



LEGILE JOCULUI – updated 2026

Legea 1: Terenul de Joc

Art. 1.7 Porțile

Deplasarea porții Arbitrii au obligația de a utiliza următoarele instrucțiuni cu privire la amplasarea porților de-a lungul liniei de poartă și validarea unui gol:

Poartă poziționată corect

- **A** = Gol marcat.
- **B** = Dacă ambii stâlpi ai porții ating linia porții, arbitrii trebuie să acorde golul dacă mingea a depășit în întregime linia porții.

Poartă deplasată

- **C** = O poartă este considerată deplasată atunci când cel puțin unul dintre stâlpii porții nu atinge linia de poartă.

Dacă un **jucător aflat în apărare** (inclusiv portarul) își deplasează sau răstoarnă propria poartă și:

- **Mingea nu intră în poartă și nici nu o atinge**, jocul este oprit și:
 - Dacă a fost **accidental**, jocul se reia cu mingea de arbitru.
 - Dacă a fost **deliberat**, jocul se reia cu o lovitură liberă indirectă, iar jucătorul vinovat trebuie avertizat (cartonaș galben).
- **Mingea atinge poarta, dar nu intră**, jocul este oprit și:
 - Dacă a fost **accidental**, jocul se reia cu mingea de arbitru.
 - Dacă a fost **deliberat**, jocul se reia cu o lovitură de pedeapsă (penalty), iar jucătorul vinovat trebuie eliminat (cartonaș roșu) pentru împiedicarea echipei adverse de a marca un gol sau o ocazie clară de gol.
- **Mingea intră în poartă**, golul este acordat, iar dacă acțiunea a fost deliberată, jucătorul vinovat trebuie avertizat (cartonaș galben).

Dacă un **jucător al echipei aflate în atac** deplasează sau răstoarnă poarta adversarilor accidental sau deliberat, golul **nu trebuie acordat**, iar:

- Dacă a fost **accidental**, meciul se reia cu mingea de arbitru;
- Dacă a fost **deliberat și poarta a intrat în contact cu mingea**, se acordă o lovitură liberă directă echipei adverse, iar jucătorul trebuie avertizat;
- Dacă a fost **deliberat și poarta nu a intrat în contact cu mingea**, se acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse, iar jucătorul trebuie avertizat.

1.8. Zona de înlocuire

Fiecare zonă de înlocuire este situată lângă banca de rezervă; aceasta este delimitată în ambele părți de linia mediană și de o altă linie situată la 5 m, perpendiculară pe linia de margine, având 12 cm lățime și 40 cm lungime în afara terenului.



Legea 3: Jucătorii

3.1. Numărul de jucători

- Formatul standard pentru un meci WMF este de 6 la 6.
- Jocul se dispută între două echipe, fiecare formată din maximum șase jucători, dintre care unul trebuie să fie portar.
- Un meci nu poate începe sau continua dacă una dintre echipe are mai puțin de patru jucători pe terenul de joc.
- Conform Statutului WMF, meciurile pot fi jucate și în discipline cu 5, 7 sau 8 jucători, precum și în Arena Soccer, cu condiția ca toate aceste discipline să respecte pe deplin Legile Jocului oficiale ale WMF.
- Numărul minim de jucători necesari pentru ca un meci să înceapă sau să continue va fi cu doi mai mic decât numărul standard prevăzut pentru formatul respectiv.

Legea 4: Echipamentul jucătorului

4.1. Culori

- Cele două echipe trebuie să poarte culori care să le distingă una de cealaltă și de oficialii meciului.
- Echipa gazdă are prioritate în alegerea culorilor.
- În meciurile disputate pe teren neutru, echipa listată prima pe foaia oficială de joc va fi considerată echipa gazdă în scopul priorității culorilor.
- Meciul nu poate începe până când echipamentul ambelor echipe se distinge clar una față de cealaltă.
- Fiecare portar trebuie să poarte culori care să fie distincte față de ceilalți jucători și de oficialii de joc.
- Dacă tricourile celor doi portari au aceeași culoare și niciunul nu are un alt tricou, arbitrul permite disputarea meciului.

Legea 5: Arbitrul

5.1. Autoritatea arbitrului

- Fiecare joc este oficiat de către un arbitru care dispune de autoritatea deplină să aplice și să impună Legile Jocului în legătură cu aspectele referitoare la respectivul joc.
- Fiecare meci internațional este condus de o echipă de cel puțin trei arbitri, condusă de Arbitrul 1 (arbitrul principal), care deține cea mai înaltă autoritate pe teren.
- Arbitrul 2 (arbitrul asistent) îl ajută pe arbitrul principal în luarea deciziilor privind abaterile, infracțiunile și orice măsuri disciplinare necesare.
- Dacă Arbitrul 1 nu poate începe sau continua oficierea jocului din orice motiv, Arbitrul 2 preia rolul de arbitru principal, iar Arbitrul 3 preia rolul de Arbitru 2.
- Această ierarhie asigură continuitatea asigurării oficialilor de joc și păstrează autoritatea în teren în conformitate cu Legile Jocului.
- Toți arbitrii sunt responsabili pentru aplicarea Legile Jocului și a Regulamentului Disciplinar înainte, în timpul și după meci, până când aceștia părăsesc terenul de joc.

5.5. Referee signals



KICK OFF/RESTARTING GAME



VAR VIDEO ANALYSIS



DIRECT FREE KICK / PENALTY



THROW IN



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE MINIFOTBAL

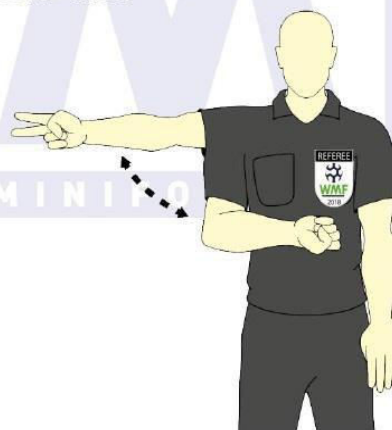
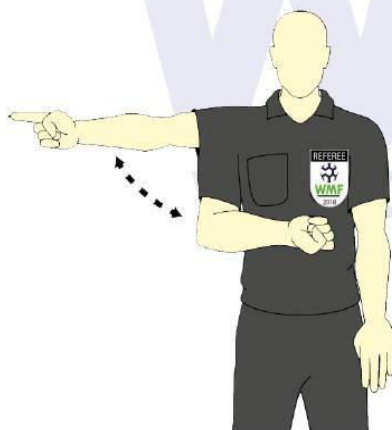
Sediul: Galați, str. Ing. Anghel Saligny, nr. 120, bl. 1E, sc. 3, et. 3, ap. 50, județul Galați, CIF-44678898,
Telefon: +40.762.207.490, e-mail: office@frminifotbal.ro



CORNER KICK



GOAL KICK

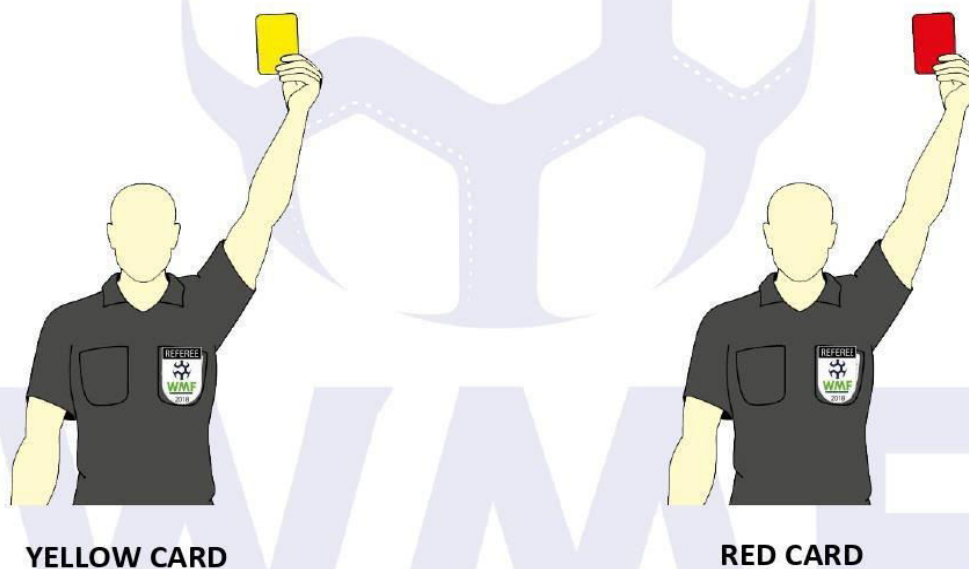
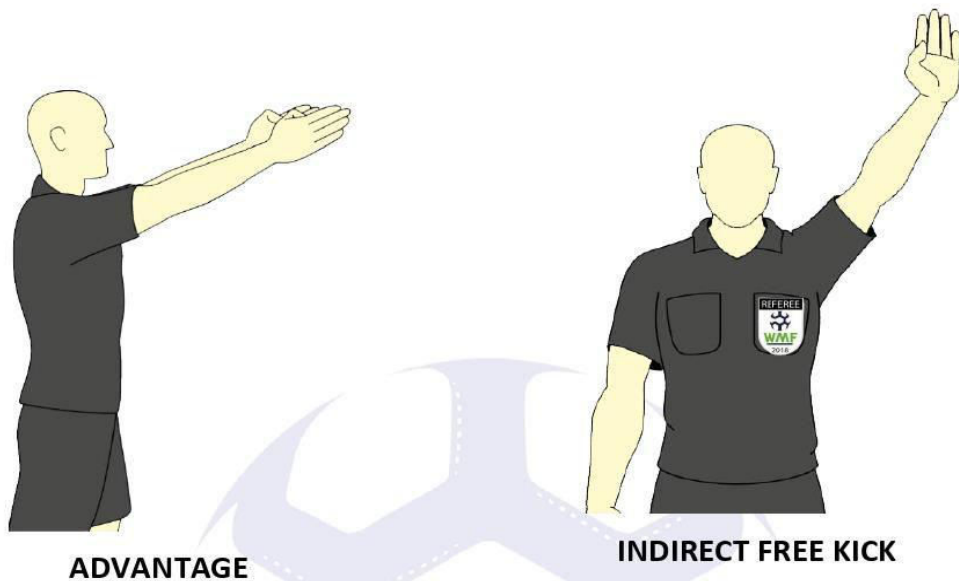


FIVE SECONDS



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE MINIFOTBAL

Sediul: Galați, str. Ing. Anghel Saligny, nr. 120, bl. 1E, sc. 3, et. 3, ap. 50, județul Galați, CIF-44678898,
Telefon: +40.762.207.490, e-mail: office@frminifotbal.ro



5.6. Liability of Match Officials

A referee or other match official is not held liable for:

- Any kind of injury suffered by a player, official or spectator
- Any damage to property of any kind
- Any other loss suffered by any individual, club, company, association or other body, which is due or which may be due to any decision taken under the terms of the Laws of the Game or in respect of the normal procedures required to hold, play and control a match.

Such decisions may include a decision:

- That the condition of the field of play or its surrounds or that the weather conditions are such as to allow or not to allow a match to take place
- To abandon a match for whatever reason



Legea 6: Ceilalți oficiali de meci

6.1. Observatorul de meci - Atribuții și responsabilități

- Asigurarea conformității cu regulamentele
- Evaluarea oficialilor de meci
- Inspectarea facilităților
- Supravegherea protocoalelor de dinaintea meciului
- Monitorizarea organizării meciului
- Raportarea incidentelor
- Rolul de legătură
- Controlul cronometrării meciului
- Verificarea eligibilității jucătorilor
- Supravegherea zonei tehnice și media
- Depunerea unui raport oficial de meci
- Observarea Fair Play-ului
- Managementul situațiilor de urgență
- Revizuirea post-meci

Legea 7: Durata meciului

7.1. Perioadele de joc

- Un meci constă în două reprize egale de **25 de minute**, cu excepția cazului în care regulamentul competiției prevede altfel.
- Durata poate fi redusă dacă arbitrul și ambele echipe convin asupra acestui lucru înainte de începerea meciului și dacă acest lucru respectă regulile competiției.

7.6. Regula celor cinci secunde (5 secunde)

- **Aruncarea de la margine:** dacă un jucător este pregătit să execute aruncarea de la margine sau întârzie clar reluarea jocului, arbitrul va începe numărătoarea inversă de 5 secunde, după care va dispune repetarea aruncării de la margine în favoarea echipei adverse.
- **Lovitura de la colț:** dacă un jucător este pregătit să execute lovitura de colț sau întârzie clar reluarea jocului, arbitrul va începe numărătoarea de 5 secunde, după care va dispune reluarea jocului cu o lovitură de la poartă echipei adverse.
- **Lovitura de la poartă:** dacă orice jucător este pregătit să execute lovitura de la poartă sau întârzie clar reluarea jocului, arbitrul va începe numărătoarea de 5 secunde. Ulterior, arbitrul va acorda o lovitură liberă indirectă echipei adverse, care se va executa de pe cea mai apropiată linie a suprafeței de pedeapsă, paralelă cu linia porții.
- **Lovituri libere:** dacă un jucător este pregătit să execute o lovitură liberă sau întârzie clar reluarea jocului, arbitrul va începe numărătoarea de 5 secunde. Dacă jocul nu este reluat în limita celor 5 secunde, arbitrul va acorda o lovitură liberă indirectă echipei adverse. Aceasta se va executa de pe locul unde a fost plasată mingea pentru lovitură. Dacă lovitura echipei aflate în atac trebuia executată din interiorul suprafeței de pedeapsă adversă, lovitura liberă indirectă va fi executată de pe cea mai apropiată linie a suprafeței de pedeapsă, paralelă cu linia porții.
- **Posesia portarului:** Când portarul se află în posesia mingii în propria jumătate de teren, arbitrul va începe numărătoarea de 5 secunde. Dacă portarul nu eliberează mingea în limita celor 5 secunde, arbitrul va acorda o lovitură liberă indirectă echipei adverse. Aceasta se va executa de pe locul unde portarul se afla



în posesia mingii. Dacă posesia are loc în interiorul suprafeței de pedeapsă, lovitura liberă indirectă va fi executată de pe cea mai apropiată linie a suprafeței de pedeapsă, paralelă cu linia porții.

- **Posesia ultimului apărător:** Atunci când un jucător, altul decât portarul, fiind ultimul apărător (jucătorul de câmp al echipei aflate în posesia mingii care este cel mai aproape de propria linie de portă), se află în posesia mingii în propria jumătate de teren, arbitrul va iniția o numărătoare inversă de 5 secunde. Dacă ultimul apărător nu eliberează mingea în limita celor 5 secunde, arbitrul va acorda o lovitură liberă indirectă echipei adverse. Lovitura liberă indirectă va fi executată de pe locul în care ultimul apărător se afla în posesia mingii. Dacă posesia are loc în interiorul suprafeței de pedeapsă, lovitura liberă indirectă va fi executată de pe cea mai apropiată linie a suprafeței de pedeapsă care este paralelă cu linia porții.

Legea 8: Începerea și reluarea jocului

8.2. Mingea de arbitru

Procedură: a) Arbitrul va relua jocul cu o minge de arbitru acordată portarului echipei aflate în apărare, în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, dacă, în momentul în care jocul a fost oprit:

- mingea se afla în interiorul suprafeței de pedeapsă, sau
- mingea a fost atinsă ultima dată în interiorul suprafeței de pedeapsă.

b) În toate celelalte cazuri, arbitrul acordă minge de arbitru unui jucător al echipei care a atins ultima dată mingea, în locul unde aceasta a fost atinsă ultima dată de un jucător, de un agent extern/factor extern sau de un oficial de meci. Toți ceilalți jucători (de la ambele echipe) trebuie să rămână la cel puțin 4 metri distanță de minge până când aceasta este în joc.

Mingea este în joc în momentul în care atinge solul.

Legea 9: Mingea în joc și afară din joc

9.1. Mingea afară din joc

Mingea este afară din joc atunci când:

- A depășit în întregime linia de portă sau linia de margine, pe sol sau în aer.
- Jocul a fost oprit de arbitru.
- Atinge un oficial de meci și rămâne pe terenul de joc.
- Atinge tavanul (dacă acesta există).

9.2. Mingea în joc

Mingea este în joc în toate celelalte momente, inclusiv atunci când revine în teren după ce a lovit un stâlp al porții, bara transversală sau steagul de la colțul terenului. Dacă, fără intenția de a interveni nedrept în joc, un oficial al echipei, o rezervă, un jucător înlocuit sau eliminat, ori un jucător care se află temporar în afara terenului (accidentare, ajustarea echipamentului etc.) atinge mingea în timp ce aceasta este încă în joc, dar când este clar că părăsește terenul, se va acorda o lovitură liberă indirectă; nu se aplică nicio altă sancțiune.



Legea 10: Stabilirea rezultatului unui meci

10.1. Gol marcat

Se consideră că un gol este marcat regulamentar atunci când mingea depășește în întregime linia de portă, între stâlpii porții și pe sub bara transversală, cu condiția ca echipa care a înscris golul să nu fi comis nicio abatere

Un gol nu este valabil dacă mingea a fost atinsă, intenționat sau accidental, cu mâna sau brațul de către un jucător al echipei care marchează înainte ca mingea să intre în poartă.

Un gol nu este valabil dacă portarul echipei aflate în atac aruncă sau lovește intenționat mingea cu mâna din interiorul propriei suprafețe de pedeapsă și este ultimul jucător care atinge mingea înainte ca aceasta să intre în poarta adversă. În acest caz, jocul se va relua cu o lovitură de la poartă acordată echipei adverse.

Dacă, după ce s-a marcat un gol și înainte ca jocul să fie reluat, arbitrii constată că echipa care a marcat avea un jucător în plus pe teren sau a efectuat o înlocuire neregulamentară care a influențat jocul, golul va fi anulat. Persoana responsabilă trebuie evacuată de pe terenul de joc, se vor lua măsurile disciplinare corespunzătoare și jocul va fi reluat cu o lovitură liberă directă pentru echipa adversă, din orice punct al propriei suprafețe de pedeapsă.

Dacă jocul a fost deja reluat, arbitrii vor lua măsurile prevăzute în Legea 3 împotriva jucătorului vinovat, dar golul nu mai poate fi anulat. Arbitrii vor raporta acest incident autorității competente.

Dacă golul este marcat de echipa care nu a comis abaterea, golul va fi acordat.

Dacă un arbitru acordă un gol înainte ca mingea să fi depășit în întregime linia de portă, jocul se reia cu o minge de arbitru.

10.2. Lovituri de departajare (de la punctul de pedeapsă)

Loviturile de departajare de la punctul de pedeapsă se execută după terminarea meciului și, dacă nu se specifică altfel, se aplică Legile Jocului relevante. Orice jucător care a fost eliminat (cartonaș roșu) în timpul meciului nu are voie să participe. În plus, orice avertismente sau cartonașe galbene acordate jucătorilor sau oficialilor echipelor în timpul meciului se reportează și în timpul executării loviturilor de departajare.

Portarul exclus de pe listă (pentru egalarea numărului de jucători) va sta în zona băncilor de rezervă, dar poate în orice moment să înlocuiască portarul în rolul său defensiv.

Înainte de a începe loviturile de departajare, arbitrul trebuie să se asigure că același număr de jucători eligibili, selectați de fiecare echipă pentru a executa, se află în jumătatea opusă a terenului.

Un portar care nu mai poate continua înainte sau în timpul loviturilor de departajare poate fi înlocuit de o rezervă desemnată ca atare sau de un jucător care a fost exclus pentru a egala numărul de executanți; portarul înlocuit nu va mai putea executa lovituri.



Legea 12: Faulturi și comportament nesportiv

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

- Un jucător trebuie eliminat (cartonaș roșu) dacă joacă mingea intenționat cu mâna pentru a împiedica echipa adversă să marcheze un gol sau o ocazie clară de gol, indiferent de locul de pe teren unde are loc abaterea.
- Ultimul apărător** este poziționat între un jucător care atacant și poartă, în orice situație în care atacantul deține controlul clar al mingii și are o ocazie clară de a marca, fără ca alți adversari să fie într-o poziție de a deposea sau intervenii asupra jucătorului aflat în posesia mingii.
- Dacă un jucător comite un fault asupra unui adversar în propria suprafață de pedeapsă, împiedicând o ocazie clară de gol, iar arbitrul acordă lovitură de pedeapsă, se aplică următoarele:
 - Dacă abaterea fost în **încercarea de a juca mingea**, jucătorul va fi avertizat (cartonaș galben).
 - În toate celelalte cazuri — cum ar fi ținerea, împingerea sau când nu există posibilitatea de a juca mingea — jucătorul trebuie eliminat (cartonaș roșu).
- Un **atac prin alunecare** care nu implică contact fizic, dar care pune în pericol integritatea fizică a unui adversar, îl împiedică pe acesta să joace mingea sau îi oprește înaintarea — împiedicând astfel un gol sau o ocazie clară de gol — este, de asemenea, considerat o abatere de eliminare.
- Orice jucător (inclusiv rezerve, jucători înlocuiți sau deja eliminați) care intră pe teren fără permisiunea arbitrului și intervine în joc sau asupra unui adversar, împiedicând astfel un gol sau o ocazie clară de gol, trebuie de asemenea eliminat.

Interzicerea atacului prin alunecare

Atacurile prin alunecare sunt strict interzise, cu excepția cazului în care nu există contact sau orice pericol pentru jucătorul advers.

Excepții: Portarul este singura excepție și are voie să efectueze atacuri prin alunecare **doar în propria suprafață de pedeapsă**, cu condiția ca intervenția să nu implice contact cu impact, pericol sau comportament nesportiv, după cum este definit mai jos:

- Un atac prin alunecare urmat de **orice contact** cu impact asupra unui jucător advers: Lovitură liberă directă și măsura disciplinară corespunzătoare.
- Un atac prin alunecare care **reprezintă un pericol** pentru adversar sau îl împiedică să joace mingea ori să își continue acțiunea (direcție în față și distanță mai mică de 1 m față de adversar): Lovitură liberă indirectă și măsura disciplinară corespunzătoare.
- Un atac prin alunecare pentru a juca mingea **fără niciun contact**, care nu reprezintă niciun pericol, la distanță de adversar și care nu îl împiedică să joace mingea sau să își continue acțiunea: Nu se consideră abatere și nu se ia nicio măsură disciplinară.

12.1. Oficialii echipelor

Dacă o abatere este comisă de o persoană din zona băncilor de rezervă (jucător înlocuitor, jucător înlocuit, eliminat sau oficial al echipei) și persoana responsabilă nu poate fi identificată, sancțiunea va fi aplicată antrenorului principal prezent în zona tehnică.

Atenționare Următoarele acțiuni ar trebui, în mod normal, să ducă la o atenționare. Abaterile repetate sau grave pot duce la cartonaș galben sau eliminare:



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE MINIFOTBAL

Sediul: Galați, str. Ing. Anghel Saligny, nr. 120, bl. 1E, sc. 3, et. 3, ap. 50, județul Galați, CIF-44678898,
Telefon: +40.762.207.490, e-mail: office@frminifotbal.ro

- intrarea pe teren într-o manieră neconflictuală;
- lipsa de cooperare cu oficialii meciului;
- dezacord minor cu o decizie (prin cuvinte sau gesturi);
- părăsirea ocazională a zonei tehnice fără a comite o altă abatere.

Avertisment (Cartonaș Galben) Se acordă cartonaș galben pentru următoarele abateri (fără a se limita la acestea):

- nerespectarea clară sau repetată a limitelor zonei tehnice;
- întârzierea reluării jocului de către echipa proprie;
- intrarea deliberată în zona tehnică a echipei adverse într-o manieră neconflictuală;
- protest prin vorbe sau gesturi, inclusiv: aruncarea sau lovirea cu piciorul a obiectelor (ex: sticle de apă) sau acțiuni care arată o lipsă clară de respect față de oficialii meciului;
- gesturi repetate prin care se solicită cartonaș galben sau roșu;
- solicitarea excesivă a unei revizuii VAR;
- comportament provocator sau instigator;
- comportament inacceptabil persistent;
- lipsă de respect față de joc sau față de oficialii meciului.

Eliminare (Cartonaș Roșu) Se acordă cartonaș roșu pentru următoarele abateri (fără a se limita la acestea):

- întârzierea reluării jocului de către echipa adversă;
- părăsirea deliberată a zonei tehnice pentru a protesta sau a confrunța un oficial de meci;
- intrarea în zona tehnică adversă într-o manieră agresivă sau conflictuală;
- aruncarea sau lovirea deliberată a unui obiect pe terenul de joc;
- intrarea pe teren pentru a confrunța un oficial de meci sau pentru a interveni în joc;
- comportament fizic sau agresiv, inclusiv scuipat;
- primirea celui de-al doilea cartonaș galben în același meci;
- utilizarea unui limbaj și/sau a unor gesturi ofensatoare, insultătoare
- comportare violentă.

Obiecte aruncate Atunci când un obiect (inclusiv mingea) este aruncat:

- acțiune imprudentă → cartonaș galben pentru comportament nesportiv;
- utilizarea forței excesive → eliminare (cartonaș roșu) pentru comportare violentă.

Legea 13: Loviturile libere

13.2. Procedură

Mingea:

- Trebuie să fie statică, iar executantul nu are voie să atingă mingea din nou până când aceasta nu a fost atinsă de un alt jucător.
- Este în joc atunci când este lovită cu piciorul și se mișcă clar.
- Pentru loviturile libere acordate echipei aflate în apărare în propria suprafață de pedeapsă, mingea trebuie să fie statică și este în joc atunci când este lovită și se mișcă clar.

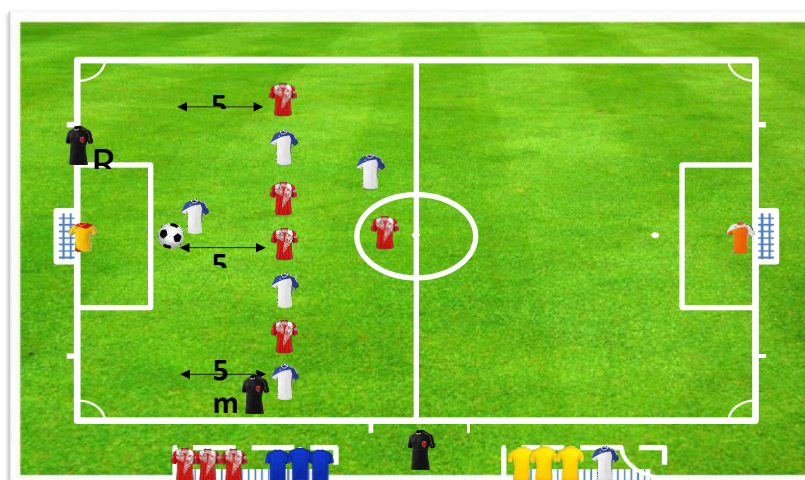


Legea 14: Lovitura de pedeapsă

14.1. Procedură

Jucătorii, cu excepția executantului și a portarului, trebuie să fie:

- la cel puțin 5 metri în spatele punctului de pedeapsă, spre centrul terenului (în spatele mingii);
- în spatele punctului de pedeapsă;
- în interiorul terenului de joc;
- în afara suprafeței de pedeapsă.



Outcome of the penalty Kick		
	Goal	No Goal
Encroachment by attacking player	Impact: Penalty is retaken No impact: Goal	Impact: Indirect free kick No impact: no retake
Encroachment by defending player	Goal	Impact: Penalty is retaken No impact: no retake
Encroachment by defending and attacking player	Impact: Penalty is retaken No impact: goal	Impact: Penalty is retaken No impact: no retake
Offense by goalkeeper	Goal	Not saved: penalty is not retaken (unless kicker is clearly impacted) Saved: penalty is retaken and warning for goalkeeper; caution for any further offence(s)
Ball kicked backwards	Indirect free kick	Indirect free kick
Illegal feinting	Indirect free kick and caution for kicker	Indirect free kick and caution for kicker
Wrong kicker	Indirect free kick and caution for wrong kicker	Indirect free kick and caution for wrong kicker



Legea 16: Lovitura de la poartă

Un gol poate fi marcat direct dintr-o lovitură de la poartă, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta executantului, se acordă o lovitură de colț echipei adverse.

16.1. Procedură

- Mingea trebuie să fie statică și va fi repusă în joc cu piciorul din orice punct al suprafeței de pedeapsă de către un jucător al echipei aflate în apărare.
- Mingea este în joc imediat ce este lovită cu piciorul și se mișcă clar.
- Adversarii trebuie să rămână în afara suprafeței de pedeapsă până când mingea este în joc.

Legea 18: VAR (Arbitrul Asistent Video)

Text nou

Sistemul Video Assistant Referee (VAR) este utilizat strict pentru a corecta erorile clare și evidente sau pentru a analiza incidentele grave neobservate în situații care pot schimba soarta meciului. VAR poate fi aplicat doar în următoarele situații:

1. **Gol / Nu este gol**
2. **Decizii privind acordarea loviturilor de pedeapsă**
3. **Incidente de cartonaș roșu direct**
4. **Identificare eronată**
5. **Incidente pentru al doilea cartonaș galben** – atunci când un al doilea avertisment ar duce la o eliminare.

În plus, VAR poate fi utilizat în următoarele cazuri:

6. **Inițiativa arbitrului:** analiză inițiată de către arbitru.
7. **Solicitarea echipei:** echipa poate solicita o revizuire VAR.