următoarea oprire a jocului; dacă abaterea a constat în împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol de către echipa adversă, jucătorul va fi avertizat.

Avantajul

Dacă arbitrul acordă avantaj în cazul comiterii unei abateri care ar fi sancționată cu avertisment/eliminare, dacă jocul ar fi fost oprit, avertismentul/eliminarea respectiv(ă) trebuie acordat(ă) la următoarea ieșire a mingii din joc. Însă, dacă abaterea i-a anulat echipei adverse o ocazie clară de înscriere a unui gol, jucătorul este avertizat pentru joc nesportiv. Dacă abaterea a constat în împiedicarea unui atac promițător ori în intervenția într-un astfel de atac, jucătorul nu va fi avertizat.

Regula avantajului nu trebuie aplicată în cazuri de fault grosolan, comportament violent sau în cazul comiterii unei a doua abateri pasibile de avertisment, decât dacă există o ocazie clară de înscriere a unui gol. Arbitrul trebuie să elimine jucătorul la prima ieșire a mingii din joc, dar dacă jucătorul joacă mingea sau își dispută mingea cu adversarul/intervine asupra acestuia, arbitrul trebuie să oprească jocul, să elimine jucătorul și să dispună reluarea jocului prin lovitură liberă indirectă, în afară de cazul în care jucătorul a comis o abatere mai gravă.

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

Abateri sancționate cu avertisment

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

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



Pentru primele patru abateri specificate mai sus se vor avertiza (cartonaș galben) și jucătorii de rezervă.

În cazul în care se comit două abateri distincte sancționabile cu avertisment (chiar dacă la foarte scurt timp una după alta), se vor acorda două cartonașe galbene și implicit cel roșu (de exemplu, dacă un jucător intră pe teren fără permisiunea arbitrului și comite un atac imprudent).

Avertisment pentru comportament nesportiv

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

- încearcă să ducă în eroare arbitrul, de exemplu, simulând accidentarea sau pretinzând că a fost faultat (simulare)
- își schimbă postul cu portarul în timpul jocului sau fără permisiunea arbitrului
- comite cu imprudență o abatere pasibilă de sancționare cu lovitură liberă directă
- joacă mingea cu mâna cu scopul de a interveni într-un atac promițător sau de a-l opri
- comite orice altă abatere pentru a interveni într-un atac promițător sau a-l opri, în afară de cazul în care arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă pentru o abatere comisă ca urmare a unei încercări de joc a mingii
- împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către adversar, comițând o abatere ca urmare a unei încercări de a juca mingea, iar arbitrul acordă o lovitură de pedeapsă
- joacă mingea cu mâna, încercând să marcheze un gol (indiferent dacă reușește sau nu) sau încercând, fără a reuși, să împiedice înscrierea unui gol
- joacă mingea în timp ce iese de pe terenul de joc, după ce a primit permisiunea de a părăsi terenul
- manifestă lipsă de respect pentru joc

- folosește o strategie deliberată de pasare a mingii (inclusiv din lovitură liberă) către portar cu capul, pieptul, genunchiul, etc., cu scopul de a eluda această Lege, indiferent dacă portarul atinge sau nu mingea cu mâinile
- distrage verbal atenția adversarului în timpul jocului sau la reluarea acestuia.

Manifestări de bucurie la înscrierea unui gol

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

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

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

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

Întârzierea reluării jocului:

Arbitrii trebuie să avertizeze jucătorii care întârzie reluarea jocului prin practici, precum cele de mai jos:

- simulează intenția de a efectua o aruncare de la margine, dar renunță brusc și lasă un coechipier să efectueze aruncarea
- întârzie părăsirea terenului în momentul în care sunt înlocuiți
- întârzie în mod excesiv reluarea jocului
- lovesc mingea pentru a o îndepărta sau o iau cu ei sau provoacă o confruntare prin atingerea deliberată a mingii după ce arbitrul a oprit jocul
- execută o lovitură liberă dintr-un alt loc pentru a forța repetarea acesteia.

Abateri sancționate cu eliminare:

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

- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol a echipei adverse prin comiterea unei abateri prin jucarea mingii cu mâna (cu excepția portarului aflat în propria suprafață de pedeapsă)
- împiedică un adversar să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol de către un adversar a cărui direcție generală de deplasare este către poarta jucătorului vinovat, prin comiterea unei abateri care se sancționează cu lovitură liberă (în afară de cazul în care se aplică prevederile secțiunii următoare)
- împiedică un adversar să înscrie un gol sau împiedică o ocazie clară de înscriere a unui gol prin deposedarea adversarului prin alunecare
- comite un fault grosolan
- mușcă sau scuipă pe cineva
- are un comportament violent
- folosește un limbaj și/sau gesturi agresive, ofensatoare sau ireverențioase
- primește un al doilea avertisment în același meci.



Un jucător care a fost eliminat trebuie să părăsească zona din proximitatea terenului de joc.

Împiedicarea înscrierii unui gol sau a unei ocazii clare de înscriere a unui gol

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

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

Un jucător sau jucător eliminat, care intră pe terenul de joc fără permisiunea necesară din partea arbitrului și intervine în joc sau asupra unui adversar, împiedicând echipa adversă să înscrie un gol sau împiedicând o ocazie clară de înscriere a unui gol de către echipa adversă comite o abatere care se sancționează cu eliminare.

Se va ține cont de următoarele elemente:

- distanța dintre locul unde este comisă abaterea și poartă
- direcția generală a jocului
- posibilitatea de a păstra sau recupera mingea
- poziția și numărul apărătorilor.

Fault grosolan

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

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

Comportament violent

Comportamentul violent se referă la situațiile în care un jucător utilizează sau încearcă să utilizeze forță excesivă sau brutalitate împotriva unui adversar fără a disputa mingea sau împotriva unui coechipier, oficial al echipei, oficial de meci, spectator sau orice altă persoană, indiferent dacă a avut loc sau nu un contact fizic.

De asemenea, un jucător care nu participă la disputarea mingii și lovește în mod deliberat un adversar sau orice altă persoană în cap sau în față cu mâna sau cu brațul se face vinovat de comportament violent, în afară de cazul în care forța loviturii este neglijabilă.

Oficialii echipelor

În cazul în care se comite o abatere, iar persoana vinovată de abatere nu poate fi identificată, va primi sancțiunea antrenorului principal prezent în suprafața tehnică.

Atenționare

Următoarele abateri sunt pasibile, în general, de atenționare; repetarea lor sau abaterile flagrante ar trebui să fie urmate de avertisment sau eliminare.

- intrarea pe terenul de joc într-un mod nerescuțos/conflictual
- necooperarea cu oficialii de meci
- manifestări minore/neimportante de dezacord (verbale sau gestuale) față de o decizie.

Avertisment:

- întârzierea reluării jocului de propria echipă
- intrarea deliberată în suprafața tehnică a echipei adverse (într-un mod neconflictual)
- manifestări verbale sau gestuale de dezacord incluzând:
 - aruncarea/lovirea cu piciorul a unor recipiente de băuturi sau a altor obiecte
 - gesturi care arată o lipsă clară de respect față de oficialii de meci, de exemplu, aplauze sarcastice.
- gesticularea excesivă/constantă în legătură cu acordarea unui cartonaș roșu sau galben
- gesturi sau acțiuni provocatoare sau instigatoare
- comportament inacceptabil constant (inclusiv abateri repetate sancționate cu atenționare)
- manifestarea de lipsă de respect față de joc.

Eliminare:

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

Abateri care implică aruncarea unui obiect (sau a mingii)

În toate cazurile, arbitrul va lua măsura disciplinară corespunzătoare:

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

4. Reluarea jocului după faulturi și comportament nesportiv

- Dacă mingea este afară din joc, jocul este reluat în conformitate cu decizia anterioară.
- Dacă mingea este în joc și un jucător comite o abatere de natură fizică pe terenul de joc împotriva:
 - unui adversar - lovitură liberă indirectă sau directă sau lovitură de pedeapsă
 - unui coechipier sau jucător eliminat, oficial al echipei sau oficial de meci - lovitură liberă directă sau lovitură de pedeapsă
 - orice altă persoană – minge de arbitru.

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

- Dacă, în timp ce mingea este în joc:
 - un jucător comite o abatere împotriva unui oficial de meci sau împotriva unui jucător sau jucător eliminat al echipei adverse sau împotriva unui oficial al echipei adverse în afara terenului de joc sau

• jucător eliminat sau un oficial al echipei comite o abatere împotriva unui jucător al echipei adverse sau împotriva unui oficial de meci sau intervine asupra unuia dintre aceștia în afara terenului de joc, jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului, din punctul cel mai apropiat de locul unde s-a produs abaterea/intervenția; se acordă lovitură de pedeapsă dacă abaterea este pasibilă de sancționarea cu lovitură liberă directă, în cazul în care locul unde a fost comisă abaterea se află în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei jucătorului vinovat.

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

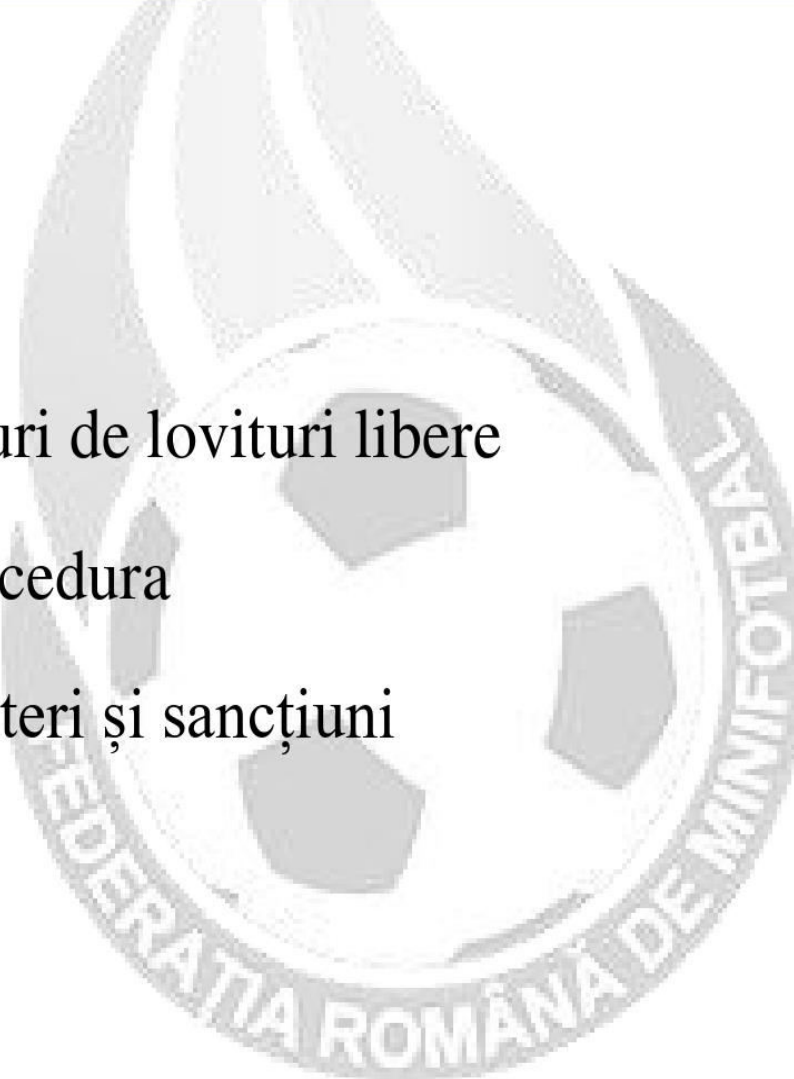
În cazul în care un jucător atinge mingea cu un obiect pe care îl ține în mână jocul se reia cu lovitură liberă directă (sau cu lovitură de pedeapsă).

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

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



LEGEA 13

- 
1. Tipuri de lovituri libere
 2. Procedura
 3. Abateri și sancțiuni

LOVITURI LIBERE

Loviturile libere

1. Tipuri de lovituri libere

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

Semnalul pentru lovitura liberă indirectă

Arbitrul semnalizează acordarea unei lovituri libere indirecte prin ridicarea brațului deasupra capului; semnalul este menținut până în momentul în care lovitura este executată și mingea atinge alt jucător, iese afară din joc sau este clar că nu poate fi marcat direct un gol.

O lovitură liberă indirectă trebuie să fie repetată dacă arbitrul nu semnalizează că lovitura respectivă este o lovitură indirectă, iar mingea este trimisă direct în poartă.

Mingea intră în poartă:

- Dacă, dintr-o lovitură liberă directă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă gol.
- Dacă, dintr-o lovitură liberă indirectă, mingea intră direct în poarta adversă, se acordă lovitură de poartă.
- Dacă, dintr-o lovitură liberă directă sau indirectă, mingea intră în poarta proprie, se acordă lovitură de colț.

2. Procedura

Toate loviturile libere sunt executate din locul unde s-a produs abaterea, cu următoarele excepții:

- Loviturile libere indirecte acordate echipei în atac pentru o abatere produsă în suprafața de poartă a echipei adverse sunt executate din punctul cel mai apropiat de pe linia suprafeței de poartă paralelă cu linia porții.
- Loviturile libere acordate echipei în apărare în propria suprafață de poartă pot fi executate din orice punct al acesteia.
- Loviturile libere pentru abateri care implică intrarea, reîntrarea sau ieșirea unui jucător de pe terenul de joc fără permisiune sunt executate din locul unde se afla mingea în momentul opririi jocului. Cu toate acestea, dacă un jucător iese de pe terenul de joc în cadrul unei acțiuni de joc comite o abatere împotriva altui jucător în afara terenului de joc, jocul este reluat cu o lovitură liberă de pe linia terenului cea mai apropiată de locul unde a avut loc abaterea; pentru abateri sancționate cu lovitură liberă directă, se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeței de pedeapsă a jucătorului vinovat.
- în cazul în care Legile Jocului prevăd alt loc de unde se execută lovitura (a se vedea Legile 03, 11, 12).

Mingea:

- trebuie să fie statică, iar executantul nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.
- este în joc atunci când este lovită și se mișcă în mod clar, în afară de cazul în care se acordă o lovitură liberă echipei în apărare în propria suprafață de pedeapsă, situație în care mingea este în joc în momentul în care este trimisă direct în afara suprafeței de pedeapsă.

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

- la minimum 5 m de minge, în afară de cazul în care se află pe propria linie de poartă, între stâlpii porții
- în afara suprafeței de pedeapsă pentru loviturile libere acordate în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei adverse.

Timpul de executare pentru lovitura liberă directă sau indirectă este de 5 secunde.

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

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

Executarea unei fente, constând în simularea executării unei lovituri libere pentru a deruta adversarii, este permisă, făcând parte din jocul de minifotbal.

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

3. Abateri și sancțiuni

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

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

Dacă, atunci când echipa în apărare execută o lovitură liberă în propria suprafață de pedeapsă, în interiorul acesteia se află jucători ai echipei adverse care nu au avut timp să o părăsească, arbitrul lasă jocul să continue. Dacă un adversar care se află în suprafața de pedeapsă în momentul executării loviturii libere sau care pătrunde în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca aceasta să atingă un alt jucător și să fie în joc, lovitură liberă trebuie repetată.

Dacă, atunci când se execută o lovitură liberă de echipa în apărare în propria suprafață de pedeapsă, mingea nu este trimisă direct în afara suprafeței de pedeapsă, lovitură liberă trebuie repetată.

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

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



LEGEA 14

1. Procedura
2. Abateri și sancțiuni
3. Tabel rezumativ

LOVITURA DE PEDEAPSĂ ȘI PENALITATE

Lovitura de pedeapsă (penalty) se acordă dacă un jucător comite o abatere pasibilă de sancționare cu lovitură liberă directă în propria suprafață de pedeapsă sau în afara terenului de joc, în cadrul jocului, conform prevederilor Legilor 12 și 13.

Lovitura de penalitate (de la 9 m) se acordă atunci când o echipă acumulează pe durata unei reprize 6 abateri sancționate de către arbitru cu lovitură liberă directă sau indirectă. De asemenea, pentru fiecare abatere care urmează după cele 6 deja acumulate (a 7-a, a 8-a, a 9-a etc), echipa va fi sancționată din nou cu o lovitură de penalitate de la 9 m.

Abaterile acumulate de o echipă într-o repriză se anulează la finalul ei.

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

1. Procedura:

- mingea trebuie așezată pe punctul/linia de pedeapsă (7 m), idem pe punctul/linia de 9 m pentru lovitura de penalitate
- executantul loviturii trebuie să fie clar identificat
- portarul trebuie să rămână pe linia porții, cu fața la executant, între stâlpii porții, fără a atinge stâlpii porții, bara transversală sau plasa porții, până la lovirea mingii
- toți ceilalți jucători trebuie să se afle în interiorul terenului de joc, în afara suprafeței de pedeapsă, în spatele punctului de pedeapsă, la cel puțin 5 m de minge.

După ce toți jucătorii s-au poziționat pe teren în conformitate cu această regulă, arbitrul dă semnalul de executare a loviturii de pedeapsă/penalitate.

Jucătorul care execută lovitura de pedeapsă/penalitate trebuie să trimită mingea spre înainte și să nu joace mingea din nou până când aceasta nu a fost atinsă sau jucată de către un alt jucător.

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

Lovitura de pedeapsă și de penalitate trebuie executată chiar dacă după momentul acordării ei, timpul de joc a expirat (jocul va fi prelungit pentru a permite executarea sau reexecutarea loviturii de pedeapsă).

Executantul loviturii trebuie să trimită mingea direct către poartă, fără intenția de a pasa mingea la un coechipier.

2. Abateri și sancțiuni:

a) dacă un coechipier al portarului comite o abatere:

- dacă mingea intră în poartă, se acordă gol
- dacă mingea nu intră în poartă, lovitura de pedeapsă se va repeta;

b) dacă portarul comite o abatere:

- dacă mingea intră în poartă, se acordă gol
- dacă mingea nu intră în poartă sau lovește bara transversală sau stâlpii porții, lovitura se repetă numai dacă abaterea portarului a avut clar un impact asupra executantului loviturii
- dacă mingea este împiedicată de către portar să intre în poartă, lovitura se repetă și portarul va fi atenționat.

Pentru orice abatere ulterioară, portarul va fi avertizat (cartonaș galben).

c) dacă un jucător al echipei în atac comite o abatere:

- dacă mingea intră în poartă, lovitura de pedeapsă se va repeta
- dacă mingea nu intră în poartă, arbitrul oprește jocul și dispune reluarea acestuia cu LLI de pe locul unde s-a comis greșeala
- dacă executantul face o fentă, simulând că lovește mingea după încheierea alergării va fi și avertizat
- dacă lovitura de pedeapsă este executată de un coechipier al executantului identificat, arbitrul avertizează jucătorul care a executat lovitura.

3. Tabel rezumativ

Rezultatul loviturii de pedeapsă/penalitate		
	Este gol	Nu este gol
Intrare în suprafața de pedeapsă a unui jucător al echipei în atac	Repetarea loviturii de pedeapsă	Lovitură liberă indirectă
Intrare în suprafața de pedeapsă a unui jucător al echipei în apărare	Gol acordat	Repetarea loviturii de pedeapsă
Intrare în suprafața de pedeapsă a câte unui jucător de la ambele echipe	Repetarea loviturii de pedeapsă	Repetarea loviturii de pedeapsă
Abatere comisă de portar	Gol acordat	Lovitura nu este respinsă: lovitura de pedeapsă nu se repetă (decât dacă a existat un impact clar asupra executantului) Lovitura este respinsă: lovitura se repetă și portarul va fi atenționat, iar pentru orice abatere ulterioară, avertizat
Abatere comisă de portar și de executant în același timp	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant
Minge trimisă spre înapoi	Lovitură liberă indirectă	Lovitură liberă indirectă
Fentă neregulamentară	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru executant
Lovitură executată de un coechipier	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru coechipierul care execută	Lovitură liberă indirectă și avertisment pentru coechipierul care execută



LEGEA 15

1. Procedura
2. Abateri și sancțiuni

ARUNCAREA DE LA MARGINE

Aruncarea de la margine se acordă echipei adverse jucătorului care a atins ultimul mingea, când mingea depășește în întregime linia de margine, pe sol sau în aer, atinge tavanul sau plasa de protecție a terenului de joc.

Nu se poate înscrie gol direct dintr-o aruncare de la margine:

- Dacă mingea intră în poarta adversă – se acordă lovitură de poartă.
- Dacă mingea intră în poarta echipei care aruncă de la margine – se acordă lovitură de colț.

1. Procedura

La momentul aruncării mingii de la margine, executantul trebuie:

- să stea în picioare cu fața către terenul de joc
- să aibă, cel puțin parțial, ambele picioare pe linia de margine sau în afara acesteia
- să arunce mingea cu ambele mâini din spate și pe deasupra capului din locul în care mingea a ieșit de pe terenul de joc.

Toți adversarii trebuie să fie poziționați la o distanță de minimum 3 m de locul de pe linia de margine de unde urmează să se execute aruncarea de la margine.

Aruncarea de la margine se execută într-un interval de 5 secunde din momentul în care echipa are posibilitatea de a o executa. Dacă nu se execută în 5 secunde, se va acorda posesia echipei adverse.

Mingea este în joc în momentul în care aceasta intră pe terenul de joc și părăsește mâinile executantului. Dacă mingea atinge solul înainte de a intra pe teren, aruncarea de la margine este repetată de aceeași echipă, din același loc. Dacă aruncarea de la margine nu este executată corect, va fi repetată de echipa adversă.

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

Executantul aruncării de la margine nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.

2. Abateri și sancțiuni

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

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

Un adversar care, în mod incorect, distrage sau obstrucționează executantul aruncării de la margine (inclusiv prin poziționarea la o distanță mai mică de 3 m de locul aruncării de la margine), va fi avertizat pentru comportament nesportiv, iar dacă aruncarea de la margine a fost executată, se va acorda lovitură liberă indirectă.

Dacă un jucător execută aruncarea de la margine:

- din alt loc decât cel în care mingea a părăsit terenul de joc
 - din interiorul terenului de joc
 - în mai mult de 5 secunde
- aruncarea de la margine va fi executată de un jucător al echipei adverse.

LEGEA 16

1. Procedura
2. Abateri și sancțiuni



LOVITURA DE POARTĂ

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

Dintr-o lovitură de poartă, se poate înscrie direct gol, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta echipei executantului, se acordă lovitură de colț în favoarea echipei adverse, dacă mingea a ieșit din suprafața de pedeapsă.

1. Procedura:

- Mingea trebuie să fie statică și va fi repusă cu piciorul de către portar din orice punct al propriei suprafețe de pedeapsă într-un interval de maxim 5 secunde (în caz contrar este atenționat și la a doua abatere, avertizat).
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar.
- Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână în afara suprafeței de pedeapsă până când mingea este în joc.

2. Abateri și sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, portarul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă.

Dacă la executarea unei lovituri de poartă, în interiorul suprafeței de pedeapsă se află jucători ai echipei adverse care nu au avut timp să o părăsească, arbitrul lasă jocul să continue. Dacă un jucător al echipei adverse care se află în suprafața de pedeapsă în momentul executării loviturii de poartă sau care intră în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca aceasta să atingă un alt jucător și mingea să fie în joc, se repetă lovitură de poartă.

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

Pentru orice altă abatere de la această Lege, se repetă lovitură de poartă.



LEGEA 17

1. Procedura
2. Abateri și sancțiuni



LOVITURA DE COLȚ,

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



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

1. Procedura:

- Mingea trebuie așezată în suprafața de colț cea mai apropiată de locul în care aceasta a depășit linia de poartă.
- Mingea trebuie să fie statică, fiind lovită cu piciorul de un jucător al echipei în atac într-un interval de maxim 5 secunde de la poziționarea mingii în suprafața de colț (în caz contrar este atenționat și la a doua abatere, avertizat).
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar; nu este nevoie să iasă din suprafața de colț.
- Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână la o distanță de minimum 5 m de arcul de colț înainte ca mingea să fie în joc.

2. Abateri și sancțiuni

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

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

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

Pentru orice altă abatere de la această Lege, se repetă lovitură de colț.





Federația Romană de Minifotbal

Str. Ing. Anghel Saligny nr. 120, Bl. 1E, Sc. 3, et. 3, ap. 50

Galați, județul Galați, Cod Postal: 800488

Romania

office@frminifotbal.ro

Acest regulament nu poate fi reprodus, copiat sau folosit decat cu acordul Federației Romane de Minifotbal.

In vigoare de la data de 26.08.2022