



Către toate asociațiile și federațiile naționale de fotbal

Circulara nr. 18

Cea de-a 134-a adunare generală anuală (AGA) a International Football Association Board (IFAB) - decizii

Zurich, 3 aprilie 2020
SEC/2020-C347/bru

Cea de-a 134-a AGA a IFAB a avut loc la Belfast, în Irlanda de Nord, pe data de 29 februarie 2020, și a fost prezidată de Președintele Asociației Irlandeze de Fotbal, dl. David Martin. În cele ce urmează, sunt prezentate principalele decizii luate și discuții purtate; procesul-verbal al adunării este disponibil pe pagina www.theifab.com.

Pentru a se asigura posibilitatea ca pregătirile pentru implementarea modificărilor să înceapă fără întârziere și pentru a ajuta la traducerea Legilor jocului, toate modificările sunt prezentate în documentul anexat - Legile jocului 2020/21 - modificări și clarificări - care este disponibil și pe pagina <http://www.theifab.com/document/for-football-bodies>.

1. Legile jocului 2019/20

Membrii s-au bucurat de faptul că modificările Legilor jocului 2019/2020 - în special cele referitoare la loviturile poartă, procedura de înlocuire, acordarea cartonașelor roșii (CR) și cartonașelor galbene (CG) oficialilor echipelor și interzicerea prezenței atacanților adverși în zidul defensiv - au avut un impact atât de pozitiv asupra jocurilor la toate nivelurile.

2. Legile jocului 2020/21

Au fost aprobate o serie de modificări ale Legilor jocului; formulările exacte sunt cuprinse în documentul anexat menționat.

Toate modificările sunt obligatorii în competițiile și meciurile începând cu data de **1 iunie 2020**, deși competițiile începute înainte de această dată le pot implementa mai devreme sau pot amâna implementarea până cel târziu la data începerii următoarei ediții.

Principalele modificări ale legilor

Principalele modificări/clarificări aprobate de AGA sunt următoarele:

- Jucarea mingii cu mâna (hent):

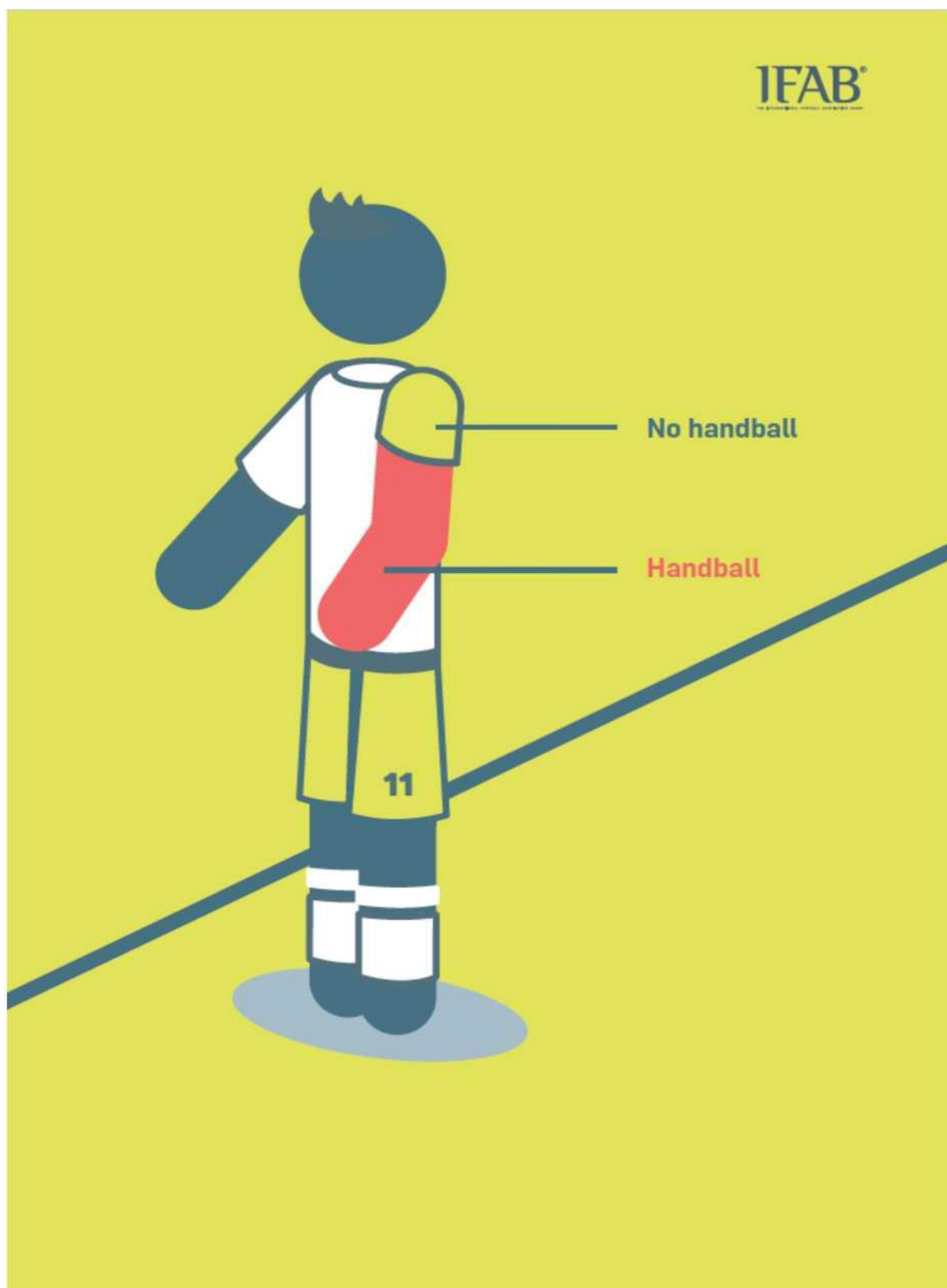
- o Jucarea accidentală a mingii cu mâna de către un jucător aflat în atac se penalizează numai dacă duce „imediat” la înscrierea unui gol sau la o ocazie evidentă de a înscrie un gol pentru jucătorul respectiv și/sau echipa sa (respectiv, dacă, după ce a fost jucată cu mâna, mingea parcurge o distanță foarte scurtă și/sau urmează doar câteva pase).

Video 1,2,3,4 – sunt exemple de jucarea accidentală a mingii cu mâna de către un jucător aflat în atac și dacă duce imediat la înscrierea unui gol sau la o ocazie evidentă de a înscrie un gol și trebuie interpretate ca s-a comis o abatere de joc cu mâna

Video 5,6–sunt exemple când un jucător aflat în atac atinge accidental mingea cu mâna/brațul, iar apoi mingea ajunge la un alt jucător în atac și echipa care atacă înscrie imediat un gol, s-a comis o abatere de joc cu mâna

Video 7,8,9 – sunt exemple când 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.

o Pentru a identifica încălcările atunci când se joacă cu mâna, „mâna” - limita dintre umăr și braț se consideră a fi limita inferioară a axilei (a se vedea imaginea)



- Lovitura de pedeapsă și executarea loviturilor de la punctul de pedeapsă :
 - dacă portarul comite o abatere și mingea nu intră în poartă sau lovește bara transversală sau stâlpii porții , lovitura nu se repetă , numai dacă abaterea portarului n-a avut clar un impact asupra executantului loviturii

Video 10 – un exemplu, când ieșirea portarului înainte de executarea loviturii ,n-a avut clar un impact asupra executantului loviturii și, prin urmare, lovitura nu este repetată

- Dacă portarul comite o încălcare și lovitura de pedeapsă se repetă, atunci portarul este avertizat pentru prima abatere(în joc sau la executarea loviturilor de pedeapsă de după meci); orice abatere ulterioară se sancționează cu (CG)
 - Cartonașele galbene (CG) acordate în timpul meciului (inclusiv în prelungiri) nu se cumulează cu cele din timpul executării loviturilor de la punctul de pedeapsă (LDPP), pentru că LDPP nu fac parte din meci. Un jucător care primește un CG atât în timpul meciului cât și în timpul LDPP nu este eliminat , atunci acesta trebuie înregistrată ca două (CG) , și nu ca eliminare (CR)
 - Dacă atât portarul cât și executantul loviturii comit o abatere în același timp, lovitura este înregistrată ca ratată, iar executantul primește cartonaș galben

- Privind asistența video la arbitraj (VAR):
 - Este necesar un singur semnal corespunzător ecranului TV pentru analiza exclusiv pe baza informațiilor VAR
 - Textul secțiunii „Analiza” a fost reorganizat pentru a evidenția faptul că este de dorit ca majoritatea analizelor VAR să fie „analize la marginea terenului” (AMT)

Detalierea tuturor modificărilor legilor

În cele ce urmează sunt prezentate modificările aduse Legilor jocului pentru ediția 2020/21:

- Stâlpii porții și bara transversală pot combina cele patru forme de bază
- Clarificarea faptului că jucarea intenționată a mingii cu mâna de către un apărător se consideră „joc deliberat” din punctul de vedere al ofsaidului.

Video 11 – exemplu, de joc intenționat al apărătorului, în care poziția de offside nu este fixată, deoarece este interpretată ca o pasă a apărătorului către un adversar atacant

- Dacă portarul joacă în mod deliberat mingea a doua oară la reluarea jocului (înainte ca aceasta să fi atins un alt jucător) și oprește un atac promițător sau împiedică înscrierea unui gol sau ocazie evidentă de înscriere a unui gol de către un adversar sau echipa adversă, portarul trebuie sancționat cu cartonaș galben (CG) sau eliminat (CR). Acest lucru se aplică și dacă a doua atingere a fost cu mâna/brațul, deoarece abaterea nu este „jucarea mingii cu mâna”, ci jucarea „neregulamentară” a mingii a doua oară.

Video 12 – exemplu, a doua atingere a mingii de către portar, care este interpretată ca a comis o abatere

- Dacă arbitrul aplică avantajul după o abatere prin care s-a intervenit într-un atac promițător sau s-a împiedicat un astfel de atac, CG nu se mai acordă.

Video 13 ,14 – exemple de lovituri de pedeapsă „rapide” , după o abatere prin care s-a intervenit într-un atac promițător sau s-a împiedicat un astfel de atac,după care nu este prezentat un cartonaș galben (CG)

Video 15 – exemplu când arbitrul aplică avantajul , după o abatere prin care s-a intervenit într-un atac promițător sau s-a împiedicat un astfel de atac,după care nu este prezentat un cartonaș galben (CG)

- Dacă un jucător nu respectă distanța prevăzută 4m necesar la o minge de arbitru, acesta va fi sancționat cu CG

Видео 16 – un exemplu în care un jucător trebuie să primească un cartonaș galben dacă nu respectă distanța prevăzută 4m necesar la o minge de arbitru

- Dacă la o lovitură de poartă sau o lovitură liberă portarul trimite mingea ușor în sus și aceasta este trimisă înapoi cu capul sau pieptul de un coechipier pentru a fi prinsă de portar, lovitură se va repeta; nu se va aplica nicio sancțiune (decât dacă acest lucru se petrece în mod repetat)

Video 17 - un exemplu când portarul execută lovitură de la poartă , dar lovitură de la poartă trebuie repetată

Aplicația mobilă dedicată Legilor jocului

După cum probabil știți, IFAB a lansat anul trecut aplicația Legile jocului, care prezintă legile jocului într-un mod nou, ușor accesibil și ecologic. Aceasta include textul integral și la zi al Legilor, cu evidențierea ultimelor modificări (și cu explicațiile aferente), precum și protocolul VAR, un glosar și îndrumări practice pentru oficialii de meci. Aplicația le este utilă tuturor celor interesați de fotbal și de Legile jocului, de la profesioniști și amatori până la suporteri și oamenii de presă (mai multe informații puteți găsi aici: www.theifab.com/logapp/).