

Regulament FOTBAL SUMMER CAMP 2015

Participanții vor trebui să respecte următorul regulament de concurs:

1. ORGANIZATORII COMPETIȚIEI

Uniunea Studenților din România (USR), în parteneriat cu Romanian Youth Sports Association (RYSA).

2. DESFĂȘURAREA COMPETIȚIEI

Competiția se va desfășura pe plaja din Costinești în perioada **Iulie – August 2015**.

PROGRAMUL COMPETIȚIEI:

Înscrieri: 15:00 – 16:00;

Desfasurarea competiției : 16:00 – 19:00.

3. TERENUL DE JOC

3.1. Suprafața terenului

Suprafața trebuie să fie de nisip, nivelată, plană și uniformă, fără pietre, scoarțe și oricare alte obiecte care pot fi un risc pentru accidentarea jucătorilor.

3.2. Dimensiuni

Terenul de joc trebuie să fie dreptunghiular. Lungimea liniilor de margine trebuie să fie superioară față de lungimea liniilor de poartă.

Lungimea: 35-37m

Lățimea: 26-28m

3.3. Suprafața de pedeapsă

Suprafața de pedeapsă este delimitată la fiecare capăt al terenului cu o linie imaginară paralelă cu linia de poarta unită cu cele de margine la 9m în interiorul terenului, delimitată prin 2 fanioane galbene. Marcajul imaginar punctului de pedeapsă va fi poziționat la centrul liniei suprafeței de pedeapsă, echidistant față de poartă.

3.4. Steagurile

Patru steaguri galbene marchează suprafețe de pedeapsă la fiecare parte a terenului. Un steag roșu este plasat la fiecare colț al terenului. Alte 2 steaguri marchează linia mediană imaginară, câte unul la fiecare capăt al liniei.

3.5. Porțile

Porțile sunt plasate în centrul fiecărei linii de poartă. Ele se compun din 2 stâlpi echidistanți de fiecare colț și uniți la partea superioară printr-o bară orizontală. Plasele sunt atașate de stâlpii porții și transversală prin spatele porții.

Distanța (măsurată în interior) între stâlpi este de 5,50 m și distanța de la marginea inferioară a transversalei este de 2,20 m de la pământ. Ambii stâlpi ai porții și transversala trebuie să aiba aceiași

grosime și lățime care nu va depăși 20cm. Plasele sunt atașate de stâlpii porții și transversala prin spatele porții.

4. MINGEA

Mingea este:

- sferică;
- are circumferința de cel puțin 68 cm și de cel mult 70 cm (mărimea 5);
- greutatea de cel puțin 400g și de cel mult 440g la începutul jocului;
- are o presiune între 0,375 – 0,8 atmosfere la nivelul mării.

5. NUMĂRUL JUCĂTORILOR

5.1. Jucătorii

Un meci se dispută între 2 echipe, fiecare conținând nu mai mult de 6 jucători, unul dintre ei fiind portar. Conform regulamentelor competiției sunt până la 6 înlocuitori (jucători de rezervă).

5.2. Procedura de înlocuire

Înlocuirea poate fi făcută în oricare meci disputat după regulile unei competiții oficiale de către FIFA ori de către Asociațiile naționale.

Numărul maxim de jucători de rezervă permis este de 4.

Numărul de înlocuiri pe durata jocului este nelimitat. Un jucător care a fost înlocuit poate reveni pe terenul de joc ca înlocuitor al altui jucător.

O înlocuire poate fi efectuată când mingea este în joc sau afară din joc și pentru care trebuie respectate următoarele condiții:

- jucătorul care părăsește terenul trebuie să facă aceasta pe la propria zonă de înlocuiri;
- jucătorul care intră pe teren trebuie să facă aceasta pe la propria zonă de înlocuiri, dar nu înainte ca jucătorul care părăsește terenul de joc să depășească complet linia de margine;
- orice jucător de rezervă este supus autorității și deciziilor arbitrilor, indiferent dacă a fost numit sau nu să joace;

Ceasul nu va fi întrerupt în timpul înlocuirii.

5.2.1. Înlocuirea portarului

Portarul poate fi înlocuit în orice moment cu rezerva sa; ceasul nu se oprește în timpul efectuării înlocuirii.

Oricare alți jucători pot înlocui portarul cu condiția ca:

- arbitrul trebuie să fie informat înainte de a se efectua înlocuirea;
- jucătorul de câmp poate înlocui portarul în cazul în care celălalt portar de rezervă nu poate să joace fiind accidentat grav. În acest caz, portarilor nu li se permite întoarcerea în joc;
- jucătorul trebuie să poarte tricou de portar. El va păstra numărul de pe același tricou pe care l-a folosit când el a jucat ca jucător de câmp, pentru evidența golurilor marcate.

5.2.2. Abateri/sanctiuni

Dacă pe parcursul unei înlocuiri de jucător, un jucător de rezervă pătrunde pe terenul de joc înainte ca jucătorul înlocuit să părăsească, în întregime, acest spațiu, sau a intrat pe terenul de joc prin alt loc decât zona de înlocuiri sau încalcă procedura de înlocuire:

- jocul se va opri;
- jucătorul în cauză va fi avertizat și i se va arăta cartonașul galben;

- jocul se va relua cu o lovitură liberă ce va fi executată de un jucător al echipei adverse de la centrul liniei mediane. În plus, dacă mingea nu era în joc, jocul se va relua conform Legilor Jocului;
- în cazul în care această infracțiune a procedurii de înlocuire se repetă de același jucător, arbitrul va aplica aceeași procedură și avertizează jucătorul acordându-i cartonaș albastru. Jucătorul va fi eliminat nepermițându-i intrarea în următoarele 2 minute. Echipa va rămâne cu același număr de jucători în teren pe care i-a avut înainte de infracțiune.

5.3. Decizii

1. La începutul jocului, fiecare echipă va avea minim 4 jucători. În cazul în care se începe într-o situație ca aceasta, dacă alți jucători ajung la teren în timpul jocului, ei sunt primiți în joc dacă sunt deja trecuți pe raport.

2. Dacă în cazul în care jucătorii sunt eliminați cu cartonaș roșu sau albastru, și echipa rămâne cu mai puțin de trei jucători (incluzând și portarul), meciul trebuie să fie oprit indiferent de scorul meciului în acel moment. Scorul final al meciului va fi de 10-0 pentru echipa câștigătoare (împotriva echipei care are mai puțin de 3 jucători pe terenul de joc).

6. ECHIPAMENTUL JUCĂTORILOR

6.1. Securitatea

Echipamentul sau ținuta jucătorilor nu trebuie în niciun caz să prezinte vreun X pentru el însuși sau pentru alți jucători. Aceasta se aplică de asemenea și bijuteriilor de orice fel.

6.2. Echipamentul de bază

Echipamentul de bază al fiecărui jucător se compune din:

- tricou sau cămașă;
- șort
- jucătorii trebuie să fie autorizați să poarte gleznier și/ori piciorul învelit;
- folosirea încălțămintei nu este permisă;
- folosirea ochelarilor de plastic pentru protecția ochilor este permisă.

6.3. Tricoul sau cămașa

În cazul în care cele două echipe poartă în același timp tricou și/sau șort de aceeași culoare sau foarte asemănătoare, echipa gazdă va schimba echipamentul cu cel de rezervă. Dacă nu există o echipă gazdă, decizia care echipă va trebui să schimbe echipamentul va fi făcută prin tragere la sorți cu o monedă de către arbitru.

6.4. Portarii

- Fiecare portar va purta culori care să-l deosebească de ceilalți jucători și de către arbitrii.
- Portarului îi este permis să joace cu “pantaloni lungi” în loc de șort, fiind autorizat.
- Dacă un jucător de câmp înlocuiește un portar, el va trebui să îmbrace un tricou.

6.5. Abateri/Sanctiuni

Pentru toate abaterile acestei Legi:

- jucătorul vinovat va fi informat de arbitru să părăsească terenul pentru a pune la punct echipamentul sau să-și completeze echipamentul care îi lipsește. Jucătorul nu va putea reveni pe terenul de joc decât după ce se prezintă la unul din arbitrii, care trebuie, în prealabil, să controleze starea corespunzătoare a echipamentului. Jucătorul nu va putea reveni pe teren decât în timpul unei opriri a jocului.

7. ARBITRUL ȘI CEL DE-AL DOILEA ARBITRU

7.1. Autoritatea arbitrului

Fiecare joc se dispută sub controlul a 2 arbitrii(primul și al doilea)care au autoritate deplină în aplicarea Legilor jocului în cadrul meciului pe care îl conduc,începând cu momentul în care au intrat în locația unde terenul este situat și până în momentul părăsirii lui.

7.2. Componente și obligații

Arbitrii trebuie:

- să dea semnalul de începere și de reluare a jocului de greșeli, de penalty-uri.
- să aplice legile jocului;
- să lase jocul să continue atunci când echipă împotriva căreia s-a comis fault poate să obțină un avantaj și să sancționeze abaterea comisă în cazul că avantajul presupus nu s-a realizat în timp util;
- să ia notă și să remită autorităților competente un raport cuprinzând informații referitoare la toate măsurile disciplinare pe care le-au luat împotriva și/sau a oficialilor celor 2 echipe,ca și oricare alt incident survenit în timpul sau după joc;
- să își asume funcția de cronometror în cazul absenței oficialului respectiv;
- să oprească jocul temporar,să-l întrerupă sau să-l oprească definitiv pentru abatere de la Legi, apariția unor evenimente exterioare în cazul spectatorilor sau pentru alte cauze;
- să ia măsuri disciplinare împotriva oricărui jucător care comite o greșeală urmată de un avertisment sau de o eliminare;
- să ia măsuri ca nicio persoană neautorizată să nu intre pe teren;
- să oprească jocul dacă, după părerea acestora, un jucător este accidentat sau să dispună transportarea acestuia în afara terenului de joc;
- să oprească un jucător care,după părerea lor,trage de timp;
- să lase jocul să continue până când mingea nu va mai fi în joc,dacă după părerea lor, un jucător este accidentat ușor;
- să se asigure că fiecare minge folosită corespunde cerințelor Legii 4.

7.3. Deciziile arbitrilor

Deciziile arbitrilor asupra faptelor legate de joc sunt definitive.

7.3.1. Decizii

1. Dacă arbitrul și cel de-al doilea arbitru semnalează simultan o greșeală X dezacord cu privire la echipa care trebuie penalizată,decizia arbitrului primează.
2. Arbitrul și cel de-al doilea arbitru au dreptul de a acorda cartonașe albastre și roșii, dar în caz de dezacord, decizia arbitrului primează.
3. În caz de amestec nejustificat sau comportare necorespunzătoare a celui de-al doilea arbitru, arbitrul va renunța la serviciile sale, îl înlocuiește pe acesta și X raport autorității competente.

8. CRONOMETRORUL ȘI CEL DE-AL TREILEA ARBITRU

8.1. Obligații

Vor fi delegați un cronometror și un al treilea arbitru.Aceștia sunt plasați pe terenul de joc la nivelul liniei mediane în latura zonei pentru schimbările de jucători.

Cronometrorul și cel de-al treilea arbitru vor avea instalată o consolă cu un cronometru performant acestea fiindu-le puse la dispoziție de asociația sau clubul pe terenul căruia se desfășoară jocul.

8.2. Cronometrul

Să vegheze ca jocul să dureze conform prevederilor Legii 9 prin:

- pornirea cronometrului odată cu executarea loviturii de început a partidei;
- să oprească cronometrul când s-a marcat un gol,când este de executată o lovitură de pedeapsă ori o lovitură liberă directă,când un jucător trage de timp(după indicarea arbitrilor);
- să repornească cronometrul după reluarea jocului,la lovitură liberă și după loviturile de pedeapsă;
- să supravegheze trecerea perioadei de 2 minute efective de eliminare acordate ca sancțiune temporară unui jucător;
- să anunțe printr-un semnal de fluier sau un alt semnal acustic,diferit de cel al arbitrilor,sfârșitul fiecărei reprize, sfârșitul jocului sau sfârșitul reprizei de prelungire a jocului;
- să anunțe arbitrilor timpul exact de reluare a celei de-a doua și a treia repriză după 3 minute de pauză,precum și reluarea reprizei de prelungiri dacă este cazul.

8.3. Al treilea arbitru

Al treilea arbitru acordă asistență cronometrului.El:

- ține evidența întreruperilor de joc și menționează motivele care le-au provocat;
- asigură corectitudinea înlocuirilor de jucători care sunt efectuate și indică cu fluierul sau cu orice alt semnal acustic diferit de cel al arbitrilor orice încălcare petrecută în timpul procedurii de înlocuire;
- înregistrează numerele jucătorilor și minutele în care aceștia au marcat goluri;
- reamintește numele și numerele jucătorilor avertizați sau eliminați de pe teren;
- furnizează orice alte informații referitoare la joc;
- are grijă de comportarea persoanelor admise pe băncile destinate înlocuitorilor de jucători;
- informează echipele timpul exact când poate reveni în joc sau poate fi înlocuit un jucător care a fost eliminat;
- la sfârșitul timpului de joc,notează numerele jucătorilor care încheie jocul.Aceștia sunt singurii jucători care au dreptul de participare la loviturile de pedeapsă pentru departajare.

În caz de accidentare a unuia dintre arbitrii,cel de-al treilea arbitru va înlocui pe arbitrul accidentat.

9. DURATA PARTIDEI

9.1. Perioadele jocului

O partidă se compune din 2 reprize egale de 10 minute timp efectiv.Măsurarea timpului de joc se face sub responsabilitatea unui cronometrator ale cărui obligații sunt prevăzute la Legea 8.

Timpul poate fi oprit pentru detaliile ce sunt prevăzute în Legea 8:

- când s-a marcat un gol;
- când s-a acordat o lovitură de pedeapsă sau o lovitură liberă directă;
- când un jucător trage de timp(după indicațiile arbitrilor).

Durata fiecărei reprize se poate prelungi pentru permiterea executării unei lovituri de pedeapsă sau unei lovituri libere. În unul din aceste cazuri,jocul sau repriza se va întrerupe atunci când:

- mingea este trimisă direct în poartă și golul este validat;
- mingea este trimisă în afară terenului;
- mingea este atinsă de portarul apărător și/sau stâlpul,și/sau bară, și/sau nisipul,și trece linia porții golul va fi validat;
- mingea este atinsă de orice alt jucător decât portarul după executarea loviturii nu va mai avea efect;
- mingea este oprită de către portar ori stâlpul porții și nu trece linia porții.

9.2. Intervalul între reprize

Intervalul între reprize nu trebuie să depășească 3 minute.

9.3. Perioada de prelungiri

În caz de egalitate la sfârșitul jocului, se va juca o repriză de prelungiri de 3 minute după regula golului de aur. După această repriză de prelungiri, dacă egalitatea persistă, se vor executa alternativ lovituri de pedeapsă, pe regula "morții subite".

10. LOVITURA DE ÎNCEPERE ȘI DE RELUARE A JOCULUI

10.1. Preliminarii

Fiecare alegere de teren sau de începere a jocului este decisă prin tragere la sorți cu o monedă. Echipa câștigătoare la tragerea la sorți decide la care poartă dorește să atace în prima repriza a jocului sau preferă să aibă lovitura de începere.

În cazul timpului suplimentar va avea loc o nouă tragere la sorți pentru începerea jocului.

În cazul seriilor de lovituri de departajare va fi o altă tragere la sorți înaintea seriilor determinând ordinea echipelor executante.

10.2. Lovitura de începere

Lovitura de începere este un mod de începere sau de reluare a jocului:

- la începutul jocului;
- după ce s-a marcat un gol;
- la începerea reprizei a doua și a treia a jocului;
- la începerea reprizei de prelungire dacă este cazul.

Un gol nu poate fi marcat direct dintr-o lovitură de începere.

10.2.1. Procedura

- toți jucătorii trebuie să se găsească în propria lor jumătate de teren;
- jucătorii care nu beneficiază de lovitura de începere trebuie să stea la o distanță de minim 5 m de minge atâta timp cât aceasta nu este în joc și trebuie să aștepte intrarea adversarilor în jumătatea terenului până ce mingea este în mișcare;
- mingea trebuie așezată pe centrul liniei mediane;
- arbitrul va da semnalul;
- jucătorul executant trebuie să pună mingea în mișcare;
- mingea va fi în joc atunci când este în aer sau când este pusă în mișcare și a parcurs o circumferință întreagă, după care alt jucător poate să lovească sau să paseze mingea;
- executantul nu va putea juca mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător.

După ce o echipă a marcat un gol, lovitura de reluare a jocului aparține echipei adverse.

10.2.2. Abateri/Sanțiuni

Dacă executantul loviturii atinge mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, se va acorda o lovitură liberă echipei adverse de pe locul în care s-a comis abaterea. Pentru orice altă abatere la executarea loviturii de începere, lovitura se va repeta.

10.3. Mingea de arbitru

Mingea de arbitru este o modalitate de reluare a jocului după o întrerupere temporară care devine necesară, în timp ce mingea este în joc și sub rezerva că mingea nu a depășit linia de margine sau linia de poarta înaintea întreruperii jocului, provocată de o cauză neprevăzută de Legile Jocului.

10.3.1. Procedura

- unul dintre arbitrii lasă să cadă mingea în centrul liniei mediane;
- jocul reîncepe de îndată ce mingea a atins nisipul.

10.3.2. Abateri/Sancțiuni

Mingea de arbitru se repetă:

- mingea este atinsă de un jucător înainte de a fi intrat în contact cu nisipul;
- mingea părăsește terenul după ce a intrat în contact cu nisipul, fără să fi fost atinsă de un jucător.

11. MINGEA ÎN JOC ȘI AFARĂ DIN JOC

11.1. Mingea afară din joc

Mingea este afară din joc atunci când:

- mingea părăsește în întregime suprafața terenului de joc sau atinge un jucător aflat total sau parțial în contact cu această parte a terenului de joc;
- jocul a fost oprit de arbitru.

11.2. Mingea în joc

Mingea este în joc în orice alt moment, inclusiv atunci când:

- revine în terenul de joc după ce a atins un stâlp al porții sau bara transversală;
- revine în terenul de joc după ce a atins arbitrii care se aflau pe terenul de joc;
- este în aer la lovitura de începere.

12. ÎNSCRIEREA UNUI GOL

12.1. Înscrierea unui gol

Exceptând astfel o precizare în Legile Jocului, un gol va fi marcat atunci când mingea va depăși în întregime linia porții între stâlpii porții și pe sub bara transversală, cu condiția ca un atacant să nu o poarte, să o salte sau să o devieze, intenționat, cu mâna sau cu brațul, incluzând și portarul.

12.2. Portarul:

- nu poate marca un gol direct din aruncare a mingei cu mâinile sale. Dacă el o va face, echipa adversă va executa o degajare a mingei (aut de poartă);
- nu poate marca un gol dacă mingea lovită cu piciorul este în aer (din voley) înainte ca ea să fi atins pământul și după eliberarea din mâinile sale;
- poate marca un gol dacă el pune mingea jos pe nisip și o controlează cu picioarele.

12.3. Echipa învingătoare

Echipa care a înscris cel mai mare număr de goluri în timpul jocului va fi câștigătoare. Atunci când cele două echipe înscriu același număr de goluri sau nu înscriu niciun gol se va juca o repriză de prelungire după sfârșitul timpului regulamentar, unde este valabilă "Regula Golului de Aur". Prima echipă care marchează un gol va fi declarată câștigătoare și jocul se va încheia.

Dacă se termina egal,jocul va fi decis cu lovituri alternative din punctul de pedeapsă. În acest caz, echipa care după un număr egal de lovituri înscrie mai multe goluri este declarată câștigătoare(Penalty de Aur).

Dacă o echipă rămâne cu mai puțin de 3 jucători din cauza eliminărilor disciplinare, această echipă va fi declarată învinsă în acest joc, indiferent de scorul și timpul când jocul a fost oprit. În acest caz,scorul jocului va fi 10 - 0 pentru echipa învingătoare.

13. GREȘELI ȘI COMPORTĂRI NESPORTIVE

Greșelile și comportările nesportive trebuie să fie sancționate după cum urmează:

13.1. Lovitura liberă directă

Se va acorda o lovitură directă echipei adverse jucătorului care, după părerea arbitrului, comite din neglijență, imprudență sau cu o forță disproporționată, una din următoarele greșeli:

- lovește sau încearcă să lovească un adversar;
- pune sau încearcă să pună piedică unui adversar;
- sare asupra unui adversar;
- atacă un adversar, chiar cu umărul;
- lovește sau încearcă să lovească un adversar;
- împinge un adversar.

Se va acorda de asemenea o lovitură liberă directă echipei adverse jucătorului care comite una din următoarele greșeli:

- ține un adversary (care include tragerea de tricou a adversarului);
- atinge în mod voit mingea cu mâinile (cu excepția portarului în propria suprafață de pedeapsă);
- joacă de o manieră periculoasă;
- împiedică în mod voit înaintarea unui adversar atunci când mingea nu este la distanța de joc;
- împiedica portarul să dea drumul mingii din mâini;
- aruncă cu nisip într-un adversar sau arbitru;
- comite alte greșeli nemenționate în Legea 13, pentru care jocul este oprit ca să avertizeze sau să elimine un jucător.

13.2. Lovitura de pedeapsă

Lovitura de pedeapsă este acordată dacă un jucător comite una din greșelile menționate mai sus în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă, indiferent de poziția mingii, dar cu condiția ca aceasta să fie în joc.

Jucătorul care a fost faultat execută lovitura de pedeapsă, cu excepția cazului în care este grav accidentat, caz în care lovitura este executată de un jucător înlocuitor. În cazul în care greșeala comisă este jucarea intenționată a mingii cu mâna, orice jucător din echipă care a primit lovitura de pedeapsă o poate executa.

13.3. Lovituri de la linia mediană

O lovitură liberă directă de la centrul terenului este acordată echipei adverse dacă:

- o echipă este în posesia mingii în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă pentru mai mult de 5 secunde și nu este atacat de niciun adversar;
- portarul folosește mâinile pentru a primi o pasă intenționată de un alt coechipier, de două ori la rând, fără ca mingea să fii atins vreun adversar;
- portarul lovește mingea în aer(lovitura de voleu) înainte ca aceasta să fii atins pământul și după ce i-a dat drumul din mâini;

- portarul, după ce a intrat în posesia mingii ținând-o în mâini în propria suprafață de pedeapsă, joacă mingea cu piciorul în afara suprafeței de pedeapsă și apoi revine în acea suprafață și ia mingea în mână;

- portarul reîncepe jocul lovind mingea cu piciorul.

13.4. Sancțiuni disciplinare

13.4.1. Greșeli sancționabile comise de jucători

1. Cartonaș galben

Un jucător va fi avertizat și i se va da cartonaș galben dacă comite una dintre următoarele greșeli:

- se face vinovat de comportare nesportivă;
- își manifestă dezaprobarea prin vorbe sau gesturi;
- încalcă cu persistență Legile Jocului;
- întârzie începerea jocului;
- nu respectă distanța prevăzută la executarea unei lovituri de la colț, repuneri de la margine, lovituri libere sau degajări ale mingii;
- intră sau reintră pe teren fără permisiunea arbitrilor sau încalcă procedura de înlocuire;
- părăsește terenul în mod voit fără permisiunea arbitrilor;
- joacă intenționat mingea cu mâna fără a fi o situație clară de a se marca un gol.

2. Cartonaș roșu

Un jucător este eliminat de pe terenul de joc pentru două minute și i se va arăta cartonașul albastru dacă comite una dintre următoarele greșeli:

- este sancționat cu cartonaș galben de două ori;
- aruncă cu nisip către adversar sau către arbitru;
- oprește un adversar care se deplasează către poarta adversă având o ocazie clară de a înscrie un gol, comițând o greșeală sancționabilă cu lovitură liberă sau lovitură de pedeapsă.
- se face vinovat de greșeală gravă;
- se face vinovat de comportare violentă;
- scuipă un adversar sau orice altă persoană;
- împiedică echipa adversă să înscrie un gol sau are o ocazie clară de a înscrie un gol prin jucarea intenționată a mingii cu mâna (cu excepția portarului în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă);
- folosește cuvinte și/sau gesturi jignitoare, injurioase sau grosolane;
- primește al treilea avertisment într-un singur joc.

Dacă unui jucător îi se arată cartonașul roșu nu poate juca următoarele două minute de joc. Pe durata acestei excluderi, echipa cu jucătorul exclus va rămâne cu un jucător mai puțin în comparație cu numărul de jucători ce-l aveau înainte de momentul comiterii greșelii.

Echipa cu jucătorul exclus va primi o notiță cu momentul în care un alt jucător poate să intre în joc. Jucătorul eliminat nu mai poate evolua în partida respectivă.

14. LOVITURI LIBERE

14.1. Lovituri libere

Există numai lovituri libere directe:

- jucătorii nu pot forma zid de apărare;
- jucătorul care a fost faultat execută lovitură liberă cu excepția cazului în care este grav accidentat, caz în care alt jucător înlocuitor execută lovitură. În cazul în care jucătorul accidentat

părăsește terenul de joc, fără a executa lovitura liberă, nu va mai putea să se reîntoarcă imediat pe terenul de joc;

- mingea trebuie să fie nemișcată în momentul executării loviturii libere iar jucătorul ce o execută o poate lovi a doua oară după ce aceasta este atinsă sau jucată de orice alt jucător;
- timpul pierdut la executarea loviturilor libere este adăugat la sfârșitul fiecărei reprize sau în repriza de prelungiri;
- nu se poate înscrie gol direct din lovitură liberă în propria poartă. În acest caz se acordă lovitură de la colț echipei adverse;
- se poate acorda gol dintr-o lovitură liberă directă.

14.2. Poziția din care este executată lovitura liberă

14.2.1. Lovitura liberă din terenul propriu

Dacă lovitura liberă este executată din jumătatea terenului echipei în apărare ce a comis greșeala, ceilalți jucători, cu excepția portarului, trebuie să fie situați:

- pe terenul de joc;
- în spatele sau pe laterala mingii, cu excepția portarului, care poate să rămână în propria suprafață de pedeapsă;
- la cel puțin 5 m distanță de minge până ce aceasta este repusă în joc.

14.2.2. Lovitura liberă din jumătatea adversă de teren

Dacă lovitura liberă este executată din jumătatea adversă echipei ce a comis greșeala, jucătorii, altul decât cel ce execută lovitura, și portarul ce apară trebuie să fie situați:

- pe terenul de joc;
- la cel puțin 5 m distanță de minge până ce aceasta este repusă în joc și niciodată în suprafața dintre poartă și minge, cu excepția portarului ce apară, care poate să rămână în propria suprafață de pedeapsă;
- mingea poate fi lovită în orice direcție, inclusiv în spate către un coechipier sau către portar. Ca o clarificare, "nu atingeți mingea" se aplică numai în cazul în care mingea este lovită în direcția porții (în suprafața delimitată de minge și cele două porți), în timp ce este în aer, fără să atingă pământul; în acest caz numai portarul aflat în apărare poate atinge mingea. În orice altă situație (mingea în afara limitelor sus menționate) jucătorii și/sau mingea ating pământul, jucătorii au libertatea de a atinge mingea.

14.3. Procedura

- jucătorul ce execută lovitura poate să facă o moviliță pe nisip cu picioarele sau cu mingea pentru a înălța poziția mingii;
- lovitura liberă trebuie să fie executată în 5 secunde după fluierul arbitrilor;
- jucătorul ce execută lovitura poate juca mingea a doua oară după ce aceasta a fost atinsă de un alt jucător;
- mingea este în joc după ce a fost lovită și este în mișcare;
- când mingea este trimisă dintre porți și locul din care a fost executată lovitura, jucătorii (cu excepția portarului ce se află în apărare) nu pot juca mingea înainte ca aceasta să atingă terenul, portarul apărător sau orice bară a porții sau bară transversală.

14.4. Greșeli/Sanțiuni

Dacă un jucător al echipei ce se află în atac încalcă această Lege:

- se acordă lovitură liberă directă echipei adverse, lovitura fiind executată din locul în care greșeala a fost comisă.

Dacă un jucător al echipei aflată în apărare încalcă această Lege:

- lovitura nu este repetată dacă se înscrie gol;

- dacă nu se înscrie gol, echipa jucătorului ce a comis greșeala va fi penalizată cu o lovitură liberă din locul în care greșeala a fost comisă;
- dacă nu se înscrie gol și jucătorul încalcă Legea în propria suprafață de pedeapsă, echipa acestuia va fi penalizată cu lovitura de pedeapsă.

15. PROCEDURI DE DETERMINARE A CÂȘTIGĂTOAREI JOCULUI

Loviturile de pedeapsă sunt o modalitate de determinare a echipei câștigătoare în situația în care niciun gol nu a fost înscris pe durata celor 3 minute de prelungiri.

15.1. Procedura

- arbitrul alege poarta la care vor fi executate loviturile de pedeapsă;
- arbitrul trage la sorți care echipă execută prima lovitură de pedeapsă;
- arbitrul ține evidența loviturilor de pedeapsă executate.

Fiecare serie de lovituri este formată dintr-o lovitură pentru fiecare echipă. Loviturile de pedeapsă pot fi executate numai de jucătorii care au terminat meciul, inclusiv de către portar. Un jucător poate executa o a doua lovitură de pedeapsă după executarea loviturilor de către ceilalți jucători menționați pentru executarea de lovituri de pedeapsă. O nouă serie de lovituri poate fi începută, iar ordinea jucătorilor poate fi schimbată.

- seriile de lovituri vor fi repetate de câte ori este necesar pentru a determina echipa câștigătoare;
- echipa câștigătoare este aceea care înscrie mai multe goluri la același număr de lovituri;
- numele, numerele și ordinea jucătorilor ce execută loviturile sunt anunțate arbitrului de către căpitanii sau antrenorii fiecărei echipe înainte de executarea loviturilor de pedeapsă;
- orice jucător care a fost eliminat nu poate să ia parte la executarea loviturilor de pedeapsă;
- orice jucător autorizat (un jucător care se află pe teren când meciul a fost terminat) poate schimba locul cu portarul;
- numai jucătorii autorizați și oficialii meciului pot rămâne pe terenul de joc când se execută loviturile de pedeapsă;
- toți jucătorii, cu excepția celui ce execută lovitura și cei doi portari, trebuie să rămână în jumătatea opusă celei în care se execută lovitura. Al doilea arbitru controlează această suprafață a terenului și jucătorii care sunt situați acolo;
- portarul coechipier cu jucătorul ce execută lovitura de pedeapsă trebuie să rămână pe teren fără să intervină în desășurarea jocului;
- dacă o echipă are mai mulți jucători neautorizați decât echipa adversă din cauza eliminărilor, echipa adversă trebuie să își reducă numărul de jucători autorizați, pentru a exista egalitate.