



REGULAMENTUL DE JOC

CUPRINS

REGULA 1: TERENUL DE JOC

REGULA 2: MINGEA DE JOC

REGULA 3: NUMĂRUL JUCĂTORILOR

REGULA 4: ECHIPAMENTUL JUCĂTORILOR

REGULA 5: ARBITRUL

REGULA 6: DURATA JOCULUI

REGULA 7: LOVITURA DE ÎNCEPERE ȘI RELUAREA JOCULUI

REGULA 8: MINGEA ÎN JOC ȘI AFARĂ DIN JOC

REGULA 9: GOLUL

REGULA 10: ABATERI ȘI COMPORTĂRI NESPORTIVE

REGULA 11: LOVITURA LIBERĂ

REGULA 12: LOVITURA DE PEDEAPSĂ DE LA 7M

REGULA 13: LOVITURA DE LA MARGINE

REGULA 14: ARUNCAREA DE LA POARTĂ

REGULA 15: LOVITURA DE LA COLȚ

REGULA 1 – Terenul de joc

(1) Jocurile se vor disputa numai pe suprafețe cu gazon artificial.

(2) Dimensiuni:

Terenul de joc trebuie să aibă o formă dreptunghiulară. Lungime liniilor de margine trebuie în toate cazurile să fie mai mari decât lungimea liniilor de poartă.

Lungime: min. 38 m, max. 42m.

Lățime: min. 18 m, max. 22 m.

(3) Linii de marcare a terenului de joc:

Terenul de joc trebuie să fie marcat cu linii vizibile. Liniile fac parte integrantă din spațiul pe care-l delimitează. Liniile de demarcație mai lungi se numesc linii de margine, iar cele mai scurte se numesc linii de poartă.

Terenul de joc va fi împărțit în două jumătăți egale prin linia mediană.

Punctul de la centrul terenului va fi marcat la mijlocul liniei mediane.

Între linia de margine, de poartă și gardul împrejmuitoare sau mantinele, bănci de rezervă, balon etc. trebuie să fie o distanță minimă de 1 m.

(4) Suprafața de pedeapsă:

La fiecare capăt al terenului se va delimita o suprafață de pedeapsă cu următoarele caracteristici:

- se vor trasa două linii perpendiculare pe linia de poartă, la 6 m de la partea interioară a fiecărui stâlp al porții,
- aceste linii se vor întinde pe terenul de joc pe o distanță de 6 m și vor fi unite printr-o linie trasată paralel cu linia de poartă,
- există și posibilitatea ca această suprafață să fie sub formă de semicerc, punctul perpendicular pe linia de poartă aflându-se la o distanță de 6 m.

(5) Punctul de pedeapsă:

În preajma fiecărei suprafețe de pedeapsă va fi marcat vizibil un punct situat pe o linie imaginară perpendiculară pe linia de poartă, la 7 m. din mijlocul liniei de poartă. Acesta este punctul de pedeapsă. De asemenea se va marca un punct în aceleași condiții la distanța de 9 metri pentru executarea loviturilor de pedeapsă acordate în condițiile prevăzute la regula 10.

(6) Zona de înlocuire:

Zona de înlocuire se află lângă linia de margine, în fața băncilor de rezervă, pe la linia de mijloc. Jucătorii trebuie să efectueze înlocuirea pe la mijlocul terenului.

(7) Porțile:

Porțile trebuie ridicate la mijlocul liniei de poartă.

Porțile se constituie din doi stâlpi verticali care sunt legate de o bară transversală paralelă cu linia de poartă.

Distanța interioară dintre cei doi stâlpi va fi de 3 m, partea inferioară a barei transversale se va afla la o înălțime de 2 m de linia porții.

Plasele de la porți sunt obligatorii și vor fi prinse astfel încât să nu jeneze portarul.

În scopul prevenirii accidentelor, porțile trebuie bine fixate și se recomandă confecționarea din aluminiu.

Diametrul stâlpilor și a barei transversale este de minim 6 cm, maxim 12 cm.

REGULA 2 - Mingea de joc

(1) Mingea:

- va fi de formă sferică,
- materialul poate fi confecționat din piele sau din alt material omologat,
- va avea o circumferință cuprinsă între limitele admise 68-70 cm (numărul 5),
- greutatea la începutul jocului min. 410 gr., max. 450 gr,
- va avea o presiune între 0.6 – 1.1 atmosfere (600-1100 g/cm²).

Mențiuni:

Dacă mingea se sparge sau se deteriorează în timpul desfășurării jocului:

- jocul va fi oprit,
- jocul se va relua, cu o altă minge, printr-o minge de arbitru de pe locul în care se afla prima minge în momentul în care s-a deteriorat, cu excepția prevederilor la Regula 7,

Dacă mingea se sparge sau se deteriorează atunci când nu este în joc, înainte de executarea unei lovituri de început, a aruncării de la poartă, a loviturii de la colț, a unei lovituri libere, a loviturii de pedeapsă sau a loviturii de la margine:

- jocul se va relua în mod corespunzător cu o nouă minge.

Pe parcursul jocului mingea poate fi schimbată doar cu acordul arbitrului.

Se va juca în mod obligatoriu cu mingea pusă la dispoziție de partenerul tehnic oficial al Federației de Minifotbal din România.

REGULA 3 – Numărul jucătorilor

Jucători:

- jocurile se vor desfășura între 2 echipe compuse fiecare din cel mult 6 jucători dintre care unul portar,
- un joc nu poate începe sau continua dacă una dintre echipe are mai puțin de 4 jucători,
- lotul echipei va cuprinde maxim 12 jucători care trebuie trecuți pe raportul de joc înaintea începerii partidei,
- numărul de înlocuiri este nelimitat și se poate efectua numai pe la centrul terenului și numai după încuviințarea arbitrilor,
- un jucător înlocuit poate participa din nou la joc,
- înlocuirea poate fi efectuată indiferent dacă mingea este în joc sau nu, dar numai cu încuviințarea arbitrilor,
- portarul unei echipe poate fi înlocuit cu unul de rezervă sau cu un jucător de rezervă sau cu un jucător, doar cu anunțarea prealabilă a arbitrilor și numai când jocul este oprit.

Procedura de înlocuire:

- arbitrul va fi informat în prealabil de fiecare înlocuire avută în vedere,
- jucătorul înlocuit trebuie să părăsească terenul,
- jucătorul de rezervă poate intra pe terenul de joc după ieșirea jucătorului pe care trebuie să-l înlocuiască și după ce a primit acordul arbitrilor,
- procedura de înlocuire este efectuată în momentul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc,
- jucătorii de rezervă se află sub autoritatea arbitrilor indiferent dacă participă sau nu la joc.

Sancțiuni:

- a) în cazul în care un jucător de rezervă intră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului:
- jocul va fi oprit,
 - jucătorul vinovat trebuie sancționat cu cartonaș galben și să părăsească terenul de joc,
 - jocul se va relua cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse de pe locul unde a fost mingea în momentul opririi jocului, cu excepția prevederilor de la Regula 7.
- b) în cazul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc înaintea jucătorului pe care îl înlocuiește nu părăsește suprafața de joc:
- jocul va fi oprit,
 - jucătorul de rezervă trebuie sancționat cu cartonaș galben,

jocul trebuie reluat cu lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse de pe locul în care se afla mingea în momentul opririi jocului, cu excepția prevederilor de la Regula 7.

- c) dacă 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 lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul în care se află mingea în momentul întreruperii jocului, cu excepția prevederilor de la Regula 7.

REGULA 4 – Echipamentul jucătorilor

Siguranță:

Echipamentul sau ținuta jucătorilor nu trebuie în niciun caz să prezinte vreun pericol pentru ei înșiși sau pentru ceilalți jucători. Această măsură se aplică și bijuteriilor de orice fel.

Echipament de bază:

- tricou;
- șort (dacă jucătorul poartă sub șort chilot termic, acesta trebuie să fie de aceeași culoare cu șortul);
- jambiere;
- apărători (optional, dar se recomandă utilizarea acestora);
- ghetete (ghete pentru iarbă sintetică, confecționate din piele moale, ghetetele cu crampoane sunt interzise).

a) Tricou:

- pe spatele tricourilor se aplică vizibil o numerotare de la 1 la 99.

b) Apărători:

- jambierele trebuie să acopere în totalitate apărătorile;
- trebuie confecționate din material corespunzător (gumă, plastic etc.) ;
- trebuie să asigure o protecție adecvată împotriva accidentărilor.

c) Portarul:

- poate purta și pantaloni lungi;
- tricoul trebuie să fie diferit ca și culoare de cel al coechipierilor și al adversarilor, respectiv de cele ale arbitrilor.

Sanctiuni:

În cazul încălcării acestei reguli, jucătorul trebuie să părăsească terenul de joc pentru a-și pune echipamentul în ordine.

Poate reveni doar dacă jocul este oprit și arbitrul verifică dacă echipamentul jucătorului corespunde regulamentului de joc.

Echipa gazdă va juca în echipamentul principal, iar echipa oaspete este obligată să aibă un echipament de culoare diferită.

Mențiuni: echipa gazdă este echipa desemnată în urma tragerii la sorți pentru definitivarea programului competițional.

REGULA 5 – Arbitrul

Pentru conducerea fiecărei partide vor fi delegați doi arbitrii care vor veghea la aplicarea regulilor de joc și a căror autoritate și exercițiu al drepturilor vor începe de îndată ce ei au intrat pe terenul de joc și vor dura până în momentul în care vor părăsi terenul. Arbitrul de pe partea opusă băncilor de rezervă este arbitrul principal.

Drepturi și obligații:

- veghează la aplicarea regulilor de joc;
- arbitrul are obligația de a verifica ca echipele să nu folosească jucători fără viză medicală;
- arbitrul verifică dacă pe foaia de arbitraj sunt menționați jucătorii care nu au dreptul de a participa;
- are dreptul de a opri jocul pentru orice încălcare a regulamentului, de a suspenda sau de a întrerupe definitiv partida în cazul unor evenimente neprevăzute sau neașteptate;
- ia atitudine împotriva jucătorului care are o comportare nesportivă, îl va avertiza, iar în cazul greselilor grave va dispune eliminarea acestuia;
- va trimite în afara terenului de joc acele persoane care au pătruns pe teren fără încuviințarea sa;
- va opri partida, dacă consideră că un jucător a fost grav accidentat și va dispune transportarea lui în afara terenului de joc;
- va lăsa jocul să continue în cazul în care consideră că jucătorul a suferit doar o accidentare ușoară;
- va hotărî dacă mingea adusă pentru joc corespunde cerințelor de la Regula 2.

Deciziile arbitrului referitoare la partidă sunt inatacabile.

Arbitrul își poate schimba o decizie care, după părerea sa ca urmare a unei consultări cu arbitrul de margine sau cu observatorul delegat la jocul respectiv de Federația de Minifotbal din România, își dă seama că este eronată, cu condiția ca jocul să nu fie reluat sau să se fi terminat.

Arbitrul:

- veghează ca timpul de joc prevăzut în regulament să fie respectat;
- verifică durata eliminărilor;
- indică prin semnalizare sonoră, sfârșitul reprizelor și a partidei;
- consemnează numărul de pe tricou al marcatorilor;
- notează și verifică pe foaia de arbitraj numele, numărul de pe tricou al jucătorului atenționat cu cartonaș galben sau roșu, precum și minutul;
- la sfârșitul partidei arbitrul consemnează pe foaia de arbitraj motivul eliminărilor pentru cartonașele roșii;
- verifică dacă înlocuirea a fost făcută regulamentar (arbitrul de margine).

REGULA 6 – Durata jocului

Durata jocului va fi de 2 reprize de 20 de minute fiecare cu o pauza de maxim 5 minute între ele, cu următoarele mențiuni:

- arbitrul este obligat să adauge la fiecare repriza timpul pierdut cu înlocuiri de jucători, accidentări, recuperarea mingii de joc sau pentru orice alte cauze;
- durata fiecărei reprize va fi prelungită pentru a permite executarea sau reexecutarea unei lovituri de pedeapsa (7 metri sau 9 metri).

Un joc oprit definitiv de arbitru pentru cazuri de forță majoră (teren impracticabil, condiții atmosferice deosebite, tunete, fulgere, grindină etc.) care nu poate continua în aceeași zi maxim după 30 de minute se va rejuca în altă zi conform programării organizatorilor (scor 0 – 0).

REGULA 7 – Lovitura de începere și reluare a jocului

(1) Măsuri preliminare:

Înainte de începerea partidei, alegerea terenurilor și a loviturii de începere va fi trasă la sorți cu ajutorul unei monede. Echipa favorizată de sorți va avea dreptul să aleagă terenul. Echipei adverse îi va aparține lovitura de începere.

Repriza secundă este începută de echipa care în prima repriză a ales terenul.

(2) Lovitura de începere

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

- la începutul jocului,
- după gol,
- în momentul începerii reprizei secundă.

Din lovitura de începere poate fi marcat gol direct.

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 la centrul terenului de joc;
- arbitrul face semn pentru executarea loviturii;
- mingea reintră în joc dacă a fost lovită și s-a mișcat înainte;
- jucătorul care execută lovitura de începere nu va putea atinge încă o dată mingea până când aceasta nu va fi atinsă de un alt jucător sau până când mingea va ajunge în afara terenului de joc.

După gol echipa care a primit golul va repune mingea în joc într-un mod identic.

Sanctiuni:

Dacă jucătorul care execută lovitura de începere atinge mingea încă o dată, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător sau dacă mingea nu a părăsit terenul de joc, jocul va fi reluat printr-o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul unde jucătorul a atins pentru a doua oară mingea. Dacă face acest lucru în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă lovitura liberă va fi executată de pe linia de suprafețe de pedeapsă paralelă cu linia de poartă de pe punctul cel mai apropiat locului în care a fost comisă greșeala.

În orice alte cazuri de încălcare a regulamentului lovitura de începere va fi repetată.

(3) Mingea de arbitru:

Dacă jocul este întrerupt pentru o greșeală neprevăzută de regulament și dacă nu s-au comis alte greșeli, jocul va fi reluat printr-o minge de arbitru din locul în care se află mingea în momentul întreruperii jocului.

Aplicare:

- Arbitrul repune mingea în joc prin minge de arbitru. Ea va fi efectuată în locul în care se afla mingea în momentul întreruperii jocului.
- Mingea ajunge în joc doar dacă atinge pământul.

Sanctiuni:

Mingea de arbitru se repetă în cazul în care:

- unul dintre jucători atinge mingea înainte ca aceasta să fi atins pământul;
- după ce atinge pământul, mingea părăsește terenul de joc fără să fie jucată de cineva.

Excepții:

Mingea de arbitru care se acordă în interiorul suprafeței de pedeapsă se va executa de pe linia suprafeței de pedeapsă din punctul cel mai apropiat de locul unde se află mingea în momentul opririi jocului. Lovitura liberă acordată echipei în apărare în propria suprafață de pedeapsă poate fi executată din orice punct al acestei suprafețe.

Lovitura liberă indirectă acordată echipei în atac în suprafața de pedeapsă a adversarului va fi executată de pe linia suprafeței de pedeapsă paralelă cu linia de poartă din punctul cel mai apropiat de locul în care a fost comisă greșeala.

REGULA 8 – Mingea în joc și afară din joc

Mingea este afară din joc:

- atunci când depășește terenul de joc, fie pe pământ, fie în aer;
- atunci când partida a fost oprită de către arbitru.

Mingea este în joc în orice alt moment, inclusiv în următoarele cazuri:

- dacă a revenit în terenul de joc după ce a atins un stâlp al porții sau o bară transversală a porții;
- dacă a revenit în terenul de joc după ce l-a atins pe arbitru aflat în interiorul terenului de joc.

REGULA 9 – Golul

Trebuie acordat gol:

- când mingea, fie pe pământ, fie în aer, a depășit în întregime linia de poartă între stâlpi și pe sub bara transversală ale porții fără ca înainte echipa adversă să fi comis vreo greșeală.

Învingătorul partidei:

- echipa care a înscris cel mai mare număr de goluri va câștiga partida;
- dacă nu s-a înscris nici un gol sau dacă echipele au reușit să înscrie un număr egal de goluri jocul va fi declarat egal.

REGULA 10 – Abateri și comportări nesportive

Abaterile și comportările nesportive trebuie sancționate după cum urmează:

Lovitură liberă directă:

Se acordă o lovitură liberă directă jucătorului care după părerea arbitrului comite din neglijență, imprudență sau cu o forță excesivă una din următoarele greșeli:

- lovește sau încearcă să lovească un adversar,
- pune piedică unui adversar,
- lovește sau încearcă să lovească cu piciorul un adversar,
- sare asupra unui adversar,
- atacă un adversar,
- împinge un adversar,
- atacă prin alunecare un adversar.

Sau comite următoarele greșeli:

- ține un adversar,
- scuipă un adversar,
- joacă mingea în mod voit cu mâna (cu excepția portarului în suprafața sa de pedeapsă).

Lovitura liberă directă se va executa de pe locul unde s-a comis greșeala (cu excepțiile de la Regula 7).

Lovitură liberă indirectă:

Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător comite următoarele greșeli:

- atacă prin alunecare un adversar jucând mingea,
- joacă de o manieră periculoasă (neexistând contact),
- întârzie portarul să repună mingea în joc,
- comite o altă greșeală neprevăzută la Regula 10 în urma căreia arbitrul întrerupe jocul pentru a avertiza sau elimina un jucător.

Se acordă o **lovitură liberă indirectă** dacă portarul comite următoarele greșeli:

- nu repune mingea în joc în mai puțin de 6 secunde,
- atinge mingea cu mâna care a fost trimisă cu piciorul de un coechipier,
- atinge mingea cu mâna care i-a fost trimisă din lovitură de la margine, lovitură liberă directă sau indirectă, lovitură de începere, lovitură de la colț, minge de arbitru de către un coechipier.

Lovitura liberă indirectă se va executa de pe locul unde s-a comis greșeala (cu excepțiile de la Regula 7).

Lovitura de pedeapsă:

- **de la 7 m:** se acordă o lovitură de pedeapsă de la 7 m atunci când un jucător comite în propria suprafață de pedeapsă una din greșelile pentru care se acordă o lovitură liberă directă, indiferent de locul în care se afla mingea în acel moment, cu condiția să fie în joc.
- **de la 9 m:** se acordă o lovitură de pedeapsă de la 9 m când o echipă comite de-a lungul unei reprize 6 greșeli (pentru care se acordă lovituri libere directe sau indirecte), de asemenea la fiecare greșală care urmează (a 7-a, a 8-a etc.) se va acorda lovitură de pedeapsă de la 9 m.

Sanctiuni disciplinare:

Cartonașul galben este folosit pentru a arăta faptul că un jucător, jucător de rezervă sau un oficial este avertizat.

Cartonașul roșu este folosit pentru a arăta faptul că un jucător, jucător de rezervă sau un oficial este eliminat.

Nu poate fi arătat cartonașul galben sau roșu decât unui jucător, unui jucător de rezervă sau unui ocupant al băncii tehnice (oficial) și numai din momentul când arbitrul a intrat pe terenul de joc și până când l-a părăsit după fluierul de final al jocului.

Un jucător, jucător de rezervă sau oficial care a fost eliminat trebuie să părăsească incinta terenului de joc, precum și banca tehnică.

Echipa a cărei jucător a primit cartonaș roșu va juca în inferioritate numerică timp de 5 min. după care va putea întregi echipa cu un jucător de pe bancă.

Echipa al cărei jucător de rezervă sau oficial (ocupant al băncii tehnice) a primit cartonaș roșu va trebui să joace în inferioritate numerică timp de 5 min.(va scoate un jucător de pe teren).

Greșeli care se sancționează cu cartonaș galben – un jucător care comite una din următoarele greșeli va fi sancționat cu cartonaș galben:

- se face vinovat de comportare nesportivă,
- își manifestă dezaprobarea prin gesturi sau vorbe,
- încalcă cu persistență regulile de joc,
- întârzie reluarea jocului,
- nu respectă distanța prevăzută de regulament la executarea unei lovituri de la margine, de la colț, libere sau de pedeapsă,
- intră sau reintră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului,
- părăsește suprafața de joc fără permisiunea arbitrului (cu excepția jucătorilor accidentați).

Greșeli care se sancționează cu cartonaș roșu – un jucător care comite una din următoarele greșeli va fi sancționat cu cartonaș roșu:

- se face vinovat de greșeală gravă (forță excesivă, brutalitate împotriva unui adversar când își dispută mingea),
- se face vinovat de comportare violentă,
- scuipă un adversar sau orice altă persoană,
- folosește vorbe sau gesturi jignitoare injurioase sau grosolane,
- joacă mingea în mod voit cu mâna împiedicând echipa adversă să marcheze gol,
- oprește un adversar care se deplasează către poarta adversă având o situație clară de a marca printr-o greșeală care se sancționează cu o lovitură liberă sau cu o lovitură de pedeapsă (7 m),
- primește al 2-lea avertisment în timpul aceluiași joc.

REGULA 11 – Lovitura liberă

Există două tipuri de lovitură liberă:

- lovitură liberă indirectă;
- lovitură liberă directă.

Pentru executarea unei lovituri libere mingea trebuie să fie oprită în momentul executării loviturii, iar executantul nu trebuie să atingă mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător. Mingea intră în joc imediat ce a fost lovită și se deplasează, cu următoarele excepții:

- când se execută o lovitură liberă din suprafața de pedeapsă a echipei în apărare, mingea intră în joc după ce a părăsit în întregime suprafața de pedeapsă,
- când se execută o lovitură de la poartă, mingea intră în joc după a părăsit în întregime suprafața de pedeapsă.

Lovitură liberă indirectă:

Nu se poate înscrie gol decât dacă mingea, înainte de a intra în poartă, a fost atinsă sau jucată de un alt jucător decât cel care a executat lovitura.

Lovitură liberă directă:

Dacă mingea este trimisă direct în poarta adversă, golul este valabil.

Locul executării loviturii libere:

Mingea trebuie să se afle pe locul unde s-a comis greșeala. Jucătorii echipei adverse trebuie să păstreze față de mingea o distanță de cel puțin 5 m. Mingea intră în joc doar dacă a fost atinsă și ca urmare a acesteia s-a mișcat.

Sancțiuni:

- a) dacă jucătorul echipei adverse se află mai aproape de 5 m lovitură liberă trebuie repetată.
- b) dacă jucătorul care execută lovitura atinge încă o dată mingea, fără ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, jocul trebuie reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul unde jucătorul a atins mingea a doua oară, ținându-se cont de excepțiile de la Regula 7.

REGULA 12 – Lovitura de pedeapsă de la 7 metri

Se acordă lovitură de pedeapsă în favoarea echipei adverse în cazul în care unul dintre jucătorii unei echipe comite în propria suprafață de pedeapsă o greșeală care se sancționează cu o lovitură liberă directă.

Din lovitură de pedeapsă se poate marca gol direct.

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

- mingea trebuie așezată pe punctul de pedeapsă;
- executantul loviturii trebuie să fie bine identificat;
- portarul trebuie să stea pe propria linie de poartă și nu se poate mișca în direcția înainte până în momentul executării loviturii. Pe linia de poartă se poate mișca atât la stânga cât și la dreapta;
- 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 și de jucătorul executant ca să nu-l împiedice la executarea loviturii;
- executantul loviturii trebuie să trimită mingea înainte direct către poartă;
- să nu joace mingea din nou până când aceasta nu a fost atinsă sau jucată de către un alt jucător;
- mingea intră în joc doar după ce a fost atinsă și ca urmare a acesteia s-a mișcat.

Sancțiuni:

- a) dacă echipa în apărare încalcă regulile:
 - dacă nu s-a înscris gol, lovitura de pedeapsă se va repeta;
- b) dacă un jucător al echipei în atac, altul decât cel care a executat-o încalcă regulile:
 - dacă s-a înscris gol, lovitura de pedeapsă se va repeta;
 - dacă nu s-a înscris gol, lovitura de pedeapsă nu se va repeta.

c) dacă jucătorul care execută lovitura de pedeapsă încalcă regulile:

- se va acorda echipei adverse o lovitură liberă indirectă de pe locul unde s-a comis greșeala, indiferent dacă s-a înscris sau nu gol, ținându-se cont de prevederile generale obligatorii.

În cazul loviturilor de pedeapsă de la 9 metri acordate în conformitate cu Regula 10, se vor aplica criteriile de la această regulă.

REGULA 13 – Lovitura de la margine

Lovitura de la margine este un mod de reluare a jocului.

Din lovitură de margine nu se poate înscrie gol direct.

Jocul trebuie reluat cu o lovitură de margine dacă mingea, fie pe pământ, fie în aer, părăsește cu toată circumferința sa terenul de joc în dreptul liniei de margine.

- Lovitura este executată de echipa adversă celei care a atins ultima dată mingea.
- Jucătorul care execută lovitură va trimite mingea pe terenul de joc cu piciorul, din afara terenului de joc sau de pe linie.
- Jucătorii echipei adverse vor păstra o distanță de cel puțin 5 m față de mingea.
- Jucătorul care execută lovitură va putea să atingă din nou mingea abia după ce aceasta a fost atinsă de un alt jucător.
- Mingea intră în joc doar dacă a fost trimisă către interiorul terenului de joc și prin aceasta s-a mișcat.

Sancțiuni:

- a) dacă jucătorul care execută lovitură mai atinge o dată mingea, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, jocul va fi reluat printr-o lovitură liberă indirectă de la locul unde a fost atinsă mingea, cu excepțiile prevăzute la Regula 7.
- b) dreptul de a executa lovitură de margine va reveni adversarului dacă:
 - jucătorul care execută lovitură nu o face de la locul stabilit,
 - execută lovitură din interiorul terenului de joc

REGULA 14 – Aruncarea de la poartă

Aruncarea de la poartă este un mod de reluare a jocului.

Din aut de poartă nu se poate înscrie gol direct.

Portarul are obligația de a repune mingea în joc numai din mână în 6 secunde, de la reprimirea mingii în suprafața de joc, în caz contrar este atenționat și la a 2-a greșeală va fi sancționat cu cartonaș galben.

Jocul este reluat prin aruncare de poartă în cazul în care mingea, atât în aer cât și pe pământ cu toată circumferința sa depășește linia de poarta și a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în atac (cu excepția situației când este gol).

- portarul stând în interiorul suprafeței de pedeapsă poate arunca mingea cu mâna în suprafața terenului de joc în orice direcție,
- jucătorii echipei adverse trebuie să stea în afara suprafeței de pedeapsă,
- portarul nu poate atinge din nou mingea înainte ca aceasta să fi fost jucată de un alt jucător,
- mingea ajunge în joc dacă portarul o aruncă în afara suprafeței de pedeapsă.

Sancțiuni:

- a) dacă imediat după aruncare mingea nu părăsește suprafața de pedeapsă:
 - aruncarea trebuie repetată.
- b) dacă portarul atinge din nou mingea după ce aceasta a părăsit suprafața de pedeapsă dar încă nu a fost atinsă de nici un alt jucător:
 - jocul se va relua printr-o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul unde portarul a atins mingea a doua oară.
- c) dacă portarul, după ce a pus mingea în joc reține în mână mingea primită de la un coechipier:
 - jocul se va relua printr-o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse ținându-se seamă de excepțiile de la Regula 7.

REGULA 15 – Lovitura de la colț

Lovitura de la colț este un mod de reluare a jocului.

Din lovitură de colț se poate marca gol direct în poarta adversă.

Jucătorul are obligația de a executa lovitură de colț în 6 secunde, de la reprimirea mingii în suprafața de joc, în caz contrar este sancționat cu carton galben.

Se acordă lovitură de colț în cazul în care mingea, după ce a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în apărare, a depășit în întregime linia de poartă (în afara părții acestei linii cuprinsă între stâlpii porții).

- jucătorii echipei adverse nu vor putea să se apropie la mai puțin de 5 m. de minge;
- lovitură de colț se execută de un jucător al echipei în atac;
- mingea este în joc după ce a fost lovită și ca urmare a loviturii s-a mișcat;
- jucătorul executant nu poate juca mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost jucată de un alt jucător.

Sancțiuni:

- dacă jucătorul care execută lovitură joacă mingea a doua oară înainte ca ea să fi fost atinsă sau jucată de un alt jucător, arbitrul va acorda o lovitură liberă indirectă echipei adverse, executată de pe locul unde s-a comis greșeala, cu excepția prevederilor de la Regula 7.
- dacă se comite oricare altă greșeală, lovitură de colț va fi repetată.