



# FEDERATIA INTERNATIONALĂ DE SPORT PENTRU NEVĂZĂTORI

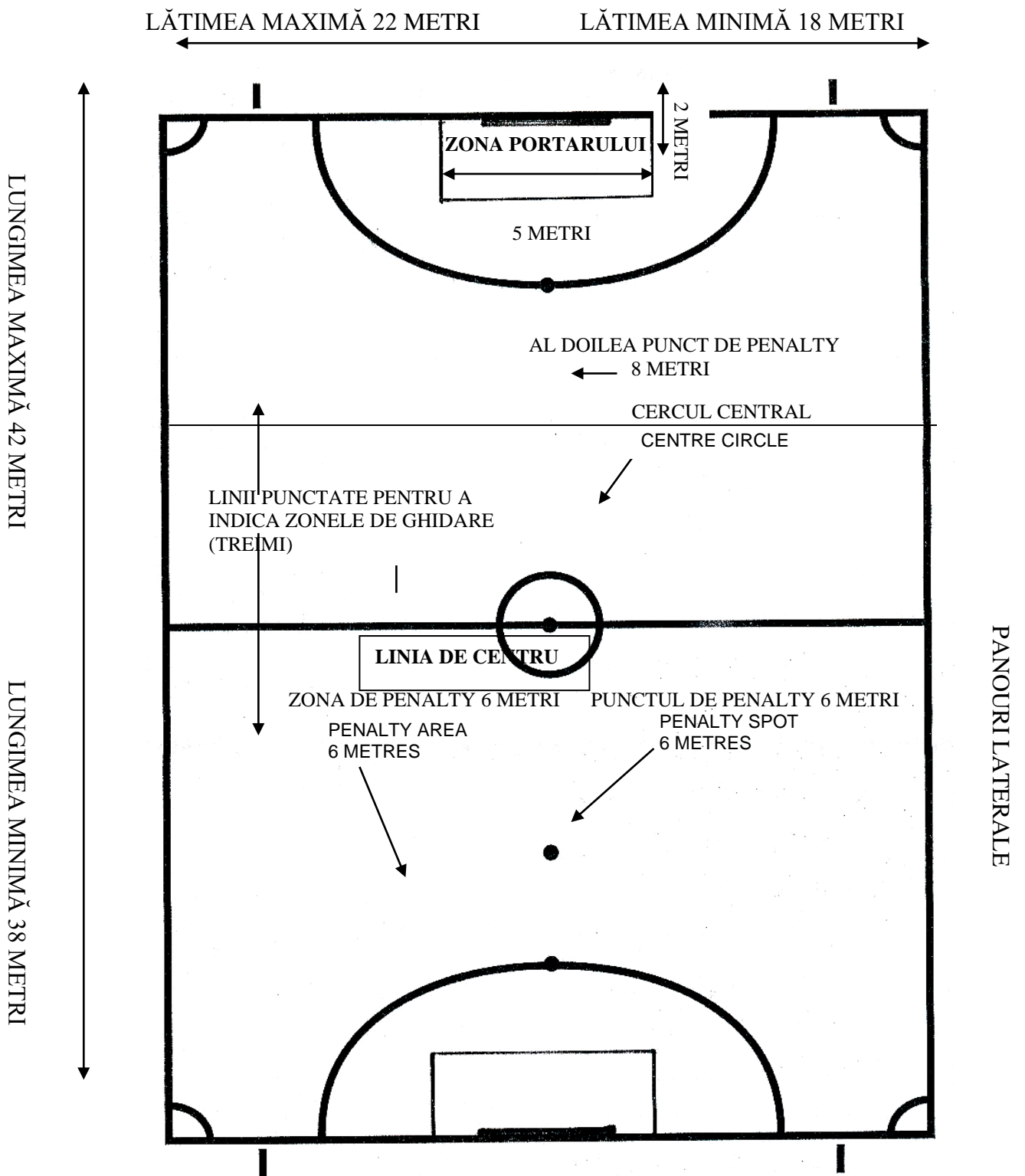
FUTSAL – REGULI DE JOC  
2009-2013

CATEGORIILE B1

**CONTINUT**

# 1 TERENUL

Terenul va fi în conformitate cu dimensiunile și componentele prezentate în diagrama următoare:



## **DIMENSIUNI:**

Terenul trebuie să fie de formă dreptunghiulară. Lungimea liniei de margine trebuie să fie mai mare decât cea a liniei de poartă.

## **MECIURI INTERNATIONALE**

\* LUNGIME 40 metri

\* LĂTIME 20 metri

## **MARCAJELE TERENULUI**

Terenul este marcat cu linii, ce aparțin zonelor pe care le delimitează. Liniile de demarcație mai lungi se numesc linii de margine. Aceste linii de margine vor fi formate cu ajutorul unor panouri care acoperă întreaga lungime a acestora și depășesc cu un metru ambele linii de poartă, de ambele părți ale terenului. Panourile trebuie să aibă o înălțime între un metru și un metru și douăzeci de centimetri și trebuie poziționate la nu mai mult de 10 grade înclinare față de terenul de joc.

Cele două linii mai scurte se numesc linii de poartă.

Toate liniile au o lățime de 8 centimetri. Terenul este împărțit în două jumătăți de linia de centru.

Centrul terenului va fi marcat la mijlocul liniei de centru. În jurul acestui punct, se va trasa un cerc cu raza de 3 metri.

## **MARCAJUL ZONELOR DE GHIDARE**

Zonele de ghidare (treimi) vor fi marcate în modul următor:

\* La o distanță de 12 metri de liniile de poartă, două linii punctate vor fi trasate paralel cu acestea, dintr-o parte în cealaltă a terenului (vezi diagrama de mai sus). Terenul va fi astfel divizat în trei treimi, cunoscute sub numele de:

- 1 Treimea defensivă;
- 2 Treimea de mijloc;
- 3 Treimea de atac.

## **ZONA PORTARULUI**

Se va măsura o distanță de un metru de la exteriorul fiecărui stâlp al portii în direcția celei mai apropiate linii de margine. Două linii cu o lungime de doi metri vor fi trasate perpendicular pe linia portii, spre linia de centru, la această distanță. Aceste două linii vor fi unite printr-o linie cu o lungime de 5,16 metri, paralelă cu linia portii.

Această zonă va fi denumită “zona portarului”.

## **ZONELE DE GHIDARE**

O zonă în spatele fiecărei porti va fi păstrată liberă de orice obstacol pentru a permite ghizilor să-ți îndeplinească sarcinile în mod corespunzător.

## **ZONELE DE ÎNLOCUIRE**

Înlocuirile pot fi efectuate printr-o ușă în panourile laterale, amplasată în fata mesei cronometrului sau, dacă o asemenea deschidere nu este posibilă, pe linia portii echipei care efectuează înlocuirea.

## **PORTILE**

Portile trebuie să fie de culoare albă și amplasate la centrul fiecărei linii de poartă.

Portile sunt formate din doi stâlpi verticali echidistanți față de colturile terenului și uniți în partea superioară printr-o bară transversală orizontală.

Distanța dintre stâlpi este de trei metri, iar distanța de la marginea inferioară a barei transversale la pământ este de doi metri.

Atât stâlpii cât și bara transversală au aceeași lățime și grosime de 8 centimetri. Plasele, confecționate din cânepă, iută sau nylon, sunt atasate la stâlpi și la bara transversală în spatele portilor. Partea inferioară este susținută de bare curbate sau o altă formă adecvată de susținere.

Adâncimea portii, descrisă ca distanța de la marginea interioară a stâlpilor portii spre exteriorul terenului, este de cel puțin 80 de centimetri în partea superioară și de 100 de centimetri la nivelul solului.

## **SIGURANTA**

Portile pot fi portabile, dar ele trebuie să fie bine ancorate în pământ în timpul meciului.

## **SUPRAFATA DE JOC**

Suprafata de joc trebuie să fie din ciment, iarbă sau gazon artificial. Aceasta va fi netedă, plată și non-abrazivă. Betonul sau amestecurile asfaltice trebuie evitate.

## 2 MINGEA

### PROPRIETĂȚI SI DIMENSIUNI

Mingea:

- este sferică;
- este confectionată din piele sau alt material corespunzător;
- are o circumferință nu mai mică de 60 cm și nu mai mare de 62 cm;
- cântărește nu mai puțin de 510 grame și nu mai mult de 540 de grame la începutul meciului;
- are o presiune egală cu 0.4-0.6 atmosfere (400–600 g/cm<sup>2</sup>) la nivelul mării;
- sistemul sonor utilizat trebuie să se afle în interiorul mingii pentru a-i permite deplasarea, rostogolirea sau lovirea de pământ în mod regulamentar. Pentru a garanta siguranța jucătorilor în orice moment, sistemul folosit trebuie să asigure emiterea unui zgomot când mingea se rotește în jurul propriului ax sau când se rotește în aer.



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

## 3 NUMĂRUL DE JUCĂTORI

### JUCĂTORII

Un meci este jucat de către două echipe, fiecare formată din cel mult 5 jucători, din care 4 trebuie să fie complet nevăzători (categoria B1), și un portar care poate avea vederea normală sau parțial normală (categoria B2 sau B3) și care va avea și funcția de ghid (Funcții: vezi anexa 2).

\* Echipele vor fi compuse din maximum 14 persoane, care vor avea următoarele funcții: 8 jucători, doi portari, un ghid, un antrenor, un antrenor asistent și un doctor sau fizioterapeut.

### PROCEDURA DE ÎNLOCUIRE

Jucătorii de rezervă pot fi folosiți în orice meci jucat conform regulamentului unei competiții oficiale și sub egida IBSA sau a oricărei federații sau asociații naționale membre.

Numărul maxim de rezerve permise este de 4 jucători și un portar.

Numărul de înlocuiri în timpul unui meci este nelimitat. Un jucător care a fost înlocuit se poate întoarce în teren ca rezervă pentru un alt jucător.

O înlocuire se poate face doar când mingea este în afara jocului, iar următoarele condiții trebuie respectate:

- Meciul va fi oprit.

- Înlocuirea va fi anunțată prin sistemul de sonorizare, inclusiv numărul jucătorului care părăsește terenul și numărul jucătorului care intră pe teren.
- Jucătorul care părăsește terenul trebuie să iasă prin zona de înlocuire a echipei sale.
- Jucătorul care intră pe teren trebuie de asemenea să pătrundă prin zona de înlocuire a echipei sale, dar nu înainte ca jucătorul care părăsește terenul să treacă peste linia de margine și ca arbitrul să acorde jucătorului permisiunea de a intra pe teren.
- Înlocuirea este finalizată atunci când jucătorul de rezervă intră pe teren, moment din care acesta devine un jucător activ, iar jucătorul care a fost înlocuit încetează să fie un jucător activ.

## **DECIZII**

- Decizia 1:

Un portar nu poate fi înlocuit atunci când s-a acordat penalty sau dublu penalty, cu excepția cazului unei accidentări și când aceasta a fost verificată de arbitru și confirmată de către doctorul competiției, sau de către doctorul echipei sau fizioterapeutul portarului implicat în cazul absenței celui dintâi.

- Decizia 2:

Un jucător care a comis cinci (5) faulturi personale în timpul unui meci poate fi înlocuit imediat. Acest jucător nu mai poate continua meciul, dar poate rămâne pe banca de rezerve a echipei sale.

- Decizia 3:

Un jucător eliminat cu un carton roșu în timpul unui meci poate fi înlocuit conform regulamentului jocului, dar nu poate rămâne pe banca de rezerve a echipei sale.

- Decizia 4:

Este necesară prezența a cinci jucători (un portar și patru jucători pe teren) pentru a începe un meci.

- Decizia 5:

Dacă, în cazul accidentării sau eliminării unor jucători, rămân mai puțin de trei jucători în oricare echipă (inclusiv portarul), meciul trebuie abandonat.

## **4 ECHIPAMENTUL JUCĂTORILOR**

### **ECHIPAMENTUL DE BAZĂ**

Echipamentul de bază obligatoriu al unui jucător este:

- tricou sau cămașă;
- sort – dacă se poartă chiloți termici, aceștia vor fi de aceeași culoare cu sortul;
- șosete;
- apărători pentru tibie;

- ghete – singurele tipuri de încălțăminte admise sunt pantofii de sport sau gimnastică din pânză sau piele moale, cu talpă din cauciuc sau un material similar. Încălțăminte trebuie să fie purtată.

## **ECHIPAMENTUL JUCĂTORILOR DIN CATEGORIA B1**

În plus față de echipamentul de bază obligatoriu, jucătorii din categoria B1 vor utiliza următoarele:

- Acoperitori pentru ambii ochi (acestea vor fi optionale în cazul jucătorilor cu proteze oculare).
- Legături pentru ochi fabricate dintr-un material absorbant, căptusit în zona frontală și parietală. Legăturile pentru ochi vor fi date jucătorilor B1 de către Comitetul Organizatoric și vor fi monitorizate de către delegatul etnic al IBSA.
- Bandă pentru cap protectoare (optional)

## **TRICOUL SAU CĂMAȘA**

- Numerele trebuie să apară pe spatele tricourilor, iar jucătorii din aceeași echipă trebuie să aibă numere diferite.
- Culorile numerelor trebuie să contrasteze în mod clar cu culorile tricourilor.

În meciurile internaționale, numărul trebuie purtat de asemenea și pe fața tricoului sau pe șort. Acest număr poate fi mai mic decât cel de pe spatele tricourilor.

## **APĂRĂTORILE PENTRU TIBIE**

- trebuie să fie complet acoperite de șosete;
- trebuie să fie dintr-un material potrivit (cauciuc, plastic sau alte substanțe similare);
- trebuie să ofere un grad rezonabil de protecție.

## **PORTARI**

- Portarului îi este permis să poarte pantaloni lungi.
- Fiecare portar va purta culori care îl vor distinge cu ușurință de ceilalți jucători și de arbitri.

## **8 DURATA MECIULUI**

### **PERIOADELE DE JOC**

Meciul se desfășoară pe durata a două reprize egale de câte 25 de minute fiecare.

Timpul este cronometrat de către un cronometror, ale cărui obligații sunt definite în Legea 7.

Durata oricărei reprize va fi prelungită pentru a se permite o lovitură de penalty sau o dublă lovitură de penalty.

### **TIME-OUT**

Echipele au dreptul să ceară un time-out de un minut în fiecare repriză.

### **PAUZA**

Pauza nu trebuie să depășească 10 minute.

## **10 MINGEA ÎN SI ÎN AFARA JOCULUI**

### **MINGEA ÎN AFARA JOCULUI**

Mingea este în afara jocului atunci când:

- a depășit complet una din liniile de poartă, pe teren sau în aer, sau panourile laterale în aer;
- jocul a fost oprit de către arbitri;
- lovește tavanul.

### **MINGEA ÎN JOC**

Mingea este în joc în tot restul timpului, inclusiv când:

- ricoșează dintr-un stâlp al portii sau din bara transversală în teren;
- ricoșează din oricare din cei doi arbitri în timp ce acestia se află pe teren;
- ricoșează din panourile laterale și rămâne pe terenul de joc.

### **DECIZII**

#### **Decizie:**

Când un meci se joacă în sală și mingea lovește în mod accidental tavanul, jocul este reînceput cu o lovitură de reîncepere, acordată adversarilor echipei care a atins ultima dată mingea. Lovitura este executată din punctul de pe linia de margine cel mai apropiat de locul în care mingea a lovit tavanul.

## **12 FAULTURI ȘI COMPORTAMENT INADECVAT**

Orice jucător care comite cinci faulturi personale în timpul unui meci trebuie să părăsească terenul de joc. Acesta poate fi înlocuit imediat cu un alt jucător, dar nu îi este permis să se întoarcă pe teren pe durata meciului.

Faulturile și comportamentul inadecvat sunt penalizate după cum urmează:



## **FAULTURI ACUMULATE SI PERSONALE**

### **LOVITURA LIBERĂ DIRECTĂ**

O lovitură liberă directă va fi acordată echipei adverse dacă un jucător comite una din următoarele opt abateri într-un mod care, după părerea arbitrilor, este socotit ca neatent, exagerat sau implică utilizarea forței excesive:

- lovește sau încearcă să lovească cu piciorul un adversar;
- doboară sau încearcă să doboare un adversar utilizând ambele picioare, jucătorul aflându-se în fața sau în spatele adversarului;
- împinge un adversar;
- obstructionează un adversar în mod deliberat sau într-o manieră periculoasă sau violentă;
- atacă pentru a câștiga mingea cu ambele picioare în fața corpului;
- lovește sau încearcă să lovească un adversar;
- nu pronunță clar și audibil cuvântul “voy” sau “go”, sau alt cuvânt similar, în timp ce urmărește mingea, o atacă sau o caută;
- joacă mingea, o atacă și o urmărește cu capul în jos.

O lovitură liberă directă este de asemenea acordată echipei adverse dacă un jucător comite una din următoarele șase abateri:

- imobilizează un adversar;
- alunecă în încercarea de a juca mingea în timp ce aceasta este jucată de către un adversar (atac prin alunecare), cu excepția portarului în zona lui de penalty, cu condiția ca acesta să nu joace într-un mod neatent sau exagerat sau să utilizeze forța excesivă;
- manevrează mingea, adică o controlează, o lovește sau o aruncă cu mâna sau cu bratul, cu excepția portarului în zona lui de penalty;
- pronunță cuvinte sau emite zgomote cu intenția de a deruta sau păcăli un adversar;
- perturbă liniștea în mod deliberat pe durata meciului;
- comite orice tip de abatere nementionat anterior în Legea 12 și pentru care jocul trebuie oprit pentru a atenționa sau a elimina un jucător.

Loviturile libere directe sunt executate din locul unde a fost comis faultul.

### **LOVITURA DE PENALTY**

Lovitura de penalty este acordată împotriva unei echipe care comite una dintre abaterile menționate mai sus în interiorul zonei sale de penalty, în timp ce mingea este în joc, indiferent de poziția mingii.

Lovitura de penalty este acordată de asemenea dacă portarul joacă sau interferează cu jocul în afara zonei portarului.

## **Abateri cu atenționare**

Un jucător este atenționat și i se arată cartonasul galben dacă acesta comite una dintre următoarele abateri:

- se face vinovat de conduită nesportivă;
- își arată dezaprobarea prin cuvinte sau fapte;
- încalcă în mod repetat regulile jocului;
- întârzie reînceperea jocului;
- nu respectă distanța necesară atunci când jocul este reînceput cu o lovitură din corner, o lovitură de reîncepere, o lovitură liberă, sau o lovitură spre poartă;
- intră sau reintră în teren fără permisiunea arbitrilor sau încalcă procedura de înlocuire;
- părăsește terenul în mod deliberat fără permisiunea arbitrilor.

Dacă este comisă una din aceste abateri, arbitrul acordă o lovitură liberă indirectă echipei adverse, care va fi executată din poziția unde a avut loc abaterea, cu excepția cazului în care abaterea are loc în zona de penalty, situație în care mingea va fi plasată la marginea zonei de penalty, în cel mai apropiat punct de locul unde se afla mingea în momentul în care jocul a fost oprit. Arbitrul atenționează jucătorul, dacă nu s-a produs o încălcare mai gravă a regulilor jocului.

## **Abateri cu eliminarea de pe teren**

Un jucător este eliminat și i se arată cartonasul roșu dacă acesta comite una dintre următoarele abateri:

- se face vinovat de un fault grav;
- se face vinovat de comportament agresiv;
- scuipă spre un adversar sau orice altă persoană;
- îi refuză echipei adverse șansa unui gol sau o ocazie evidentă de a marca un gol prin manevrarea mingii cu mâna în mod deliberat (cu excepția portarului în zona sa de penalty);
- îi refuză unui adversar care se deplasează spre poarta jucătorului o ocazie clară de a marca, comitând o abatere sancționabilă printr-o lovitură liberă sau lovitură de penalty;
- folosește un limbaj ofensator, insultător sau abuziv;
- primește o a doua atenționare pe parcursul aceluiași meci.

**O LOVITURĂ DIN CORNER SE ACORDĂ CÂND:**

## **PROCEDURI DE DETERMINARE A CÂȘTIGĂTORULUI UNUI MECI**

## LOVITURI DIN PUNCTUL DE PENALTY

Executarea loviturilor din punctul de penalty reprezintă o metodă de a determina echipa câștigătoare acolo unde regulile competiției cer o echipă câștigătoare după ce meciul a fost la egalitate.

### PROCEDURA

- Arbitrul alege poarta unde se vor executa loviturile de penalty.
  - \* Arbitrul va da cu banul, iar echipa al cărei căpitan câștigă va decide dacă dorește să execute prima sau a doua lovitură de penalty.
  - Arbitrul tine evidenta loviturilor executate.
  - Conform condițiilor explicate mai jos, ambele echipe vor executa 3 (trei) lovituri.
  - Loviturile sunt executate alternativ de către echipe.
  - Căpitanii sau antrenorii vor anunța arbitrilor numele și numerele celor 3 (trei) jucători care vor executa loviturile de penalty. Aceste nume și numere trebuie să fie pe lista echipelor formate din opt jucători, înmănată înainte de meci.
  - Când o echipă termină meciul cu un număr mai mare de jucători decât cel al adversarilor, aceasta își va reduce numărul jucătorilor pentru a fi egal cu cel al oponentilor și va anunța arbitrilor numele și numărul fiecărui jucător exclus.
  - Dacă înainte ca ambele echipe să execute cele 3 (trei) lovituri de penalty, o echipă a înscris mai multe goluri decât ar fi putut marca cealaltă echipă chiar dacă ar fi efectuat cele 3 (trei) lovituri, nu se mai execută alte lovituri.
  - Dacă ambele echipe au înscris același număr de goluri, sau nu au înscris niciun gol, se vor executa lovituri în continuare în aceeași ordine până când una dintre echipe va înscrie cu un gol mai mult decât cealaltă din același număr de lovituri.
  - Loviturile de penalty suplimentare trebuie efectuate de jucători care nu au executat una din primele 3 (trei) lovituri. După ce toți jucătorii au executat o lovitură, primii jucători care au executat lovituri de penalty vor continua în aceeași ordine.
  - Un jucător care a fost eliminat sau descalificat din cauza faulturilor personale acumulate nu va avea dreptul să execute lovituri de penalty.
  - Portarul nu poate fi înlocuit decât în cazul unei accidentări verificate de arbitru și confirmate de către doctorul competiției, sau de către doctorul echipei sau fizioterapeut dacă primul nu este disponibil.
  - Toți jucătorii și ghizii vor rămâne pe teren când se execută loviturile din punctul de penalty, în jumătatea opusă celei folosite pentru loviturile de penalty. Arbitrul secund se va asigura că aceștia rămân în jumătatea de teren respectivă.
  - Portarul al cărui coechipier execută o lovitură de penalty și ghidul echipei adversare trebuie să rămână pe teren, în spatele punctului de penalty și aproape de panourile laterale.
-

**ANEXA 2**

**LEGĂTURI PENTRU OCHI  
IMAGINE DE ANSAMBLU**

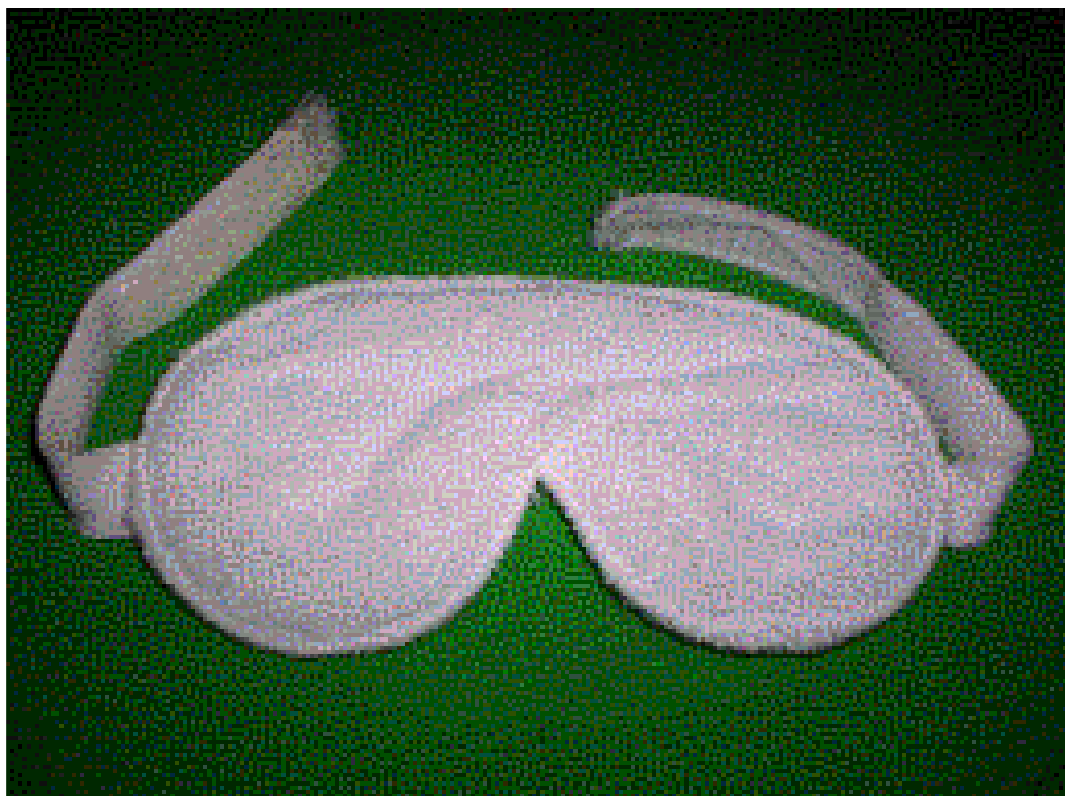
**EXTERIOR**



**INTERIOR**



IMAGINE DE ANSAMBLU



## **\* REGULAMENTUL COMPETITIONAL**

Următorul regulament va fi respectat la toate competițiile IBSA și la competițiile dintre două sau mai multe organizații membre IBSA.

### **1 Punctaj**

- 1.1 Trei puncte pentru o victorie.
- 1.2 Un punct pentru un rezultat egal.
- 1.3 Niciun punct pentru o înfrângere.

### **2 Sistemul de calificare în clasamentul general**

- a) Numărul maxim de puncte obținute în toate meciurile jucate.
- b) Diferența de goluri pentru toate meciurile jucate.
- c) Numărul maxim de goluri înscrise în toate meciurile jucate.
- d) Egalitatea stabilită de către comitetul organizator.

2.1 Dacă există egalitate între două echipe din grupe diferite care au jucat un număr diferit de meciuri (dacă una dintre grupe are mai puține echipe decât cealaltă), se va calcula și utiliza diferența medie de goluri pentru toate meciurile jucate.

2.2 Dacă trei sau mai multe echipe care au jucat toate meciurile au același număr de puncte, se vor aplica criteriile b), c) și d) celor trei sau mai multe echipe implicate pentru a determina clasamentul final.

### **3 Determinarea câștigătorului unui meci**

3.1 În semifinale, meciuri pentru disputarea locurilor 3-4, meciuri pentru disputarea locurilor 5-6 și așa mai departe:

- a) Dacă meciul este egal după 50 de minute de joc, se vor executa lovituri de penalty pentru a determina câștigătorul.

#### **3.2 Finalele**

- a) Dacă meciul este egal după 50 de minute de joc, se vor acorda prelungiri. Acestea vor fi reprezentate de două reprize egale de câte cinci minute fiecare.
- b) Dacă o echipă nu și-a folosit time-out-ul în timpul celei de-a doua jumătăți a timpului normal de joc, poate face acest lucru în timpul prelungirilor.
- c) Nu se acordă pauze între cele două reprize de prelungiri.
- d) Faulturile personale și cele acumulate vor fi în continuare valide.
- e) Dacă după prelungirile acordate ambele echipe au înscris același număr de goluri sau niciuna nu a înscris nici un gol, se vor executa lovituri de penalty pentru a determina câștigătorul.

#### **4 Lista oficială a echipei**

4.1 Cu saizeci (60) de minute înainte de ora programată pentru începerea meciului, persoana responsabilă pentru fiecare echipă va înmâna arbitrilor lista finală oficială a echipei. Lista oficială a echipei trebuie să includă:

- a) Jucătorii pe teren la începutul meciului: nume, prenume și numărul tricoului;
- b) Portarul la începutul meciului: nume, prenume și numărul tricoului;
- c) Jucătorii de rezervă: nume, prenume și numărul tricoului;
- d) Portarul de rezervă: nume, prenume și numărul tricoului;
- e) Antrenorul principal: nume și prenume;
- f) Antrenorul secund: nume și prenume;
- g) Ghidul: nume și prenume;
- h) Doctorul sau fizioterapeutul: nume și prenume.

4.2 Numele, prenumele și numerele tricourilor nu pot fi schimbate în timpul competiției.