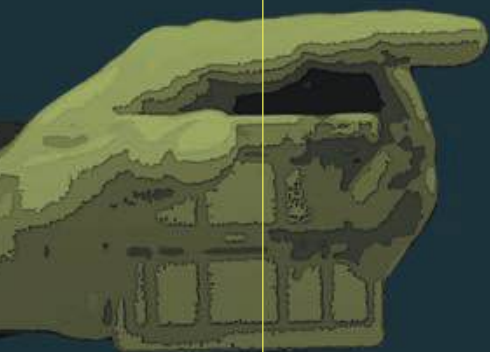


IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



# Spēles Noteikumi 25/26



Lejupielādēt

Spēles Noteikumu  
aplūkājumu

Oficiālais Latvijas Futbola federācijas tulkojums

# IFAB<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



**FIFA<sup>®</sup>**







**The International Football Association Board**  
Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland  
T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887  
[www.theifab.com](http://www.theifab.com)

**Šo bukletu nedrīkst reproducēt vai tulkot pilnībā vai daļēji nekādā veidā bez Starptautiskās Futbola Asociāciju Valdes (IFAB) atļaujas.**

**Atsevišķus attēlus laipni nodrošināja FIFA un attiecīgās konfederācijas, un tie izmantoti ar to atļauju.**

Spēkā no 2025. gada 1. jūlija



Spēles  
Noteikumi  
**2025/26**

# Saturs

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Par Noteikumiem .....</b>                                   | <b>9</b>  |
| <b>Piezīmes un izmaiņas .....</b>                              | <b>16</b> |
| Piezīmes par Spēles Noteikumiem .....                          | 17        |
| Vispārējās izmaiņas .....                                      | 20        |
| <u>'Tikai kapteinis' vadlīnijas</u> .....                      | 24        |
| Vadlīnijas noraidījumiem uz laiku (soda veids) .....           | 28        |
| Vadlīnijas atpakaļmaiņu izmantošanai .....                     | 32        |
| Papildu pastāvīgo smadzeņu satricinājuma maiņu protokols ..... | 34        |
| <b>Spēles Noteikumi 2025/26 .....</b>                          | <b>39</b> |
| 1 Spēles laukums .....                                         | 41        |
| 2 Bumba .....                                                  | 51        |
| 3 Spēlētāji .....                                              | 55        |
| 4 Spēlētāju ekipējums .....                                    | 63        |
| 5 Tiesnesis .....                                              | 69        |
| 6 Pārējās spēles oficiālās personas .....                      | 79        |
| 7 Spēles ilgums .....                                          | 87        |
| 8 Spēles sākums un atsākums .....                              | 91        |
| 9 Bumba spēlē un ārpus spēles .....                            | 95        |
| 10 Spēles rezultāta noteikšana .....                           | 97        |
| 11 Aizmugure .....                                             | 103       |
| 12 Pārkāpumi un spēlētāju nedisciplinēta uzvedība .....        | 109       |
| 13 Brīvsitieni .....                                           | 125       |
| 14 11 m sitiens .....                                          | 129       |
| 15 Iemetiens .....                                             | 135       |
| 16 Atsitiens no vārtiem .....                                  | 139       |
| 17 Stūra sitiens .....                                         | 143       |

|                                                                |            |
|----------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Video tiesneša asistenta (VAR) protokols .....</b>          | <b>146</b> |
| <b>FIFA Kvalitātes Programma .....</b>                         | <b>156</b> |
| <b>Noteikumu izmaiņas 2025/26 .....</b>                        | <b>160</b> |
| Galvenās Noteikumu izmaiņas .....                              | 161        |
| Detalizētas Noteikumu izmaiņas .....                           | 164        |
| <b>Vārdnīca .....</b>                                          | <b>172</b> |
| Futbola institūcijas .....                                     | 173        |
| Futbola termini .....                                          | 174        |
| Tiesnešu termini .....                                         | 184        |
| <b>Praktiskās vadlīnijas spēles oficiālajām personām .....</b> | <b>186</b> |
| Ievads .....                                                   | 187        |
| Pozīcijas izvēle, pārvietošanās un sadarbība .....             | 188        |
| Ķermeņa valoda, komunikācija un svilpe .....                   | 202        |
| Citi padomi .....                                              | 208        |





# Par Noteikumiem



# Noteikumu filozofija un gars

Futbols ir pasaulē lieliskākais sporta veids. To spēlē visos kontinentos, katrā valstī un visdažādākajos līmeņos. Faktam, ka Spēles Noteikumi ir vienādi visām futbola spēlēm visa pasaulē, no FIFA Pasaules Kausa™ līdz bērnu spēlei attālā ciematā, ir ievērojama nozīme, kuru visur ir jāturpina izmantot futbola labā.

Futbolam ir nepieciešami Noteikumi, kuri spēli saglabā godīgu – tas ir izšķirošs ‘skaistas spēles’ pamats un spēles ‘gara’ būtiska iezīme. Vislabākās ir tās spēles, kurās tiesnesis reti ir vajadzīgs, jo spēlētāji spēlē, cienot viens otru, spēles oficiālās personas un Noteikumus.

Futbola Noteikumi ir relatīvi vienkārši salīdzinājumā ar lielāko daļu citiem komandu sporta veidiem, taču, tā kā daudzas situācijas ir subjektīvas un spēles oficiālās personas ir cilvēki, daži lēmumi neizbēgami būs nepareizi vai izraisīs debates un diskusijas. Dažiem cilvēkiem šī diskusija ir daļa no spēles prieka un pievilcības, taču, neatkarīgi no tā, vai lēmumi ir pareizi, vai nepareizi, spēles ‘gars’ prasa, lai tiesnešu lēmumi vienmēr tiktu respektēti. Visām pilnvarotajām personām, īpaši, treneriem un komandu kapteiņiem, ir viennozīmīga atbildība respektēt spēles oficiālās personas un viņu lēmumus.

Noteikumos nevar atrunāt katru iespējamo situāciju, tāpēc, ja Noteikumos nav tiešas norādes, IFAB sagaida, lai tiesnesis lēmumu pieņemtu saskaņā ar spēles un Noteikumu ‘garu’ – tas bieži ietver jautājumu – ‘ko futbols vēlas/sagaida’?

Slikta dalībnieku uzvedība ir joma, kas arvien rada lielāks bažas, un ir ļoti svarīgi, lai pret visiem spēles dalībniekiem izturētos ar cieņu, lai spēle būtu patīkama unn gīga. Pēc veiksmīgas ieviešanas vairākās valstīs ‘Tikai kapteinis’ vadlīnijas tagad ir iekļautas kā ieteikums noteikumos, jo ir plaši

izplatīta pārliecība, ka, ja pēc nozīmīgiem incidentiem/lēmumiem ar tiesnesi sazinās tikai kapteinis, tas ievērojami uzlabos mijiedarbību starp spēlētājiem un tiesnesi, kā arī kopējo atmosfēru uz spēles laukuma un spēles tēlu. Tas ir ļoti svarīgi spēles nākotnei, tostarp tiesnešu piesaistīšanai un noturēšanai.

2024./25. gadā tika veikti izmēģinājumi, lai efektīvāk risinātu situācijas, kad vārtsargi pārāk ilgi tur bumbu. Rezultātā tika mainīts Noteikums 12 un tagad vārtsargi tiks sodīti, ja turēs bumbu ilgāk par astoņām sekundēm un šādos gadījumos pretiniekiem tiks piešķirts stūra sitiens. Pārbaudes skaidri parādīja, ka stūra sitiens ir efektīvs atturēšanas līdzeklis, kas ir vieglāk pārvaldāms un ko var izpildīt daudz ātrāk nekā netiešo brīvsienu soda laukumā. Astoņas sekundes tiks stingri ievērotas un tiesnesis ar paceltu roku vizuāli skaitīs pēdējās piecas sekundes.

Pēc vēl viena veiksmīga izmēģinājuma sacensībām tagad ir iespēja ļaut tiesnesim paziņot un izskaidrot galīgo lēmumu pēc video tiesneša asistenta (VAR) 'video atkārtojuma pārskatīšanas' vai ilgstošas VAR 'pārbaudes'.

Noteikumiem ir arī jāveicina spēlētāju drošība un labklājība un tas ir IFAB pienākums ātri un atbilstoši reaģēt, lai atbalstītu spēles dalībniekus, izmantojot pašus Noteikumus, kad rodas vajadzība.

Tāpēc sacensības ir iespēja atļaut izmantot 'papildu pastāvīgo smadzeņu satricinājuma maiņu'. Tas ļaus komandām kā prioritāti izvīrīt spēlētāja labklājību, kuram ir smadzeņu vai iespējams smadzeņu satricinājums, neciešot skaitlisku iztrūkumu.

Negadījumi neizbēgami notiek, taču Noteikumu mērķis ir palīdzēt padarīt spēli pēc iespējas drošāku, līdzsvarojot spēlētāju labklājību un sportisko godīgumu. Tas liek tiesnešiem izmantot Noteikumus, stingri rīkojoties ar tiem spēlētājiem, kuru darbības ir pārāk agresīvas vai bīstamas. Noteikumos bīstamas spēles nepieļaušana ir ietverta to disciplinārās frāzēs, piemēram, 'bezatbildīga divcīņa' un 'pretinieka drošības apdraudēšana' vai 'pārmērīga spēka izmantošana'.

Lai veicinātu labāku noteikumu izpratni, IFAB ir publicējusi 'Futbola noteikumus - vienkāršotus Spēles Noteikumus', kas ir izstrādāti, lai Noteikumus padarītu vieglāk saprotamus, jo īpaši jauniešiem, potenciālajiem vai tikko kvalificētiem tiesnešiem, pieaugušajiem, kuri tiesnešu pienākumus veic neregulāri, spēlētājiem, treneriem, skatītājiem un plašsaziņas līdzekļiem

Apmeklējiet tīmekļvietni **[www.footballrules.com](http://www.footballrules.com)**, lai piekļūtu vai lejupielādētu Futbola noteikumus, kurus var sakārtot alfabētiskā secībā vai pēc kategorijām.

Spēles Noteikumu audio versija ir pieejama tīmekļvietnē:  
**[www.theifab.com](http://www.theifab.com)**.

# Noteikumu izmaiņu pārvaldība

Futbolam ir jābūt pievilcīgam un jārada prieks spēlētājiem, spēles oficiālajām personām, treneriem, kā arī skatītājiem, faniem un administratoriem neatkarīgi no vecuma, rases, reliģijas, kultūras, etniskās piederības, dzimuma, seksuālās orientācijas vai īpašajām vajadzībām.

Ir arī ļoti svarīgi ievērot noteikumu universālumu, lai jaunie spēlētāji varētu skatīties spēles televīzijā un pēc tam mēģināt atkārtot to, ko redzējuši laukumā. Tāpēc jebkuras izmaiņas Noteikumos ir jāveic tā, lai tās būtu izdevīgas visai spēlei kopumā, kas bieži vien prasa vispirms pārbaudīt vai izmēģināt ierosinātos grozījumus.

Katrai ierosinātajai izmaiņai galvenā uzmanība tiek pievērsta taisnīgumam, integritātei, cieņai, drošībai, dalībnieku un skatītāju priekam, un nepieciešamības gadījumā tehnoloģiju izmantošanai, lai uzlabotu spēli.

IFAB turpinās sadarboties ar tās konsultatīvajām padomēm un un iesaistīties plašās apspriedēs ar ieinteresētajām personām, lai izmaiņas Noteikumos būtu izdevīgas futbolam visos līmeņos un visos pasaules nostūros. Tas palīdzēs nodrošināt, ka tiek respektēta, novērtēta un aizsargāta spēles integritāte, paši Noteikumi un spēles oficiālās personas.

IFAB ļoti novērtē sadarbību ar cilvēkiem visā pasaulē un mēs vienmēr ir priecīga saņemt ierosinājumus vai jautājumus saistībā ar Spēles Noteikumiem. Lūdzu, turpiniet sūtīt savus ieteikumus, idejas un jautājumus uz e-pastu: **[lawenquiries@thefab.com](mailto:lawenquiries@thefab.com)**.

Vairāk informācijas par Spēles Noteikumu vēsturi un pašreizējo attīstību, tostarp izmēģinājumiem, lūdzu, apmeklējiet mūsu tīmekļvietni: **[www.thefab.com](http://www.thefab.com)**.





# Piezīmes un izmaiņas

# Piezīmes par Spēles Noteikumiem

## Oficiālās valodas

IFAB Spēles Noteikumus publicē angļu, franču, vācu un spāņu valodās. Tekstu nesakritības gadījumā noteicošais ir teksts angļu valodā.

## Citas valodas

Nacionālās futbola asociācijas (FA), kuras tulko spēles noteikumus, var iegūt Noteikumu 2025/26 redakcijā maketa šablonu no IFAB, kontaktējoties ar: **info@theifab.com**.

Nacionālās FA, kuras izgatavo Spēles Noteikumu tulkoto versiju, izmantojot šo formātu, tiek aicinātas nosūtīt kopiju uz IFAB (uz priekšējā vāka skaidri norādot, ka tas ir nacionālās FA oficiālais tulkojums) to ievietošanai IFAB mājas lapā lai to varētu izmantot arī citi.

## Mērījumi

Ja starp metriskajām un angļu mērvienībām pastāv atšķirības, tad metriskās mērvienības ir noteicošās.

## Noteikumu pielietojums

Noteikumi vienādi ir piemērojami katrā spēlē, katrā konfederācijā, valstī, pilsētā un ciemā un, izņemot IFAB atļautās izmaiņas (skatīt 'Vispārējas izmaiņas'), **Noteikumus nedrīkst modificēt vai grozīt, izņemot ar IFAB atļauju.**

Tiem, kuri izglīto spēles oficiālās personas un citus dalībniekus, būtu jāuzsver, ka:

- tiesnešiem Noteikumi būtu jāpiemēro saskaņā ar spēles 'garu', lai palīdzētu radīt godīgas un drošas spēles

- ikvienam ir jārespektē spēles oficiālās personas un viņu lēmumi, atceroties un respektējot to, ka tiesneši ir cilvēki un viņi pieļaus kļūdas

Spēlētājiem ir liela atbildība par spēles tēlu un komandas kapteinim ir nozīmīga loma, lai palīdzētu nodrošināt, ka Noteikumi un tiesneša lēmumi tiek respektēti.

### **Apzīmējumi**

Galvenās Noteikumu izmaiņas ir pasvītrotas dzeltenā krāsā un izceltas malās.

Redakcionālās izmaiņas ir pasvītrotas.

YC = dzeltenā kartīte (brīdinājums); RC = sarkanā kartīte (noraidījums).



# Vispārējas izmaiņas

Futbola Spēles Noteikumu universālums nozīmē, ka tie jebkurā gadījumā ir vienādi katrā pasaules daļā un līmenī, tāpat kā 'godīgas' un drošas vides radīšana spēles norises vietā. Noteikumiem ir jāveicina līdzdalība un prieks.

Vēsturiski IFAB pieļauj nacionālām futbola asociācijām (FA) nelielu piekāpību attiecībā uz Noteikumu 'organizatorisku' modificēšanu specifiskās futbola kategorijās. IFAB stingri tic, ka tagad nacionālajām FA vajadzētu būt iespējai modificēt dažus futbola organizācijas aspektus, ja tie nesīs labumu valstu futbolam.

Veidam, kā futbols tiek spēlēts un tiesāts, ir jābūt vienādam katrā pasaules futbola laukumā, sākot ar FIFA Pasaules kausa™ finālu, līdz pat vismazākajam ciematam. Tomēr katras iekšzemes futbola prasības var noteikt spēles ilgumu, cik cilvēki var piedalīties spēlē, kā arī sankcijas par noteikta veida negodīgu rīcību.

Visām nacionālām FA (konfederācijām un FIFA) ir iespēja modificēt visas vai dažas sekojošas Spēles Noteikumu jomas, par kuru tās ir atbildīgas:

## **Visiem futbola spēles līmeņiem:**

- katrai komandai ir atļauts izmantot līdz piecām\* spēlētāju maiņām, izņemot jauniešu futbolā, kur maksimālo maiņu skaitu var noteikt nacionālā FA, konfederācija vai FIFA
- papildu pastāvīgo smadzeņu satricinājuma maiņu izmantošana (piemērojot IFAB protokolu)
- 'Tikai kapteinis' vadlīniju īstenošana

*\*Skatīt arī Noteikumu 3 par nosacījumiem, kuri attiecas uz spēlēm, kurās tiek spēlēts papildlaiks un informāciju par maiņu iespēju ierobežojumiem.*

### **Jauniešu, veterānu, cilvēku ar īpašām vajadzībām un tautas futbolā:**

- spēles laukuma izmērs
- bumbas izmērs, svars un materiāls
- attālums starp vārtu stabiem un pārliktņa augstums no zemes
- divu (vienādu) spēles puslaiku (un divu vienādu papildlaika puslaiku) ilgums
- spēlētāju skaits
- atpakaļmaiņu izmantošana
- noraidījumu uz laiku (soda veids) izmantošana par dažiem/visiem brīdinājumiem (YC)
- specifiskas prasības kapteiņa obligātajam apsējam

Papildus, ļaujot nacionālajām FA turpmāku elastību sava iekšzemes futbola attīstībā, sekojošas izmaiņas saistībā ar futbola 'kategorijām' ir atļautas:

- nacionālām FA, konfederācijām un FIFA ir iespējas lemt par vecuma ierobežojumiem jauniešu un veterānu futbolā;
- katra nacionālā FA var noteikt, kuras zemāko līmeņu sacensības ir nosakāmas par 'tautas' futbolu

### **IFAB izmēģinājumi**

Ir gadījumi, kad iespējamās Noteikuma izmaiņas ir jāpārbauda vai jāizmēģina, lai novērtētu gan paredzamo, gan negaidīto ietekmi, ko tās var atstāt uz spēli. Konfederācijām, nacionālajām FA un sacensību organizatoriem ir jābūt IFAB atļaujai piedalīties šādos izmēģinājumos.

IFAB 2025./26. gadā turpinās uzraudzīt izmēģinājumus zemāka līmeņa spēlēs, ieviešot oficiālus atvēršanās periodus pēc konfrontācijas situācijām.

Sīkāka informācija par visiem izmēģinājumiem un to protokoli ir atrodamī tīmekļvietnē **[www.theifab.com](http://www.theifab.com)** (sadaļā "Izmēģinājumi").

Personām, kas vēlas pieteikties dalībai kādā no izmēģinājumiem, ir jāsaazinās ar IFAB, izmantojot šādu adresi: **[trials@theifab.com](mailto:trials@theifab.com)**.

## **Atļauja citām modifikācijām**

Nacionālajām FA ir iespēja apstiprināt jebkuru no augstāk minētajām modifikācijām dažādām sacensībām – nepastāv prasība tās piemērot universāli, vai piemērot visas no tām. **Tomēr nav pieļaujamas citas modifikācijas bez IFAB atļaujas.**

Nacionālās FA tiek lūgtas informēt IFAB par šo modifikāciju izmantošanu un kuros līmeņos, jo šī informācija, it īpaši modifikāciju izmantošanas iemesls (i), ļauj identificēt attīstības idejas vai stratēģiju, kuras IFAB var kopīgot, palīdzot futbola attīstībai citās nacionālajās FA.

IFAB ir ieinteresēta uz klausīt arī citas iespējamās Spēles Noteikumu modifikācijas, kas varētu veicināt līdzdalību, veidot futbolu pievilcīgāku un veicinātu tā attīstību visā pasaulē.



# 'Tikai kapteinis' vadlīnijas

## **Ievads**

Cieņa un godīgums ir mūsu sporta veida pamatvērtības, bet tiesnesi un pārējās spēles oficiālās personas, kad tie pieņem lēmumus, regulāri tiek pakļauti verbālai un/vai fiziskai neapmierinātībai. Ekstrēmos gadījumos spēlētāji dažkārt skrien uz tiesnešiem un aplenc viņus vai uzbrūk viņiem, kas liecina par cieņas trūkumu pret tiesnesi, kaitē spēles tēlam un var būt biedējoši un satraucoši.

Ciešāka tiesneša un komandu kapteiņu sadarbība var palīdzēt veicināt godīgumu un savstarpēju cieņu. Sajā sakarā, lai tiesnesis varētu izskaidrot galvenos lēmumus, tikai kapteiņiem būs atļauts vērsties pie tiesneša ar nosacījumu, ka viņi to dara ar cieņu un izturas atbilstoši. Tajā pašā laikā katra komandas kapteiņa pienākums būs nodrošināt, lai viņa komandas partneri paliktu saprātīgā attālumā no tiesneša un netraucētu tiesneša un komandas kapteiņa (-u) sadarbību.

Turpmāk izklāstītās vienkāršās vadlīnijas palīdzēs sacensību organizatoriem, kuri vēlas piemērot 'tikai kapteiņa' principus.

## **Vadlīnijas**

- Parastas spēlētāju un tiesneša savstarpējās attiecības ir atļautas un joprojām ir svarīgas (lai palielinātu caurspīdīgumu un novērstu iespējamo neapmierinātību un konfliktus)
- Jebkurš spēlētājs (ieskaitot kapteini), kurš ar vārdiem vai darbībām izrādīs neapmierinātību, tiks brīdināts (dzeltena kartīte)
- Tiesnesis vajadzības gadījumā paskaidros svarīgus lēmumus kapteinim (-ņiem) un/vai incidentā iesaistītajam (-iem) spēlētājam (-iem)

- Lai nepieļautu, ka svarīgākajās situācijās un pēc svarīgiem incidentiem vai lēmumiem spēlētāji uzbrūk tiesnesim vai aplenc viņu:
  - tikai vienam spēlētājam no katras komandas – parasti kapteinim – ir atļauts tuvoties tiesnesim, un, to darot, viņiem vienmēr ir jāizturas ar cieņu
  - tiesnesis var dot norādījumu/aicinājumu spēlētājiem (mutiski vai ar žestiem) netuvoties viņam
  - komandu kapteini ir atbildīgi par to, lai palīdzētu novirzīt savas komandas partnerus prom no tiesneša
  - spēlētāji, kuri tuvojas/ aplenc tiesnesi, kad viņiem tas nav atļauts, var saņemt brīdinājumu (dzeltenā kartīte)
  - ja nepieciešams, tiesnesis var aizkavēt spēles atsākšanu, lai dotu kapteinim (-ņiem) laiku aprunāties ar komandas partneriem lēmuma izskaidrošanai, pieprasīt atbilstošu uzvedību utt.
- Sadarbība ar jebkuru citu spēlētāju, kas nav kapteinis, vai tā vēršanās pie tiesneša, ir tiesneša ziņā, piemēram, ja spēlētājs ir izdarījis pārkāpumu, pret viņu ir pārkāpti noteikumi un/vai ir savainots

### **Vadlīnijas, kad kapteinis ir vārtsargs**

- Ja vārtsargs ir kapteinis, ne vēlāk kā pirms spēles sākuma veiktās izlozes ar monētu laikā ir jāpaziņo tiesnesim, kurš spēlētājs vārtsarga vietā ir izraudzīts, lai varētu vērsties pie tiesneša
- Pie tiesneša drīkst vērsties tikai vārtsargs vai izraudzītais spēlētājs, bet ne abi
- Ja izraudzītais spēlētājs tiek nomainīts vai noraidīts, ir jāizraugās cits spēlētājs

### Iespēja jauniešu, veterānu, cilvēku ar īpašām vajadzībām un tautas futbolā

Zemāk minētās vadlīnijas attiecas tikai uz jauniešu, veterānu, cilvēku ar īpašām vajadzībām un tautas futbolā.

- Tiesnesis var iniciēt 'tikai kapteinis' vadlīnijas, svilpjot svilpi un izmantojot šādu signālu:
  - Paceļot abas rokas virs savas galvas un sakrustojot tās pie plaukstām
  - Atbrīvojot savas rokas un pārvietojot tās priekšā savam ķermenim, ar uz priekšu vērstu atvērtu plaukstu kustību, lai norādītu, ka spēlētāji nedrīkst tuvojties



- Tikai kapteiņa zona tiks paplašināta par 4 m (4,5 jardiem) ap tiesnesi
- Ja nepieciešams, tiesnesis var attālināties no spēlētājiem, lai izveidotu tikai kapteiņa zonu
- Neviena spēlētāja nedrīkst ienest tikai kapteiņa zonā, izņemot katras komandas kapteini, kuram ir jānēsā identificējošs apsējs
- Kapteinis ir atbildīgs par to, lai komandas partneri ievērotu tikai kapteiņa zonu un paliktu vismaz 4 m (4,5 jardu) attālumā no tiesneša

- Ja kāds spēlētājs, izņemot kapteini, ieiet tikai kapteiņa zonā, pārkāpējam jāpiešķir brīdinājums (YC) par neapmierinātības izrādīšanu ar darbību
- Ja vairāk nekā viens komandas spēlētājs ieiet tikai kapteiņa zonā, vismaz vienam spēlētājam ir jāpiešķir brīdinājums (YC) – parasti tas būs pirmais neatbilstošais spēlētājs, kurš ieiet tikai kapteiņa zonā, vai spēlētājs, kura pieeja ir visagresīvākā
- Par jebkuru incidentu, kurā vairāk nekā viens neatbilstošais komandas spēlētājs ieiet tikai kapteiņa zonā, pēc spēles jāziņo attiecīgajām iestādēm\*

*\* Sacensību organizatoriem ir stingri ieteicams noteikt sankcijas par gadījumiem, kad vairāk nekā viens spēlētājs no komandas ienāk tikai kapteiņa zonā.*

# Vadlīnijas noraidījumiem uz laiku (soda veids)

## Ievads

Noraidījumu uz laiku (soda veids) izmantošana jauniešu, veterānu, spēlētāju ar īpašām vajadzībām un tautas futbola sacensībās par visiem vai dažiem pārkāpumiem, kuri sodāmi ar brīdinājumu (YC), ir iespēja, ja to apstiprina sacensību nacionālā FA, konfederācija vai FIFA (izvēloties atbilstošo).

FAB 138. ikgadējā kopsapulcē apstiprināja pārstrādāto 'Vadlīnijas noraidījumiem uz laiku (soda veids)' versiju.

**Atsauce uz noraidījumiem uz laiku ir atrodama:**

## Noteikums 5. Tiesnesis

### 5.3. Tiesības un pienākumi – Disciplinārās sankcijas

Tiesnesis ir tiesīgs parādīt dzeltenās vai sarkanās kartītes un, kur sacensību reglaments to atļauj, noraidīt spēlētāju uz laiku, no brīža, kad spēles sākumā uznāk spēles laukumā, līdz brīdim, kad tā ir beigusies, ieskaitot puslaika pārtraukumā, papildlaikā un 11 m sitienu (11 m sitienu sērijas) laikā.

Noraidījums uz laiku piešķirams spēlētājam izdarot pārkāpumu, par kuru tas sodāms ar brīdinājumu (YC) un tiek sodīts nekavējoties, to 'izraidot' no dalības šīs spēles nākamajā daļā. Filozofijas pamatā ir ideja, ka 'nekavējošs sods' var būtiski un pozitīvi ietekmēt spēli attiecībā uz pārkāpēja un, iespējams, pārkāpēja komandas uzvedību.

Nacionālajām FA, konfederācijām vai FIFA būtu jāapstiprina (publicējot sacensību reglamentos) noraidījumu uz laiku procedūra, ievērojot sekojošas vadlīnijas:

## **Tikai spēlētāji**

- Noraidījumi uz laiku attiecas uz visiem spēlētājiem (ieskaitot vārtsargus), bet ne par pārkāpumiem, kuri sodāmi ar brīdinājumu (YC), kurus izdarīja rezervists vai nomainītais spēlētājs.

## **Tiesneša signāls**

- Noraidījumu uz laiku tiesnesis demonstrē, parādot dzelteno kartīti (YC) un skaidri ar abām rokām norādot uz sodīto spēlētāju vietu (parasti tā ir spēlētāja tehniskā zona).

## **Noraidījuma uz laiku periods**

- Noraidījuma uz laiku ilgums par visiem pārkāpumiem ir vienāds
- Noraidījuma ilgumam būtu jābūt 10-15 % no kopējā spēles laika (piemēram, 10 minūtes 90 minūšu spēlē; 8 minūtes 80 minūšu spēlē)
- Noraidījuma uz laiku ilgumu sāk skaitīt no brīža, kad spēle tiek atsākta pēc tam, kad spēlētājs ir atstājis spēles laukumu
- Tiesnesim laiks, kurš ‘zaudēts’ noraidījuma uz laiku periodā, būtu jāiekļauj ‘kompensācijas laikā’, kurš pievienojams puslaika beigās (piemēram, maiņas, savainojumi, vārtu svinēšana, utt.)
- Sacensībām ir jālemj, kurš palīdzēs tiesnesim ar noraidījuma kontroli – par to var būt atbildīgs delegāts, ceturtais tiesnesis vai neitrāls tiesneša asistents, no otras puses tā var būt komandas oficiālā persona
- Noraidījuma uz laiku ilgumam beidzoties, spēlētājs ar tiesneša atļauju var atgriezties laukumā no sānu līnijas, kad bumba nākamreiz iziet ārpus spēles.
- Tiesnesis pieņem galīgo lēmumu, kad spēlētājs var atgriezties
- Spēlētājs, kurš ir noraidīts uz laiku, var tik nomainīts tikai pēc noraidījuma uz laika perioda beigām (un tikai, ja komanda nav izmantojusi visas atļautās maiņas un/vai maiņu iespējas, ja piemērojams)
- Ja, beidzoties pirmajam puslaikam, noraidījuma uz laiku periods nav beidzies (jeb otrajam puslaikam, ja tiek spēlēts papildlaiks), atlikušais noraidījuma uz laika ilgums atsākas otrā puslaika sākumā; tas piemērojams arī uz papildlaiku
- Ja, beidzoties otrajam puslaikam, noraidījuma uz laiku periods nav beidzies un tiek spēlēts papildlaiks, atlikušais noraidījuma uz laika ilgums atsākas papildlaika sākumā

- Spēlētājam, kura noraidījuma uz laiku periods nav beidzies, spēlei beidzoties, ir atļauts piedalīties 11 m sitienos (11 m sitienu sērijā), jo noraidījuma uz laiku netiek izmantoti 11 m sitienos (11 m sitienu sērijā)

### **Noraidījuma uz laiku vieta**

- Uz laiku noraidītam spēlētājam jāpaliek tehniskajā zonā (kur tāda ir) vai kopā ar komandas treneri/ tehnisko personālu, ja vien nenotiek iesildīšanās (tādos pat apstākļos, kā rezervistiem).

### **Pārkāpumi noraidījuma uz laiku periodā**

- Uz laiku noraidītais spēlētājs, kurš noraidījuma uz laiku periodā izdara pārkāpumu, kas sodāms ar brīdinājumu (YC) vai noraidījumu (RC), nevar piedalīties spēles turpinājumā un nevar tikt aizvietots vai nomainīts ar citu spēlētāju.

### **Turpmākās disciplinārās sankcijas**

- Sacensības/ nacionālā FA izlemj, vai par noraidījumiem uz laiku ir jāziņo attiecīgām institūcijām un vai var tikt pielietotas jebkādas turpmākas disciplinārās sankcijas, piemēram, noraidījums par noteiktu skaitu noraidījumu, kā arī 'standarta' brīdinājumiem (YC).

### **Noraidījumu uz laiku sistēmas**

Sacensībās var izmantot vienu no sekojošām noraidījumu uz laiku sistēmām:

- Sistēma A – par visiem pārkāpumiem, kuri sodāmi ar brīdinājumu (YC).
- Sistēma B – par dažiem pārkāpumiem, kuri sodāmi ar brīdinājumu (YC).

### **Sistēma A – noraidījums uz laiku par visiem pārkāpumiem, par kuriem ir piešķirams brīdinājums (YC)**

- Visi brīdinājumi (YC) sodāmi ar noraidījumu uz laiku.
- Spēlētājs, kurš tajā pašā spēlē saņem otro brīdinājumu (YC):
  - izcieš otro noraidījuma uz laiku periodu un pēc tā nepiedalās turpmākajā spēlē;
  - otrā noraidījuma uz laiku ilguma beigās var tikt aizvietots ar rezervistu, ja spēlētāja komanda nav izmantojusi maksimālo maiņu skaitu un/vai maiņu iespējas, ja piemērojams (tas ir tāpēc, ka komanda jau ir 'sodīta', spēlējot bez šī spēlētāja divus noraidījuma uz laiku periodus).

## **Sistēma B – noraidījums uz laiku par dažiem pārkāpumiem, par kuriem ir piešķirams brīdinājums (YC)\***

- Iepriekš apstiprināts saraksts ar pārkāpumiem, kas sodāmi ar brīdinājumu (YC), tiks sodīti ar noraidījumu uz laiku
- Par viesiem pārējie pārkāpumi, kas sodāmi ar brīdinājumu (YC), tiek sodīti ar dzelteno kartīti, bet netiek piemērots noraidījums uz laiku
- Spēlētājs, kurš vienā spēlē saņem divas dzeltenās kartītes, tiek noraidīts (RC), pat, ja viena dzeltenā kartīte/abas dzeltenās kartītes ir par pārkāpumu, par ko ir piemērojams noraidījums uz laiku

*\* Dažas sacensības noraidījumu uz laiku var uzskatīt par vērtīgu, to izmantojot tikai par brīdinājumiem (YC) par pārkāpumiem, kas saistīti ar 'nesportisku uzvedību', piemēram:*

- *Simulācija*
- *Apzināta neļaušana pretinieku komandai atsākt spēli*
- *Neapmierinātības izrādīšana vai mutiski komentāri, vai žesti*
- *Daudzsološa uzbrukuma apturēšana vai iejaukšanās tajā ar turēšanu, raušanu, grūšanu vai par apzinātu spēli ar roku*
- *11 m sitienu izpildītājs izdara neatļautas māņu kustības*

# Vadlīnijas atpakaļmaiņu izmantošanai

Pēc apstiprināšanas IFAB 131. ikgadējā kopsapulcē, kas notika 2017. gada 3. martā, Londonā, Spēles Noteikumi atļauj izmantot atpakaļmaiņas jaunatnes, veterānu, spēlētāju ar īpašām vajadzībām un tautas futbolā, saņemot sacensību nacionālās FA, konfederācijas vai FIFA apstiprinājumu.

**Atsauce uz atpakaļmaiņām ir atrodama:**

## **Noteikums 3. Spēlētāji**

### **3.2. Maiņu skaits – Atpakaļmaiņas**

Atpakaļmaiņu izmantošana ir pieļaujama tikai jaunatnes, veterānu, spēlētāju ar īpašām vajadzībām un tautas futbolā, kas jāapstiprina sacensību nacionālajai FA, konfederācijai vai FIFA.

‘Atpakaļmaiņa’ nozīmē, ka spēlētājs, kurš jau ir piedalījies spēlē un ir ticis nomainīts (nomainītais spēlētājs), vēlāk atgriežas spēlē, mainot citu spēlētāju.

Neatkarīgi no atļaujas nomainītajam spēlētājam atgriezties spēlē, uz atpakaļmaiņām ir piemērojami visi pārējie Noteikuma 3 nosacījumi un Spēles Noteikumi. Jo īpaši ir jāievēro maiņu procedūra, kas ir aprakstīta Noteikumā 3.

.



# Papildu pastāvīgo smadzeņu satricinājuma maiņu protokols

## **Ievads**

Pēc apstiprināšanas IFAB 138. ikgadējā kopsapulcē (AGM), kas notika Skotijā 2024. gada 2. martā Spēles Noteikumi ļauj sacensībās atļaut izmantot papildu pastāvīgo smadzeņu satricinājuma maiņas.

Papildu pastāvīgā smadzeņu satricinājuma maiņa notiek tad, ja spēlētājs, kuram ir faktiskais vai iespējams smadzeņu satricinājums, tiek nomainīts un vairs nepiedalās spēlē. Šāda maiņa netiek uzskatīta par vienu no ‘parastajām’ atļautajām maiņām (vai attiecīgā gadījumā, maiņas iespējām).

**Atsauce uz papildu pastāvīgajām smadzeņu satricinājuma maiņām ir atrodama noteikumos:**

## **Noteikums 3. Spēlētāji**

### **3.2 Maiņu skaits – Papildu pastāvīgo smadzeņu satricinājuma maiņas**

Sacensībās var izmantot papildu pastāvīgās smadzeņu satricinājuma maiņas saskaņā ar protokolu, kas minēts sadaļā ‘Piezīmes un izmaiņas’.

NB: Lai gan izmēģinājumos tika izmantoti divi dažādi protokoli IFAB ikgadējā kopsapulcē (AGM) tika apstiprināts viens protokols un tas obligāti ir jāizmanto pilnībā.

## Principi

- Katra komanda spēlē drīkst izmantot ne vairāk kā vienu ‘smadzeņu satricinājuma maiņu’.
- ‘Smadzeņu satricinājuma maiņu’ var veikt neatkarīgi no jau izmantoto rezervistu skaita.
- Sacensībās, kurās pieteikto rezervistu skaits ir tāds pats kā maksimālais ‘parasto maiņu’ skaits, ko var izmantot, ‘smadzeņu satricinājuma maiņa’ var būt spēlētājs, kurš jau iepriekš ir ticis nomainīts, un to var izmantot jebkurā laikā neatkarīgi no jau izmantoto maiņu skaita.
- Ja tiek izmantota ‘smadzeņu satricinājuma maiņa’, tad pretinieku komandai ir iespēja izmantot ‘papildu maiņu’ jebkura iemesla dēļ.

## Procedūra

- Maiņu procedūra notiek saskaņā ar Noteikumu 3 – Spēlētāji (izņemot gadījumus, kad turpmāk ir norādīts citādi).
- ‘Smadzeņu satricinājuma maiņu’ var veikt:
  - tūlīt pēc smadzeņu satricinājuma rašanās vai aizdomām par to;
  - pēc novērtējuma spēles laukumā un/vai novērtējuma ārpus spēles laukuma; vai
  - jebkurā citā laikā, kad rodas vai ir aizdomas par smadzeņu satricinājumu, tostarp tad, ja spēlētājs iepriekš ir ticis novērtēts un ir atgriezies spēles laukumā
- Ja komanda nolemj veikt ‘smadzeņu satricinājuma maiņu’ par to ir jāinformē tiesnesis/ceturtais tiesnesis, ideālā gadījumā izmantojot citas krāsas maiņas kartiņu/veidlapu.
- Spēlētājam ar smadzeņu satricinājumu vai aizdomām par smadzeņu satricinājumu nav atļauts turpināt piedalīties spēlē, ieskaitot 11 m sitienu (11 m sitienu sērijā), un, ja iespējams, viņu jāpavada uz ģērbtuvi un/vai medicīnas iestādi.
- Tiesnesis/ceturtais tiesnesis informē pretinieku komandu, ka tai ir iespēja izmantot ‘papildu maiņu’ un ‘papildu maiņas’ iespēju, ko var izmantot vienlaicīgi ar otras komandas veikto ‘smadzeņu satricinājuma maiņu’ vai jebkurā laikā pēc tam (izņemot gadījumus, kad Spēles Noteikumos ir norādīts citādi).

## **Maiņu iespējas**

- ‘Smadzeņu satricinājuma maiņas’ veikšana nav saistīta ar ‘parastās maiņas’ iespēju skaita ierobežojumu.
- Tomēr, ja komanda veic ‘parasto maiņu’ vienlaicīgi ar ‘smadzeņu satricinājuma maiņu’, tā tiks uzskatīta par vienu no ‘parastās maiņas’ iespējām.
- Kad komanda ir izmantojusi visas ‘parastās maiņas’ iespējas, tā nevar izmantot ‘satricinājuma maiņu’, lai veiktu ‘parasto maiņu’.
- Ja komanda veic ‘smadzeņu satricinājuma maiņu’, pretinieku komanda var izmantot ‘papildu maiņu’ un saņemt ‘papildu maiņas’ iespēju. Šo papildu iespēju var izmantot tikai ‘papildu maiņai’, nevis ‘parastajai maiņai’.

## **Spēles oficiālās personas**

Tiesnesis un citas spēles oficiālās personas, jo īpaši ceturtais tiesnesis:

- nav daļa no komandas lēmumu pieņemšanas procesa par to, vai spēlētājs ir jāmaina vai nē, kā arī neizlemj par to, vai spēlētājs ir jāaizstāj ar ‘parastu maiņu’ vai ‘smadzeņu satricinājuma maiņu’;
- nedrīkst izlemt, vai faktiska vai iespējama trauma atbilst ‘smadzeņu satricinājuma maiņas’ izmantošanai;
- ir jāsniedz atbilstošs atbalsts, ja spēlētājs ir guvis traumu vai ir aizdomas par traumu, tostarp ir jāinformē komandas kapteinis, treneris un/vai medicīnas personāls, ja viņiem ir aizdomas par to, ka spēlētājs ir jānovērtē un/vai ir jāapstrādā trauma;
- ir jāatbalsta komandas kapteiņa, trenera un/vai medicīnas personāla lēmums, ka savainotais spēlētājs nevar turpināt spēli, un tāpēc tiesnesim var būt nepieciešams atlikt spēles atsākšanu līdz brīdim, kad spēlētājs ir atstājis spēles laukumu; un
- ir jāinformē attiecīgās iestādes, ja ir aizdomas, ka ‘smadzeņu satricinājuma maiņa’ ir veikta neatbilstoši.







Spēles  
Noteikumi  
**2025/26**



# Noteikums

# 1

# Spēles laukums

## 1. Laukuma virsma

Spēles laukumam jābūt veidotam pilnībā no dabiska vai, ja sacensību reglaments to atļauj, pilnībā no mākslīga seguma, izņemot gadījumus, kad sacensību reglaments pieļauj integrētu mākslīgo un dabīgo materiālu kombināciju (hibrīdu sistēmas).

Mākslīgo segumu laukumu krāsai ir jābūt zaļai.

Ja mākslīgā seguma laukumi tiek izmantoti spēlēs, kur sacenšas FIFA apvienoto nacionālo futbola asociāciju pārstāvošas komandas, vai starptautiskās klubu sacensību spēlēs, laukuma virsmai ir jāatbilst FIFA Futbola Laukumu Kvalitātes Programmas prasībām, ja vien IFAB nav devusi īpašu atļauju.

## 2. Laukuma marķējums

Spēles laukumam jābūt taisnstūrveida un iezīmētam ar nepārtrauktām līnijām, kas nedrīkst būt bīstamas; dabīgu laukumu marķējumam var tikt izmantots mākslīga laukuma materiāls, ja tas nav bīstams. Šīs līnijas ir piederīgas zonai, kuru tās ierobežo.

Uz spēles laukuma drīkst būt iezīmētas tikai Noteikumā 1 norādītās līnijas. Mākslīgā seguma laukumos var tikt iezīmētas citas līnijas, taču tām ir jābūt atšķirīgā krāsā, kā arī acīmredzami atšķiramām no futbola laukuma līnijām.

Divas garākās laukuma ierobežojošās līnijas ir sānu līnijas, divas īsākās laukuma ierobežojošās līnijas ir vārtu līnijas.

Ar viduslīniju tiek savienoti divu sānu līniju viduspunkti un viduslīnija spēles laukumu sadala divās pusēs.

Viduslīnijas viduspunktā atrodas laukuma centrs, ap kuru tiek novilkts aplis ar rādiusu 9.15 m (10 jardi).



- Laukuma mērījumi tiek veikti no līnijas ārpuses, jo līnijas ir daļa no laukuma, ko tās ietver.
- 11 metru sitiena atzīme tiek mērīta no atzīmes centra līdz vārtu līnijas aizmugurējai malai.

Ārpus spēles laukuma var izdarīt atzīmes 9.15 m (10 jardu) attālumā no stūra sektora loka taisnā leņķī pret sānu un vārtu līnijām.

Vīšām līnijām ir jābūt vienāda platuma, kas nedrīkst pārsniegt 12 cm (5 collas). Vārtu līnijām ir jābūt vienādā platumā ar vārtu stabiem un pārliktni.

Spēlētājs, kurš uz spēles laukuma izdara neatļautas atzīmes, ir jābrīdina par nesportisku uzvedību. Ja tiesnesis šādas darbības ievēro spēles laikā, spēlētājs ir brīdināms, kad bumba nākamreiz iziet ārpus spēles.

### 3. Izmēri

Sānu līnijai ir jābūt garākai par vārtu līniju.

- |                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| • Garums (sānu līnija):       | • Garums (vārtu līnija):     |
| minimālais 90 m (100 jardi)   | minimālais 45 m (50 jardi)   |
| maksimālais 120 m (130 jardi) | maksimālais 90 m (100 jardi) |

Sacensības var noteikt vārtu un sānu līniju garumu iepriekš minēto izmēru robežās.

### 4. Laukuma izmēri starptautiskajām spēlēm

- |                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| • Garums (sānu līnija):       | • Garums (vārtu līnija):    |
| minimālais 100 m (110 jardi)  | minimālais 64 m (70 jardi)  |
| maksimālais 110 m (120 jardi) | maksimālais 75 m (80 jardi) |

Sacensības var noteikt vārtu un sānu līniju garumu iepriekš minēto izmēru robežās.

## 5. Vārtu laukums

5,5 m (6 jardu) attālumā no vārtu stabu iekšpusēs, perpendikulāri vārtu līnijai, tiek vilktas divas līnijas. Šīs līnijas tiek vilktas virzienā uz laukuma iekšpusi 5,5 m (6 jardu) garumā un savienotas ar līniju, kas novilkta paralēli vārtu līnijai. Laukums, ko ierobežo šīs līnijas un vārtu līnija, ir vārtu laukums.

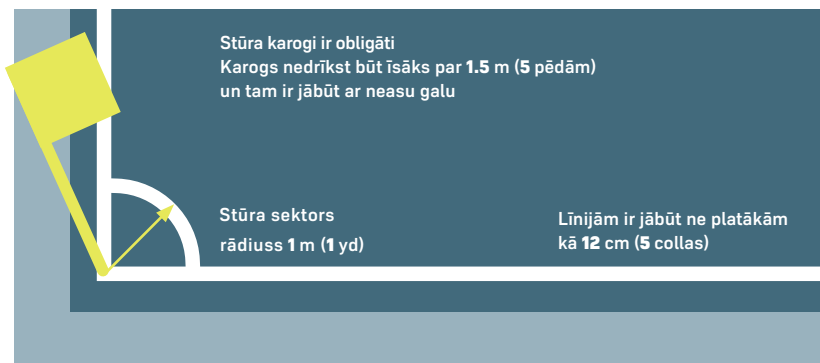
## 6. Soda laukums

16,5 m (18 jardu) attālumā no vārtu stabu iekšpusēs, perpendikulāri vārtu līnijai, tiek vilktas divas līnijas. Šīs līnijas tiek vilktas virzienā uz laukuma iekšpusi 16,5 m (18 jardu) garumā un, savienotas ar līniju, kas novilkta paralēli vārtu līnijai. Laukums, ko ierobežo šīs līnijas un vārtu līnija, ir soda laukums. Katrā soda laukumā 11 m (12 jardu) attālumā no viduspunkta starp vārtu stabiem iezīmē 11 m sitiena punktu.

No katra 11 m sitiena punkta ārpus soda laukuma robežām tiek vilkts loks ar rādiusu 9.15 m (10 jardi).

## 7. Stūra sektors

Stūra sektors tiek noteikts ar ceturtdaļloku, kas ar rādiusu 1 m (1 jards) no katra stūra karoga tiek iezīmēts laukuma iekšpusē.



## 8. Karogi

Katrā no laukuma stūriem ir jābūt novietotam karogam, kura kāts nav īsāks par 1,5 m (5 pēdas) un kāta augšgals nedrīkst būt smails.

Karogi drīkst būt novietoti arī katrā viduslīnijas galā, vismaz 1 m (1 jarda) attālumā aiz sānu līnijas.

## 9. Tehniskā zona

Tehniskā zona attiecas uz spēlēm, kas tiek spēlētas stadionos, ar speciāli izveidotām sēdvietām komandas oficiālajām personām, rezervistiem un nomainītajiem spēlētājiem, kā aprakstīts zemāk:

- tehniskā zona būtu jāpagarina tikai 1 m (1 jardu) uz katru pusi no izveidotajām sēdvietām un tā sniedzas laukuma virzienā līdz 1 m (1 jards) attālumā no laukuma sānu līnijas
- tehniskā zona ir iezīmējama ar līnijām
- personu skaitu, kurām ir atļauts atrasties tehniskajā zonā, nosaka sacensību reglaments
- personas, kas atrodas tehniskajā zonā:
  - tiek identificētas pirms spēles sākuma saskaņā ar sacensību reglamentu
  - viņu uzvedībai ir jābūt korektai un atbildīgai
  - viņām ir jāpaliek šīs zonas robežās, izņemot īpašus apstākļus, piemēram, fizioterapeita/ ārsta uznākšana spēles laukumā ar tiesneša atļauju savainota spēlētāja novērtēšanai
- vienlaicīgi tikai vienai personai no tehniskās zonas ir tiesības dot taktiskas instrukcijas

## 10. Vārti

Vārtiem ir jābūt novietotiem katras vārtu līnijas vidū.

Vārti sastāv no diviem vertikāliem stabiem, kas atrodas vienādā attālumā no stūra karodziņiem un augšpusē ir savienoti ar horizontālu pārliktni. Vārtu stabiem un pārliktnim ir jābūt veidoti no apstiprinātiem materiāliem un nedrīkst būt bīstami. Abu vārtu stabiem un pārliktnim ir jābūt vienādas formas, kurai ir jābūt kvadrāta, taisnstūra, apļa, elipses formas, vai šo iespēju hibrīdam. Ir rekomendēts, ka visi vārti, kas tiek izmantoti FIFA vai konfederāciju aizbildniecības oficiālajās spēlēs, atbilst FIFA Futbola Vārtu Kvalitātes Programmas prasībām.

Attālums starp vārtu stabiem ir 7.32 m (8 jardi) un attālums no vārtu pārliktna apakšējās malas līdz zemei ir 2.44 m (8 pēdas).

Vārtu stabu novietojumam attiecībā pret vārtu līniju ir jāatbilst attēlam.

Vārtu stabiem un pārliktnim ir jābūt baltiem un vienāda platuma un dziļuma, kas nepārsniedz 12 cm (5 collas).

Ja spēles laikā vārtu pārliktnis izkustas no vietas vai salūzt, spēle tiek apturēta līdz brīdim, kad tas tiek salabots vai aizvietots. Spēle tiek atjaunota ar strīda bumbu. Ja salabot nav iespējams, spēle ir jāpārtrauc. Vārtu pārliktna aizstāšanai nav atļauts izmantot virvi vai citus elastīgus vai bīstamus materiālus.

Vārtu tīkli var tikt piestiprināti vārtiem un zemei aiz vārtiem; tīklam ir jābūt atbilstoši piestiprinātam, un tas nedrīkst traucēt vārtsargam.

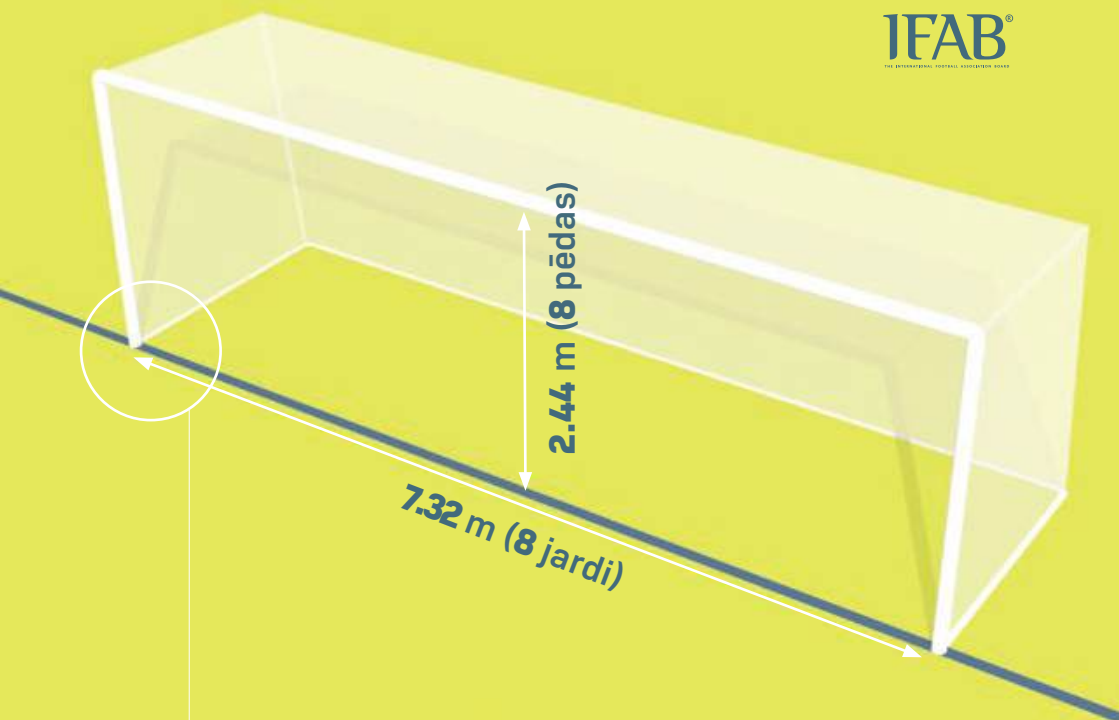
### Drošība

Vārtiem (ieskaitot pārvietojamus vārtus) ir jābūt stabili nostiprinātiem uz zemes.

## 11. Vārtu līnijas tehnoloģija (VLT)

VLT sistēmas var izmantot, lai apstiprinātu vārtu guvumu un atbalstītu tiesneša lēmumu.

VLT izmantošanai ir jābūt noteiktai sacensību reglamentā.



Vārtu stabiem attiecībā pret vārtu līniju ir jābūt novietotiem saskaņā ar zemāk attēloto.



### **VLT principi**

VLT izmantojama tikai vārtu līnijai, un tiek izmantota tikai vārtu gūšanas noteikšanai.

Ziņojumam par vārtu guvumu ir jābūt nekavējošam un automātiski ar VLT sistēmas palīdzību apstiprinātam vienas sekundes laikā tikai spēles oficiālajām personām (tiesneša pulkstenī, ar vibrāciju un vizuālu zīmi, un/vai, izmantojot tiesneša austiņas/komunikācijas sistēmu); to var nosūtīt arī uz video operatora telpu (VOR).

### **VLT prasības un specifiskācijas**

Ja sacensībās tiek izmantota VLT, to organizatori ir jānodrošina, ka sistēma (ieskaitot jebkādas pielautās modifikācijas vārtu konstrukcijai vai tehnoloģijai bumbā) atbilst FIFA VLT Kvalitātes Programmas prasībām.

Ja VLT tiek izmantota, tiesnesim tehnoloģijas funkcionalitāte ir jāpārbauda pirms spēles saskaņā ar Testēšanas Instrukciju. Ja tehnoloģija nefunkcionē saskaņā ar Testēšanas Instrukciju, tiesnesis nedrīkst izmantot VLT sistēmu, un par to ir jāpaziņo attiecīgajām institūcijām.

## **12. Komercreklāmas**

No brīža, kad komandas uznāk spēles laukumā līdz brīdim, kad tās pamet spēles laukumu puslaika pārtraukumam un no brīža, kad komandas atgriežas spēles laukumā līdz spēles beigām, nekāda veida komerc reklāmas, reālas vai virtuālas nav atļautas uz spēles laukuma, uz zemes vietās, ko ietver vārtu tīkls vai tehniskā zona, vai 1 m robežās no laukumu iezīmējošām līnijām. Reklāmas nav atļautas uz vārtiem, tīkliem, stūra karodziņu kātiem un stūra karodziņiem, un pie minētā inventāra nedrīkst būt piestiprinātas papildus ierīces (kameras, mikrofoni u.tml.).

Papildus tam, vertikālām reklāmām ir jābūt vismaz:

- 1 m (1 jardu) no spēles laukuma sānu līnijām
- vienādā attālumā no vārtu līnijas, kā vārtu tīkla dziļums
- 1 m (1 jardu) no vārtu tīkla

### 13. Logotipi un emblēmas

FIFA, konfederāciju, nacionālo futbola asociāciju, sacensību, klubu vai citas organizācijas reprezentējošas logotipu reprodukcijas reālas vai virtuālas spēles laikā ir aizliegtas spēles laukumā, uz vārtu tīkliem un to ietvertās zonas, uz vārtiem un stūra karogu kātiem. Tās ir atļautas uz stūra karodziņiem

### 14. Video tiesneša asistenti (VAR)

Spēlēs, kurās tiek izmantots VAR ir jābūt nodrošinātai video operatora telpai (VOR) un vismaz vienai tiesneša video atkārtojuma vietai (RRA).

#### **Video operatora telpa (VOR)**

VOR ir telpa, kurā strādā VAR, VAR asistents (AVAR) un video atkārtojumu operators (RO). Tā var atrasties stadionāvai tuvu tam, kā arī tālākā atrašanās vietā. Spēles laikā tikai autorizētas personas drīkst ieiet VOR telpā vai komunicēt ar VAR, AVAR un RO.

Spēlētājs, rezervists, nomainītais spēlētājs vai komandas oficiālā persona, kura ieiet VOR, tiks noraidīta ar sarkano kartīti.

#### **Tiesneša video atkārtojuma vieta (RRA)**

Spēlēs, kurās tiek izmantots VAR, ir jābūt vismaz vienai tiesneša video atkārtojuma vietai (RRA), kur tiesnesis var vērot 'video atkārtojumu laukumā (OFR). Tiesneša video atkārtojuma vietai (RRA) ir jābūt:

- redzamā vietā ārpus spēles laukuma
- skaidri apzīmētai

Spēlētājs, rezervists, nomainītais spēlētājs vai komandas oficiālā persona, kura ieiet RRA, tiks brīdināta ar dzelteno kartīti.



# Noteikums

# 2

# Bumba

## 1. Kvalitāte un parametri

Visām bumbām ir jābūt:

- Sfēriskas formas
- izgatavotām no atbilstoša materiāla
- ar apkārtmēru starp 68 cm (27 collām) un 70 cm (28 collām)
- spēles sākumā ar svaru starp 410 g (14 uncēm) un 450 g (16 uncēm)
- ar spiedienu, kas vienāds ar 0.6–1.1 atmosfēru (600–1,100 g/cm<sup>2</sup>) jūras līmenī (8.5 mārciņas/collas<sup>2</sup>–15.6 mārciņas/ collas<sup>2</sup>)

Visām bumbām, kas tiek izmantotas FIFA vai konfederāciju aizbildniecības oficiālajās spēlēs, ir jāatbilst prasībām un jābūt atzīmētām ar vienu no FIFA Futbola Bumbu Kvalitātes Programmas apzīmējumiem.

Katrs apzīmējums norāda, ka bumba ir oficiāli pārbaudīta un atbilst specifiskām tehniskām prasībām, kas izvirzītas attiecīgam apzīmējumam, kuras noteiktas papildus minimālajām Noteikuma 2 prasībām, un tām ir jābūt IFAB apstiprinātām.

Nacionālo futbola asociāciju sacensības drīkst pieprasīt, lai tiktu izmantotas bumbas ar vienu no šiem apzīmējumiem.

Oficiālo FIFA, konfederāciju vai nacionālo futbola asociāciju aizbildnībā organizētu sacensību ietvaros uz bumbām nav atļauta nekāda komerc reklāma, izņemot sacensību, sacensību organizētāja logotipu/emblēmu un izgatavotāja autorizēto preču zīmi. Sacensību reglaments var ierobežot šādu zīmju izmēru un skaitu.

## **2. Bojātas bumbas nomaiņa**

Ja bumba kļūst bojāta:

- spēle tiek apturēta un
- spēle tiek atsākta ar strīda bumbu

Ja bumba tiek bojāta pie sākumsitiena, atsitiena no vārtiem, stūra sitiena, brīvsitiena, 11 m sitiena vai iemetiena – atsākums tiek atkārtots.

Ja bumba tiek bojāta 11 m sitiena laikā vai 11 m sitienu (11 m sitienu sērijas) laikā, brīdī, kad tā kustas uz priekšu un pirms tā skar spēlētāju, pārliktni vai vārtu stabus – 11 m sitiens ir atkārtojams.

Bumbu spēles laikā nedrīkst mainīt bez tiesneša atļaujas.

## **3. Papildus bumbas**

Papildus bumbas, kas atbilst Noteikuma 2 prasībām, drīkst izvietot ap spēles laukumu un to izmantošana ir tiesneša kontrolē.





# Noteikums

# 3

# Spēlētāji

## 1. Spēlētāju skaits

Spēle notiek starp divām komandām, no kurām katrā ir ne vairāk kā vienpadsmit spēlētāji; vienam ir jābūt vārtsargam. Spēli nedrīkst sākt vai turpināt, ja kādā no komandām ir mazāk par septiņiem spēlētājiem.

Ja komandā ir mazāk nekā septiņi spēlētāji, jo viens vai vairāki spēlētāji apzināti ir atstājuši spēles laukumu, tiesnesim spēle nav jāaptur un drīkst pielietot priekšrocības principu, bet, ja komandā nav vismaz septiņu spēlētāju, spēle nav atsākama pēc bumbas iziešanas no spēles.

Ja sacensību reglaments nosaka, ka visiem spēlētājiem un rezervistiem ir jābūt nosauktiem pirms spēles sākuma, un komanda spēli uzsāk ar mazāk nekā 11 spēlētājiem, tikai spēlētāji un rezervisti, kas minēti sākumsastāvā, drīkst piedalīties spēlē pēc to ierašanās.

## 2. Maiņu skaits

### Oficiālas sacensības

Maiņu skaitu, ne vairāk kā piecas, kas var tikt izmantotas jebkurā oficiālu sacensību ietvaros, spēlētā spēlē noteiks FIFA, konfederācija vai nacionālā futbola asociācija. Vīriešu un sieviešu sacensībās, kurās piedalās augstākās divīzijas klubu pirmās komandas vai vecākās 'A' starptautiskās komandas, ja sacensību reglaments atļauj izmantot maksimums piecas spēlētāju maiņas, katrai komandai:

- ir maksimums trīs maiņu iespējas\*
- var papildus veikt maiņas puslaika pārtraukumā

*\*Ja abas komandas veic maiņu vienlaikus, tā tiks uzskatīta par izmantotu maiņas iespēju abām komandām. Komandas vairākas spēlētāju maiņas (un pieprasījumi) vienā un tajā pašā spēles apturēšanas laikā tiek uzskatītas par vienu izmantotu maiņas iespēju.*

## **Papildlaiks**

- Ja komanda nav izmantojusi maksimālo spēlētāju maiņu skaitu un/vai maiņas iespējas, visas neizmantotās maiņas var tikt izmantotas papildlaikā
- Ja sacensību reglaments atļauj komandām izmantot vienu papildu maiņu papildlaikā, katrai komandai būs viena papildu maiņas iespēja
- Maiņas var veikt arī starp spēles pamatlaika beigām un papildlaika sākumu un papildlaika puslaika pārtraukumā – tās netiek uzskatītas par izmantotām maiņas iespējām

Sacensību reglamentā ir jābūt noteiktam:

- spēlei piesakāmo rezervistu skaitam - no trīs līdz maksimāli piecpadsmit
- vai drīkst tikt izmantota viena papildu maiņa spēles papildlaika gadījumā (neskatoties uz to, ka komanda ir veikusi visas atļautās spēlētāju maiņas)

## **Citas spēles**

Vecāko 'A' starptautisko komandu spēlēs var pieteikt maksimums piecpadsmit rezervistus, no kuriem maksimums var izmantot sešus.

Visās pārējās spēlēs ir iespējams izmantot lielāku skaitu rezervistu, nodrošinot, ka:

- komandas vienojas par maksimālo maiņu skaitu
- tiesnesis par to ir informēts pirms spēles

Ja pirms spēles tiesnesis nav informēts vai vienošanās nav panākta, katrai komandai ir atļautas līdz sešām maiņām.

## **Atpakaļmaiņas**

Atpakaļmaiņu izmantošana ir atļauta tikai jauniešu, veterānu, spēlētāju ar īpašām vajadzībām un tautas futbolā, par ko ir jāvienojas nacionālajā futbola asociācijā, konfederācijā vai FIFA.

## **Papildu pastāvīgas smadzeņu satricinājuma maiņas**

Sacensībās var izmantot papildu pastāvīgas smadzeņu satricinājuma maiņas saskaņā ar protokolu, kas minēts sadaļā 'Piezīmes un izmaiņas'.

### 3. Maiņas procedūra

Rezerves spēlētāju vārdiem ir jābūt iesniegtiem tiesnesim pirms spēles sākuma. Jebkurš rezervists, kura vārds nav iesniegts tiesnesim norādītājā laikā, spēlē piedalīties nedrīkst.

Lai nomainītu spēlētāju ar rezervistu, ir jāievēro sekojoši noteikumi:

- tiesnesim ir jābūt informētam pirms jebkuras maiņas veikšanas
- spēlētājs, kurš tiek nomainīts:
  - saņem tiesneša atļauju atstāt spēles laukumu, ja vien jau neatrodas ārpus tā, un viņam laukums ir jāatstāj tuvākajā laukuma ierobežojošās līnijas punktā, izņemot gadījumus, ja tiesnesis norāda, ka spēlētājs var atstāt laukumu pa tiešo un nekavējoties pie laukuma viduslīnijas vai citā punktā (piemēram, drošības nolūkos vai traumas gadījumos)
  - spēlētājam nekavējoties ir jādodas uz tehnisko zonu vai ģērbtuvēm, kā arī viņš nevar turpināt piedalīties spēlē, izņemot, ja ir atļautas atpakaļmaiņas
- ja spēlētājs, kuru nomaina, atsakās atstāt laukumu, spēle turpinās

Rezervists uznāk laukumā tikai:

- kad spēle ir apturēta
- pie laukuma viduslīnijas
- kad spēlētājs, kurš tiek nomainīts, ir atstājis laukumu
- pēc tiesneša signāla saņemšanas

Maiņa ir pabeigta, kad rezervists ir iegājis spēles laukumā; no šī brīža nomainītais spēlētājs kļūst par rezervistu un rezervists kļūst par spēlētāju, un var izpildīt jebkādu spēles atsākšanas procedūru.

Visi nomainītie spēlētāji un rezervisti, neatkarīgi no tā vai tie piedalās spēlē vai nē, atrodas tiesneša jurisdikcijā.

### 4. Vārtsarga maiņa

Jebkurš spēlētājs var mainīties vietām ar vārtsargu, ja:

- tiesnesis ir informēts, pirms šāda maiņa tiek veikta
- maiņa tiek veikta brīdī, kad spēle ir apturēta

## 5. Pārkāpumi un sankcijas

Ja, pieteikta spēlētāja vietā, spēli sāk pieteikts rezervists, un tiesnesis nav informēts par šādu maiņu:

- tiesnesis atļauj pieteiktajam rezervistam turpināt spēli
- disciplinārās sankcijas pret pieteikto rezervistu netiek piemērotas
- pieteiktais spēlētājs var kļūt par pieteiktu rezervistu
- spēlētāju maiņu skaits netiek samazināts
- tiesnesis par incidentu ziņo attiecīgām institūcijām

Ja maiņa tiek veikta puslaika pārtraukumā vai pirms papildlaika sākuma, procedūra ir jāpabeidz pirms spēles atsākšanas. Ja tiesnesis nav informēts, pieteiktais rezervists spēli var turpināt, disciplinārās sankcijas nav nepieciešams pielietot un par incidentu ir jāziņo attiecīgajām institūcijām

Ja spēlētājs mainās vietām ar vārtsargu bez tiesneša atļaujas, tiesnesis:

- ļauj turpināt spēli
- ar dzeltenajām kartītēm brīdina abus spēlētājus, kad bumba nākamreiz ir ārpus spēles, bet ne tad, ja maiņa ir notikusi puslaika pārtraukumā (ieskaitot papildlaika pārtraukumu) vai laikā starp spēles beigām un papildlaika sākumu un/vai 11 m sitienu (11 m sitienu sērijas) laikā

Par jebkuru citu šī Noteikuma pārkāpumu:

- spēlētāji tiek brīdināti
- spēle tiek atsākta ar netiešo brīvsienu no vietas, kur atradās bumba spēles apturēšanas brīdī

## 6. Noraidītie spēlētāji un rezervisti

Spēlētājs, kurš ir noraidīts:

- pirms komandas spēles protokola iesniegšanas nevar tikt minēts komandas sastāvā jebkādā pozīcijā
- pēc minēšanas komandas spēles protokolā un pirms sākumsitiena var tikt aizvietots ar spēles protokolā minētu rezervistu, kuru savukārt aizvietot nevar; spēlētāju maiņu skaits, ko komanda var izdarīt, nesamazinās
- pēc sākumsitiena nevar tikt aizvietots

Ja pirms vai pēc sākumsitiena tiek noraidīts spēles protokolā minēts rezervists, tas nevar tikt aizvietots.

## 7. Nepiederošas personas spēles laukumā

Treneris un pārējās oficiālās personas, kuras ir minētas komandas spēles protokolā (izņemot spēlētājus un rezervistus), ir komandas oficiālās personas. Jebkura persona, kura nav minēta komandas spēles protokolā kā spēlētājs, rezervists vai komandas oficiāla persona, ir uzskatāma par nepiederošu personu.

Ja komandas oficiāla persona, rezervists, nomainītais vai noraidītais spēlētājs, vai nepiederoša persona ieiet spēles laukumā, tiesnesim ir obligāti:

- jāaptur spēle tikai, ja ir iejaukšanās spēlē
- jāizraida persona no laukuma, kad spēle ir apturēta
- jāpiemēro atbilstoša disciplināra sankcija

Ja spēle ir apturēta un iejaukusies bija:

- komandas oficiāla persona, rezervists, nomainītais vai noraidītais spēlētājs, spēli atsāk ar tiešo brīvsitieni vai 11 m sitienu
- nepiederoša persona, spēli atsāk ar strīda bumbu

Ja bumba iet vārtos un iejaukšanās netraucē aizsargājošās komandas spēlētājam spēlēt bumbu, vārti tiek ieskaitīti, ja bumba ieiet vārtos (pat ja bija kontakts ar bumbu), ja vien neiejaucās uzbrūkošā komanda.

## 8. Spēlētājs ārpus laukuma

Ja spēlētājs, kuram ir nepieciešama tiesneša atļauja, lai atgrieztos spēles laukumā, atgriežas laukumā bez tiesneša atļaujas, tiesnesim ir:

- jāaptur spēle (ne uzreiz, ja šis spēlētājs neiejaucas spēlē vai spēles oficiālās personas darbībā, vai var tikt pielietota priekšrocība)
- jābrīdina ar dzelteno kartīti spēlētājs par uzbrūkšanu spēles laukumā bez tiesneša atļaujas

Ja tiesnesis aptur spēli, tā ir jāatsāk:

- ar tiešo brīvsitieni no iejaukšanās vietas
- ar netiešo brīvsitieni no vietas, kur atradās bumba spēles apturēšanas brīdī, ja nebija iejaukšanās

Nav uzskatāms, ka spēlētājs ir izdarījis pārkāpumu, ja viņš šķērso laukuma ierobežojošo līniju kā daļu no spēles kustības.

## **9. Vārti, kas gūti laukumā atrodoties nepiederošai personai**

Ja pēc tam, kad ir gūti vārti, bet, pirms spēle ir atsākta, tiesnesis konstatē, ka spēles laukumā vārtu gūšanas brīdī atradās nepiederoša persona un tā persona iejaucās spēlē:

- tiesnesim vārtu guvums ir jāatceļ, ja nepiederošā persona bija:
  - vārtus guvušās komandas spēlētājs, rezervists, nomainītais spēlētājs, noraidītais spēlētājs vai komandas oficiāla persona; spēle tiek atsākta ar tiešo brīvsiitienu no vietas, kur atradās nepiederošā persona
  - nepiederoša persona, kura iejaucās spēlē, ja vien gūtie vārti nav rezultāts situācijai, kas aprakstīta augstāk 'Nepiederošas personas spēles laukumā'; spēle tiek atsākta ar strīda bumbu
- tiesnesim vārti ir jāieskaita, ja nepiederošā persona bija:
  - vārtus zaudējušās komandas spēlētājs, rezervists, nomainītais spēlētājs, noraidītais spēlētājs vai komandas oficiāla persona
  - nepiederoša persona, kas spēlē neiejaucās

Visos gadījumos tiesnesim šī nepiederošā persona ir jāizraida no spēles laukuma.

Ja pēc tam, kad ir gūti vārti un spēle ir atsākta, tiesnesis konstatē, ka brīdī, kad tika gūti vārti, spēles laukumā atradās nepiederoša persona, vārti nevar tikt atcelti. Ja nepiederoša persona joprojām atrodas laukumā, tiesnesim ir obligāti:

- jāaptur spēle
- jāizraida nepiederošā persona no laukuma
- jāatsāk spēle ar strīda bumbu vai brīvsiitienu atbilstoši situācijai

Tiesnesim ir jāziņo par incidentu attiecīgajām institūcijām.

## 10. Komandas kapteinis

Katrai komandai spēles laukumā ir jābūt kapteinim, kurš nēsā identificējošu apsēju. Komandas kapteinim nav speciāla statusa vai privilēģiju, bet ir zināma atbildība par komanda uzvedību.

Sacensībās var tikt īstenotas ‘Tikai kapteinis’ vadlīnijas, kuras ir ietvertas sadaļā ‘Piezīmes un izmaiņas’.



# Noteikums

# 4

# Spēlētāju ekipējums

## 1. Drošība

Spēlētājs nedrīkst izmantot ekipējumu vai valkāt jebko, kas ir bīstams.

Visas rotaslietas (kaklarotas, gredzeni, rokassprādzes, ādas apsēji, gumijas saites utt.) ir aizliegtas un tās ir jānoņem. Nav atļauts izmantot lenti rotaslietu noseģšanai.

Spēlētājus ir jāpārbauda pirms spēles sākuma un rezervistus pirms to uznākšanas spēles laukumā. Ja spēlētājs valkā vai lieto neatļautu/ bīstamu ekipējumu vai rotaslietu, tiesnesim ir jāpieprasa spēlētājam:

- noņemt šo lietu
- atstāt spēles laukumu nākamajā spēles apturēšanas brīdī, ja spēlētājs nevar vai nevēlas to izpildīt

Ja spēlētājs atsakās izpildīt prasību vai attiecīgo lietu uzvelk atkārtoti, viņš ir jābrīdina.

## 2. Obligātais ekipējums

Spēlētāja obligātais ekipējums ietver šādas atsevišķas lietas:

- kreklis ar piedurknēm
- šorti
- getras – līmlentei vai citam materiālam, kas tiek lietots vai uzvilīts virs getrām, ir jābūt tādā pašā krāsā, kā getru daļai, uz kuras to lieto vai kuru tā sedz
- kājsargi – tiem ir jābūt veidoti no piemērota materiāla un atbilstoša izmēra, kas nodrošina saprātīgu aizsardzību un jābūt nosegtiem ar getrām. Spēlētāji ir atbildīgi par savu kājsargu izmēru un piemērotību.
- apavi

Komandas kapteinim ir jāvalkā attiecīgā sacensību organizatora izsniegtais vai atļautais apsējs vai vienkrāsains apsējs, uz kura var būt arī vārds 'kapteinis'

vai burts 'C', vai tā tulkojums un kuram arī ir jābūt vienkrāsainam (skatīt arī "Vispārējas izmaiņas").

Spēlētājam, kurš nejauši pazaudē futbola apavu vai kājsargu, tas ir jāaizstāj, cik ātri tas ir iespējams, un ne vēlāk, kā līdz brīdim, kad bumba nākošreiz iziet ārpus spēles; ja pirms spēlētājs paspēj to izdarīt, viņš spēlē bumbu un/ vai gūst vārtus, vārti ir ieskaitāmi.

### **3. Krāsas**

- Abām komandām ir jāizmanto krāsas, kas tās atšķir vienu no otras un no spēles oficiālajām personām
- Katram vārtsargam ir jāizmanto krāsas, kas viņus atšķir no citiem spēlētājiem un spēles oficiālajām personām
- Ja abu vārtsargu spēles krekli ir vienādā krāsā un nevienam no viņiem nav cita krekla, ko nomainīt, tiesnesis ļauj sākt spēli

Apakškrekliem ir jābūt:

- vienā krāsā, kas ir tādā pat krāsā kā krekla piedurkņu pamatkrāsa vai
- rakstā/ krāsās, kas precīzi atdarina krekla piedurkni

Apakššortiem / triko ir jābūt tādā pašā krāsā kā šortu pamatkrāsa vai kā šortu apakšmalai – vienas komandas spēlētājiem ir jāvelk vienāda krāsa.

### **4. Pārējais ekipējums**

Ir atļauts izmantot drošu aizsargekipējumu, piemēram, cimdus, galvas segu, sejas masku, ceļu un roku aizsargus, kas ir izgatavoti no mīksta, viegli polsterēta materiāla, tāpat kā vārtsargu cepures un sporta brilles. Vārtsargi var vilkt garās sporta bikses.

#### **Galvas segas**

Lietojot galvas segas (izņemot vārtsargu cepures), tām ir jābūt:

- melnā krāsā vai krekla pamatkrāsā (nodrošinot, ka vienas komandas spēlētāji izmanto vienu krāsu)
- saskaņotām ar spēlētāja ekipējuma profesionālo izskatu
- nepiestiprinātām pie krekla
- drošiem attiecībā pret spēlētāju, kurš to valkā un arī pret jebkuru citu spēlētāju (piemēram, nav atvēršanas/ aizvēršanas mehānisma ap kaklu)
- bez jebkādām daļām, kas izvirzās ārpus virsmas (uz āru vērsti elementi)

### **Elektroniskā komunikācija**

Spēlētājiem (ieskaitot rezervistus/ nomainītos un noraidītos spēlētājus) nav atļauts valkāt vai izmantot jebkāda veida elektronisko vai komunikācijas aprīkojumu (izņemot, kur ir atļauta EPTS). Komandu oficiālām personām ir atļauts izmantot jebkāda veida elektronisku komunikāciju, ja tas ir tieši saistīts ar spēlētāju labklājību vai drošību vai taktiskiem/trenēšanas iemesliem, bet var tikt izmantotas tikai mazas, mobilas, rokas ierīces (piemēram, mikrofons, austiņas, brīvroku ierīce, mobilais tālrunis/ viedtālrunis, viedpulkstenis, planšetdators, klēpjdatators). Komandas oficiālā persona, kura izmanto neatļautu ekipējumu vai, kura uzvedas nepiemēroti elektroniskā vai komunikācijas aprīkojuma izmantošanas dēļ ir jānoraida.

### **Elektroniskas snieguma un sekošanas sistēmas (EPTS)**

Ja valkājamā tehnoloģija (WT) kā daļa no elektroniskas snieguma un sekošanas sistēmas (EPTS) tiek izmantota spēlēs, kas notiek oficiālu sacensību ietvaros, kas tiek organizētas FIFA, konfederācijas vai nacionālās futbola asociācijas pārraudzībā, sacensību organizatoram ir jānodrošina, ka spēlētāju ekipējumam piestiprinātā tehnoloģija nav bīstama un atbilst valkājamās EPTS prasībām saskaņā ar FIFA EPTS Kvalitātes Programmu.

Ja spēles vai sacensību organizators nodrošina EPTS, tā ir spēles vai sacensību organizatora atbildība nodrošināt, ka oficiālajās sacensībās spēlēto spēļu laikā informācija un dati, ko no EPTS pārsūta uz tehnisko zonu, ir precīza un uzticama.

FIFA EPTS Kvalitātes Programma atbalsta sacensību organizatorus ar apstiprināšanas procedūru uzticamām un precīzām elektroniskajām snieguma un sekošanas sistēmām.

## 5. Lozungi, paziņojumi, attēli un reklāmas

Ekipējumā nedrīkst būt politisku, reliģisku vai personīgu lozungu, paziņojumu, zīmējumu. Spēlētāji nedrīkst atklāt apakštērpus, kas atklāj politiskus, reliģiskus, personīgus lozungus, paziņojumus, zīmējumus, vai reklāmu, kas nav ražotāja logo. Par jebkuru pārkāpumu spēlētājs un/ vai komanda tiks sodīta ar turnīra organizatoru, nacionālās futbola asociācijas, vai FIFA sankcijām.

### Principi

- Noteikums 4 attiecas uz visu ekipējumu (ieskaitot apģērbu), ko velk spēlētāji, rezervisti, nomainītie spēlētāji; šie kritēriji attiecas arī uz komandas oficiālajām personām tehniskajā zonā
- Sekojošais (parasti) ir atļauts:
  - spēlētāja numurs, vārds / uzvārds, komandas ģerbonis/ logo, motivējoši lozungi/ emblēmas, kas atbalsta futbola spēli, cieņu un godīgumu, kā arī jebkuru cita reklāma, ko atļauj sacensību reglaments, nacionālā futbola asociācija, konfederācija vai FIFA reglaments
  - informācija par spēli: komandas, datums, sacensības/ notikums, norises vieta
- Atļautie lozungi, paziņojumi vai attēli būtu jāierobežo tikai krekla priekšpusē un/vai uz apsēja
- Dažos gadījumos lozungi, paziņojumi vai attēli var parādīties tikai uz kapteiņa apsēja

### Noteikuma interpretācija

Interpretējot, vai lozungi, paziņojumi vai attēli ir pieļaujami, ir jāņem vērā atsauce uz Noteikumu 12 (Pārkāpumi un spēlētāju nedisciplinēta uzvedība), kas paredz tiesnešiem piemērot sankcijas pret spēlētāju, kurš ir vainīgs par:

- agresīvu, aizskarošu, apvainojošu izteicienu un/vai darbību (-ām) izmantošanu
- provokatīvām, izsmejošām vai izaicinošām darbībām

Jebkurš lozungs, paziņojums vai attēls, kurš ietilpst jebkurā no šīm kategorijām, ir aizliegts.

Kamēr 'reliģisks' vai 'personisks' ir nosacīti viegli noteikt, 'politisks' ir mazāk skaidri, bet lozungi, paziņojumi vai attēli saistībā ar sekojošo ir aizliegti:

- jebkura (-as) persona (-as), dzīva vai nedzīva (izņemot, ja tā ir daļa no sacensību nosaukuma)
- jebkura vietēja, reģionāla, nacionāla vai starptautiska politiska partija/organizācija/grupa utt.
- jebkura vietēja, reģionāla vai nacionāla valdība vai jebkurš tās departaments, birojs vai funkcijas
- jebkura diskriminējoša organizācija
- jebkura organizācija, kuras mērķi/darbības, visticamāk, aizvainos būtisku skaitu cilvēku
- jebkura īpaša politiska darbība/notikums

Pieminot nozīmīgu nacionālu vai starptautisku notikumu, ir rūpīgi jāizvērtē pretējās komandas (ieskaitot tās atbalstītājus) un vispārējās sabiedrības jutīgie aspekti.

Sacensību reglaments var saturēt papildu aizliegumus/ierobežojumus, īpaši saistībā ar atļauto lozungu, paziņojumu un attēlu izmēriem, skaitu un atrašanās vietu. Tiek rekomendēts, ka sūdzības saistībā ar lozungiem, paziņojumiem un attēliem ir jāatrisina pirms spēles/sacensību sākšanās.

## 6. Pārkāpumi un sankcijas

Par jebkuru pārkāpumu spēli nav nepieciešams apturēt un spēlētājam:

- tiesnesis norāda atstāt spēles laukumu ekipējuma sakārtošanai
- jāatstāj laukums, kad spēle ir apturēta, ja vien ekipējums jau nav sakārtots

Spēlētājam, kurš atstāj spēles laukumu, lai sakārtotu vai nomainītu ekipējumu:

- kādai no spēles oficiālajām personām ir jāpārbauda ekipējums, pirms viņam ļauj atgriezties
- drīkst atgriezties tikai ar tiesneša atļauju (kas var tikt dota spēles laikā)

Spēlētāju, kurš atgriežas bez atļaujas, ir jābrīdina un, ja spēle ir apturēta brīdinājuma piešķiršanai, tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens no vietas, kur atradās bumba spēles apturēšanas brīdī, izņemot gadījumu, ja vien nebija iejaukšanās, tādā gadījumā tiek nozīmēts tiešais brīvsitiens (vai 11 m sitiens) no pārkāpuma vietas.



# Noteikums

# 5

# Tiesnesis

## 1. Tiesneša pilnvaras

Katru spēli kontrolē tiesnesis, kuram ir visas pilnvaras realizēt Spēles Noteikumu ievērošanu saistībā ar spēli.

## 2. Tiesneša lēmumi

Lēmumi pieņemami saskaņā ar Spēles Noteikumiem un ‘spēles garu’, balstoties uz tiesneša spējām, un jāpamatojas uz tiesneša viedokli, kuram ir rīcības brīvība pieņemt atbilstošus lēmumus Spēles Noteikumu ietvaros.

Tiesneša lēmumi par ar spēli saistītiem faktiem, ieskaitot lēmumu par to, vai vārti ir gūti, vai nē un spēles rezultātu, ir galīgi. Tiesneša un visu pārējo spēles oficiālo personu lēmumi vienmēr ir respektējami.

Tiesnesis nevar mainīt spēles atsākšanas lēmumu, ja konstatē, ka tas nav pareizs vai pēc citas spēles oficiālas personas ieteikuma, ja spēle ir atsākta vai tiesnesis ir signalizējis par pirmā, vai otrā puslaika beigām (ieskaitot papildlaiku) un atstājis spēles laukumu, vai pārtraucis spēli. Tomēr, ja puslaika beigās, tiesnesis atstāj spēles laukumu, lai dotos uz tiesneša atkārtojumu vietu (RRA) vai, lai liktu spēlētājiem atgriezties laukumā, tas nemaina lēmumu par incidentu, kas notika pirms puslaika beigām.

Izņemot, kā minēts Noteikumā 12.3 un VAR protokolā, disciplinārās sankcijas var tikt parādītas tikai pēc tam, kad spēle ir atsākta, ja cita spēles oficiālā persona ir identificējusi un mēģinājusi par pārkāpumu sniegt informāciju tiesnesim, pirms spēle atsākās; spēles atsākums, kas saistīts ar šo sankciju, netiek piemērots.

Ja tiesnesis ir rīcībnespējīgs, spēli var turpināt citu spēles oficiālo personu uzraudzībā līdz brīdim, kad bumba nākošreiz ir ārpus spēles.

### 3. Pilnvaras un pienākumi

Tiesnesis:

- realizē Spēles Noteikumus
- kontrolē spēli sadarbībā ar citām spēles oficiālām personām
- pilda laika ņēmēja pienākumus, pieraksta spēles notikumus un iesniedz ziņojumu par spēli attiecīgām institūcijām, iekļaujot informāciju par disciplinārajām sankcijām un jebkādiem citiem incidentiem, kas notikuši pirms spēles, tās laikā vai pēc tās
- uzrauga un/ vai norāda par spēles atsākšanu

#### Priekšrocība

- ļauj spēlei turpināties, kad noticis pārkāpums un komanda, kas nav pārkāpusi noteikumus, iegūst priekšrocību, un soda par pārkāpumu, jāparedzētā priekšrocība nerealizējas uzreiz vai dažu sekunžu laikā

#### Disciplinārās sankcijas

- ja vienlaikus notiek vairāk nekā viens pārkāpums, soda par nopietnāko pārkāpumu attiecībā uz sankciju, atsākšanas veidu, fizisku kontaktu un taktisko ietekmi
- piemēro disciplinārās sankcijas spēlētājiem, kas vainīgi pārkāpumos, par ko saņemams brīdinājums vai noraidījums
- ir tiesīgs pielietot disciplinārās sankcijas no brīža, kad viņš uznāk laukumā tā novērtēšanai pirms spēles, līdz brīdim, kad pēc spēles beigām atstāj laukumu (ieskaitot pēc 11 m sitienu (11 m sitienu sērijas)). Ja spēlētājs pirms uziešanas spēles laukumā pirms spēles sākuma izdara pārkāpumu par ko noraidāms, tiesnesim ir pilnvaras neļaut spēlētājam piedalīties spēlē (skat. Noteikumu 3.6.); tiesnesim ir jāziņo par jebkuru citu nedisciplinētu uzvedību
- ir tiesīgs parādīt dzeltenās vai sarkanās kartītes un, ja sacensību reglaments to pieļauj, noraidīt spēlētāju uz laiku, no brīža, kad spēles sākumā uznāk spēles laukumā, līdz brīdim, kad spēle ir beigusies, ieskaitot puslaika pārtraukumā, papildlaikā un 11 m sitienu (11 m sitienu sērijas) laikā
- piemēro sankcijas pret komandu oficiālajām personām, ja tās uzvedas nekorekti, un brīdina vai parāda dzeltenu, vai sarkano kartīti, lai izraidītu no spēles laukuma un tam piegulošajām teritorijām, ieskaitot tehnisko zonu; ja tiesnesis nevar identificēt noteikumu pārkāpēju, tad komandas vecākais treneris saņem sankciju.

Ja komandas oficiālā persona, kas ir medicīnas personāls, izdara pārkāpumu, par ko ir noraidāma, var palikt, ja komandai nav pieejams cits medicīnas personāls, un sniegt palīdzību, ja spēlētājam nepieciešama medicīniskā aprūpe

- rīkojas, balstoties uz spēles oficiālo personu ieteikumiem par incidentiem, kurus nav redzējis

## Savainojumi

- ļauj spēli turpināt, līdz bumba ir ārpus spēles, ja spēlētājs ir tikai viegli savainots
- aptur spēli, ja spēlētājs ir nopietni savainots, un nodrošina, ka spēlētājs tiek aizgādāts no spēles laukuma. Savainotais spēlētājs nedrīkst tikt aprūpēts spēles laukumā un drīkst atgriezties laukumā tikai pēc spēles atsākšanas; ja bumba ir spēlē, atgriezties laukumā var no laukuma sānu līnijas, bet, ja bumba ir ārpus spēles, tas var notikt no jebkuras laukuma ierobežojošās līnijas. Izņēmumi prasībai atstāt spēles laukumu ir tikai gadījumos, kad:
  - savainots ir vārtsargs
  - ir sadūrušies vārtsargs un laukuma spēlētājs un ir nepieciešama palīdzība
  - ir sadūrušies vienas komandas spēlētāji un ir nepieciešama palīdzība
  - ir noticis smags savainojums
  - spēlētājs ir ticis savainots, jo pret viņu notika fizisks pārkāpums, par kuru pretinieks ir brīdināms vai noraidāms (piem., neapdomīgs vai rupjš pārkāpums), ja savainojuma aprūpe tiek veikta ātri
  - ir nozīmēts 11 m sitiens un savainotais spēlētājs ir sitiena izpildītājs
- nodrošina, ka jebkurš asiņojošs spēlētājs pamet spēles laukumu. Spēlētājs drīkst atgriezties tikai pēc tiesneša signāla saņemšanas, kuram ir jāpārliecinās, ka asiņošana ir apturēta un uz ekipējuma nav asiņu
- ja tiesnesis ir devis atļauju spēles laukumā uzņākt ārstiem un/ vai nestuvju nesējiem, spēlētājam laukums ir jāatstāj vai nu uz nestuvēm, vai noejot. Ja spēlētājs nepakļaujas, viņš ir jābrīdina par nesportisku uzvedību
- ja tiesnesis ir nolēmis brīdināt vai noraidīt savainotu spēlētāju, kuram spēles laukums ir jāatstāj savainojuma aprūpei, kartīte ir jāparāda, pirms spēlētājs ir atstājis laukumu
- ja vien spēle nav apturēta cita iemesla dēļ vai, ja savainojums nav radies pārkāpuma rezultātā, spēle tiek atsākta ar strīda bumbu

## Ārēju faktoru iejaukšanās

- spēli aptur, pārtrauc uz laiku vai pavisam par jebkuru pārkāpumu, vai ārēju faktoru ietekmē, piemēram, ja:
  - ir nepietiekams apgaismojums
  - skatītāja mests priekšmets trāpa kādai no spēles oficiālām personām, spēlētājam vai komandas oficiālai personai, tiesnesis atkarībā no incidenta smaguma var atļaut spēli turpināt vai pārtraukt uz laiku, vai pavisam
  - skatītājs izmanto svilpi, kā rezultātā tiek ietekmēta spēle – spēle ir apturama un tiek atsākta ar strīda bumbu
  - spēles laikā lieka bumba, cits objekts vai dzīvnieks ieiet spēles laukumā, tiesnesim ir:
    - jāaptur spēle (un jāatsāk ar strīda bumbu) tikai, ja tas iejaucas spēlē – ja vien bumba nelido vārtos un iejaukšanās nekavē aizsargājošās komandas spēlētāju spēlēt bumbu; vārti tiek ieskaitīti, ja bumba ieiet vārtos (pat, ja bija kontakts ar bumbu), ja vien neiejaucās uzbrūkošā komanda
    - jāļauj spēli turpināt, ja tas neiejaucas spēlē un to novāc tuvākajā iespējamajā momentā
- neļauj nepiederošām personām uзнākt spēles laukumā

## 4. Video tiesneša asistents (VAR)

Video tiesneša asistentu (VAR) izmantošana ir atļauta tikai tad, ja spēles/ sacensību organizators ir izpildījis visas Ieviešanas Atbalsta un Apstiprināšanas Programmas (IAAP) prasības, kuras ir noteiktas FIFA IAAP dokumentos un ir saņemta rakstiska atļauja no FIFA.

Tiesnesis var saņemt video tiesneša asistenta (VAR) palīdzību tikai tad, ja ir pieļauta ‘acīmredzama un nepārprotama kļūda’ vai ‘nopietni nepamanīts incidents’, kas attiecas uz:

- vārti/ nav vārtu
- 11 m sitiens/ nav 11 m sitiens
- tieša sarkanā kartīte (nevis otrais brīdinājums)
- neprecīzi noteikts spēlētājs, kad tiesnesis brīdina vai noraida nepareizo spēlētāju no pārkāpēja komandas

VAR palīdzība ir saistīta ar incidenta video atkārtojumu. Tiesnesis pieņems galīgo lēmumu, balstoties tikai uz saņemto informāciju no VAR un/vai personīgi, izvērtējot atkārtojumu (video skatīšanās laukumā (OFR)).

Izņemot ‘nopietni nepamanītu incidentu’, tiesnesim (un kur ir atļauts pārējās ‘laukuma’ oficiālās personas) vienmēr ir jāpieņem lēmums (ieskaitot lēmumu nesodīt potenciālo pārkāpumu); šis lēmums netiek mainīts izņemot, ja tā ir ‘acīmredzama un nepārprotama’ kļūda.

### **Video atkārtojuma pārskatīšana pēc tam, kad spēle ir atsākta**

Ja spēle ir bijusi apstādināta un atsākta, tiesnesis var izmantot tikai ‘atkārtojumu’, un pielietot atbilstošas disciplinārās sankcijas pret nepareizi noteiktu spēlētāju vai potenciālu noraidīšanas (sarkanā kartīte) pārkāpumu, kas ir saistīts ar agresīvu uzvedību, spļaušanu, košanu, vai ļoti agresīvu (-ām), aizvainojošu (-ām) un/ vai aizskarošu (-ām) darbību (-ām).

## **5. Tiesneša ekipējums**

### **Obligātais ekipējums**

Tiesnesim ir jābūt sekojošam ekipējumam:

- Svīpe (s)
- Pulkstenis (-eņi)
- Sarkanā un dzeltenā kartīte
- Piezīmju grāmatiņa (vai citi līdzekļi spēles notikumu fiksēšanai)

### **Pārējais ekipējums**

Tiesnešiem var būt atļauts izmantot:

- Ekipējumu komunikācijai ar pārējām spēles oficiālajām personām – karogus ar vibro/ skaņas signālu, austiņas u.tml.
- EPTS vai fiziskās sagatavotības monitoringa ekipējumu

Tiesnešiem un pārējām ‘laukuma’ oficiālajām personām ir aizliegts valkāt juvelierizstrādājumus vai jebkuru citu elektronisku ekipējumu, ieskaitot kameras.

## 6. Tiesneša signāli

Apstiprinātie tiesneša signālu grafiskie attēli.



11 m sitiens



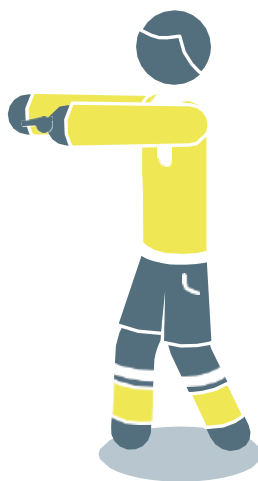
Netiešais brīvsitiens



Tiešais brīvsitiens



**Priekšrocība (1)**



**Priekšrocība (2)**



**Stūra sitiens**



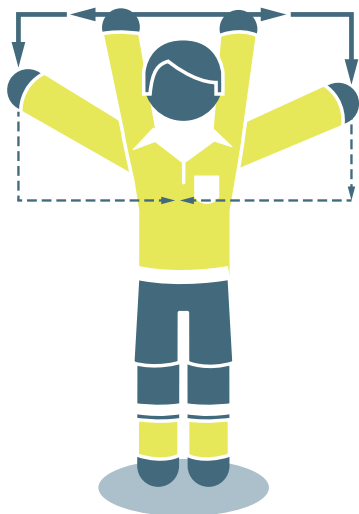
**Atsitiens no vārtiem**



**Sarkanā un dzeltenā kartīte**



**Pārbaude:** pirksts pie auss, otra plauksta/roka ir izstiepta



**Video atkārtojuma pārskatīšana:** 'TV signāls'



Pēdējo piecu sekunžu **atskaite** no astoņu sekunžu ierobežojuma, kad vārtsargs kontrolē bumbu ar savu (-ām) roku (-ām)/ plaukstu (-ām)

## 7. Spēles oficiālo personu atbildība

Tiesnesis vai cita spēles oficiālā persona nav atbildīga par:

- spēlētāja, oficiālās personas vai skatītāja jebkādu savainojumu
- jebkāda veida īpašuma bojājumu
- jebkādiem citiem jebkuras personas, kluba, kompānijas, asociācijas vai citas organizācijas zaudējumiem, kas radušies vai varētu būt radušies tiesnešu lēmumu dēļ, kas pieņemti saskaņā ar Spēles Noteikumiem vai, ievērojot parastās procedūras, kas nepieciešamas spēles aizvadišanai, spēlēšanai un kontrolei

Šādi lēmumi ietver:

- spēles laukuma vai tam pieguļošo teritoriju stāvoklis vai laikapstākļi ir tādi, kas atļauj vai neatļauj spēlei notikt
- atcelt spēli jebkāda iemesla dēļ
- par laukuma aprīkojuma un izmantotās spēles bumbas atbilstību
- par spēles pārtraukšanu vai nepārtraukšanu skatītāju iejaukšanās dēļ vai saistībā ar jebkādām problēmām skatītāju vietās
- par spēles pārtraukšanu vai nepārtraukšanu, lai ļautu savainotam spēlētājam atstāt spēles laukumu medicīniskai aprūpei
- pieprasīt, lai savainotais spēlētājs pamet spēles laukumu medicīniskai aprūpei
- atļaut vai neatļaut spēlētājam izmantot noteiktu apģērbu vai ekipējumu
- savu pilnvaru ietvaros atļaut vai neatļaut jebkādām personām (ieskaitot komandu vai stadiona oficiālās personas, apsardzes darbiniekus, fotogrāfus vai citus mediju pārstāvjus) atrasties spēles laukuma tiešā tuvumā
- jebkurš cits lēmums, kas pieņemts saskaņā ar Spēles Noteikumiem vai atbilstoši viņu pienākumiem saskaņā ar FIFA, konfederāciju, nacionālo futbola asociāciju, vai sacensību noteikumiem, vai reglamentu, saskaņā ar kuru spēle tiek spēlēta



# Noteikums

# 6

# Pārējās spēles oficiālās personas

Uz spēlēm var tikt nozīmētas pārējās spēles oficiālās personas (divi tiesneša asistenti, ceturtais tiesnesis, divi papildus tiesneša asistenti un rezerves tiesneša asistents, video tiesneša asistents (VAR) un vismaz viens video tiesneša asistents (AVAR)). Viņi palīdz tiesnesim kontrolēt spēli saskaņā ar Spēles Noteikumiem, bet gala lēmumu vienmēr pieņem tiesnesis.

Tiesnesis, tiesneša asistenti, ceturtais tiesnesis, papildu tiesneša asistenti un rezerves tiesneša asistents ir 'laukuma' spēles oficiālās personas.

VAR un AVAR ir 'video' spēles oficiālās personas (VMOs) un palīdz tiesnesim atbilstoši Spēles Noteikumiem un VAR protokolam.

Spēles oficiālās personas darbojas tiesneša vadībā. Gadījumā, ja tās nepamatoti iejaucas vai nekorekti uzvedas, tiesnesis tās atbrīvo no viņu pienākumu izpildes un ziņo attiecīgām institūcijām.

Pārējās 'laukuma' spēles oficiālās personas palīdz tiesnesim ar pārkāpumiem, kad tām ir labāka redzamība kā tiesnesim, un tām ir jāziņo attiecīgām iestādēm par jebkādiem nopietniem pārkāpumiem vai citiem incidentiem, kas notikuši ārpus tiesneša vai citu spēles oficiālo personu redzesloka. Viņiem ir arī jākonsultē tiesnesis un citas spēles oficiālās personas jebkāda ziņojuma gatavošanā.

'Laukuma' spēles oficiālās personas palīdz tiesnesim pārbaudīt spēles laukumu, bumbas un spēlētāju ekipējumu (ieskaitot, vai problēmas ir atrisinātas) un veic piezīmes par laiku, vārtiem, pārkāpumiem u.c.

Sacensību reglamentam skaidri ir jānosaka, kas aizstāj spēles tiesnesi, kurš nav spējīgs uzsākt vai turpināt spēli un jebkādas tamlīdzīgas izmaiņas. It sevišķi, ir jābūt skaidram, vai, ja tiesnesis nav spējīgs sākt, vai turpināt spēli, ceturtais tiesnesis vai pieredzējušākais asistents, vai pieredzējušākais papildus tiesneša asistents pārņem spēles vadību.

## 1. Tiesneša asistenti

Viņi signalizē, kad:

- bumba pilnībā ir atstājusi spēles laukumu un kurai komandai ir tiesības uz stūra sitienu, atsitenu no vārtiem vai iemetienu
- spēlētājs var būt sodāms par atrašanos aizmugures stāvoklī
- ir pieprasīta spēlētāju maiņa
- 11 m sitienu laikā, pirms sitiena izdarīšanas pa bumbu, vārtsargs izkustas no vārtu līnijas, un vai bumba šķērso līniju; ja ir nozīmēts papildus tiesneša asistents, tiesneša asistents ieņem pozīciju vienā līnija ar 11 m sitiena atzīmi

Tiesnešu asistentu pienākumi iekļauj arī maiņu procedūras uzraudzību.

Tiesneša asistents drīkst ieiet spēles laukumā, lai kontrolētu 9.15 m (10 jardu) distanci.

## 2. Ceturtais tiesnesis

Ceturtā tiesneša pienākumos ietilpst arī:

- pārraudzīt maiņu procedūru
- pārbaudīt spēlētāju/ rezervistu ekipējumu
- kontrolēt spēlētāju atgriešanos laukumā pēc tiesneša signāla/ apstiprinājuma saņemšanas
- pārraudzīt rezerves bumbas
- parādīt minimālo kompensācijas laiku, ko tiesnesis plāno spēlēt katra puslaika beigās (ieskaitot papildlaiku)
- informēt tiesnesi par jebkuras personas, kas atrodas tehniskajā zonā, bezatbildīgu uzvedību

### 3. Papildus tiesneša asistenti

Papildus tiesneša asistenti var norādīt:

- kad bumba pilnībā ir šķērsojusi vārtu līniju, ieskaitot, kad ir gūti vārti
- kurai komandai ir tiesības uz stūra sitienu vai atsitenu no vārtiem
- kad 11 m sitiena laikā, pirms sitiena izdarīšanas pa bumbu, vārtsargs izkustas no vārtu līnijas un vai bumba šķērso līniju

### 4. Rezerves tiesneša asistents

Rezerves tiesneša asistents var nomainīt tiesneša asistentu vai ceturto tiesnesi vai papildus tiesneša asistentu, ja tie nevar turpināt spēli un var arī palīdzēt tiesnesim tādā pašā veidā kā pārējās 'laukuma' spēles oficiālās personas

### 5. Video spēles oficiālās personas

Video tiesneša asistents (VAR) ir spēles oficiālā persona, kurš var palīdzēt tiesnesim pieņemt lēmumu, izmantojot video atkārtojumu, 'skaidras un acīmredzamas kļūdas' vai 'nopietni nepamanītu incidentu' saistībā ar vārtiem/ nav vārtu, 11 m sitienu/ nav 11 m sitiena, tiešo sarkano kartīti (ne par otro dzelteni kartīti), kā arī tad, ja spēles tiesnesis kļūdaini brīdina/ noraida nepareizo spēlētāju no pārkāpēju komandas.

Video tiesneša asistenta asistents (AVAR) ir spēles oficiālā persona, kas galvenokārt palīdz VAR:

- vērot TV pārraidi laikā, kad VAR ir aizņemts ar 'pārbaudi' vai 'video atkārtojuma pārskatīšanu'
- veic pierakstus par visiem VAR saistītiem incidentiem, jebkādām komunikācijas vai tehniskām problēmām
- asistē VAR komunikācijā ar tiesnešiem, it īpaši komunicējot ar tiesnesi, kamēr VAR veic 'pārbaudi' / 'video atkārtojuma pārskatīšanu', piemēram, ziņo tiesnesim par 'apstādināt spēli', 'neļaut ievadīt bumbu spēlē' utt.
- uzņem zaudēto laiku, kad spēle ir aizkavēta 'pārbaudes' vai 'video atkārtojuma pārskatīšanas' dēļ
- sniedz informāciju attiecīgajām personām par VAR saistītu lēmumu

## 6. Tiesneša asistenta signāli

Apstiprinātie tiesneša signālu  
grafiskie attēli.



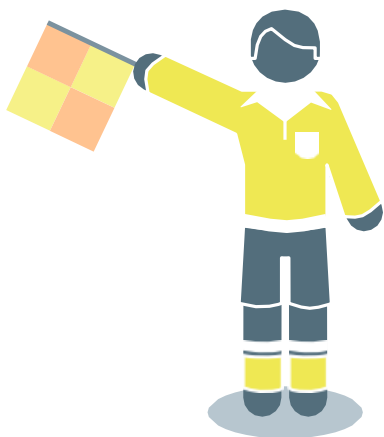
Maiņa



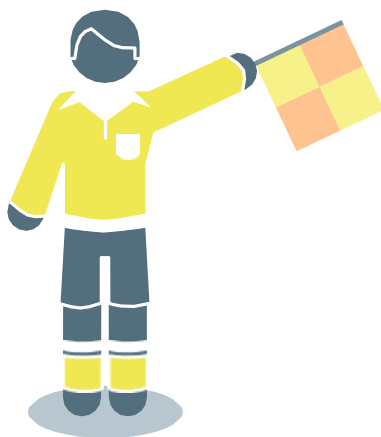
**Brīvsitiens  
uzbrūkošajai komandai**



**Brīvsitiens  
aizsargājošajai komandai**



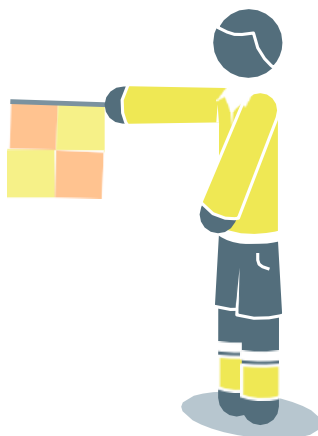
**Iemetiens uzbrūkošajai komandai**



**Iemetiens aizsargājošajai komandai**



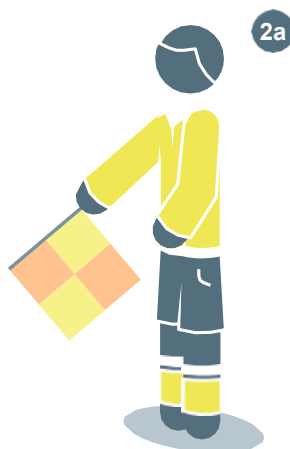
**Stūra sitiens**



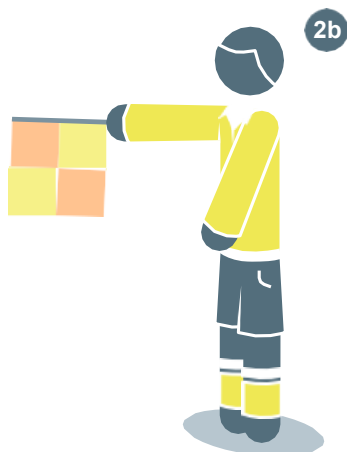
**Atsitiens no vārtiem**



**Aizmugure**



**Aizmugure** laukuma  
tuvākajā pusē



**Aizmugure**  
laukuma vidū



**Aizmugure** laukuma  
tālākajā pusē

## 7. Papildus tiesneša asistenta signāli



### Vārti

(ja vien bumba nav ļoti skaidri  
šķērsojusi vārtu līniju)



# Noteikums

# 7

# Spēles ilgums

## 1. Spēles periodi

Spēle ilgst divus vienādus puslaikus pa 45 minūtēm, kas var tikt saīsināts tikai, ja pirms spēles sākuma ir panākta vienošanās starp tiesnesi un divām komandām un tas ir saskaņā ar sacensību reglamentu.

## 2. Puslaika pārtraukums

Spēlētājiem ir tiesības uz pārtraukumu starp puslaikiem, kas nepārsniedz 15 minūtes; ir atļauts īss pārtraukums (kuram nevajadzētu pārsniegt vienu minūti), lai padzertos, papildlaika puslaika pārtraukumā. Sacensību reglamentā ir jābūt noteiktam puslaika pārtraukuma ilgumam un to drīkst mainīt tikai ar tiesneša atļauju.

## 3. Kompensācija par zaudēto laiku

Zaudēto laiku tiesnesis kompensē abos puslaikos par visu spēles laiku, kas zaudēts attiecīgajā puslaikā sakarā ar:

- spēlētāju maiņām
- savainotu spēlētāju novērtēšanu un/ vai aizgādāšanu
- laika vilcināšanu
- disciplinārajām sankcijām
- pārtraukumiem, lai padzertos vai citu medicīnisku iemeslu dēļ, ko pieļauj sacensību reglaments – piemēram, pārtraukums, lai padzertos (kuram nevajadzētu pārsniegt vienu minūti) un atsvoidzināšanās pauze (deviņdesmit sekundes līdz trim minūtēm)
- laika apturēšanu, kas saistīta ar VAR ‘pārbaudēm’ un ‘atkārtojumiem’
- gūtu vārtu svinēšanu
- jebkura cita iemesla dēļ, ieskaitot jebkādu ievērojamu atsākšanas vilcināšanu (piem., saistībā ar nepiederošu personu iejaukšanos)

Katra puslaika pēdējās minūtes beigās ceturtais tiesnesis parāda minimālo kompensācijas laiku, ko nolēmis tiesnesis. Kompensācijas laiku tiesnesis var pagarināt, bet ne samazināt.

Tiesnesis nedrīkst kompensēt pirmā puslaika laika uzskaites kļūdu, mainot otrā puslaika garumu.

#### **4. 11 m sitiens**

Ja ir izpildāms vai atkārtojams 11 m sitiens, puslaiks tiek pagarināts, līdz ir pabeigts 11 m sitiens.

#### **5. Nepabeigta spēle**

Nepabeigta spēle tiek pārspēlēta, ja vien sacensību reglaments vai organizatori nav paredzējuši citādi.





# Noteikums

# 8

# Spēles sākums un atsākums

Ar sākumsitienu sāk abus spēles puslaikus, abus papildlaika puslaikus un atsāk spēli pēc gūtiem vārtiem. Brīvsitienu (tieši vai netieši), 11 m sitienu, iemetienu, atsitienu no vārtiem un stūra sitienu ir cita veida spēles atsākums (skat. Spēles Noteikumus 13 – 17). Strīda bumba ir spēles atsākums, ja tiesnesis aptur spēli un Noteikumi neparedz nevienu no augstākminētajiem atsākuma veidiem.

Ja brīdī, kad bumba nav spēlē, notiek noteikumu pārkāpums, tas nemaina spēles atsākuma veidu.

## 1. Sākumsitiens

### Procedūra

- tiesnesis veic izlozi ar monētu un komanda, kas uzvar izlozē, izlemj uz kuriem vārtiem tā uzbruks pirmajā puslaikā vai izpildīs sākumsitienu
- ņemot vērā iepriekš minēto, pretinieku komanda sāk spēli ar sākumsitienu vai izvēlas vārtus uz kuriem uzbruks pirmajā puslaikā
- komanda, kura izvēlējās vārtus uz kuriem uzbrukt pirmajā puslaikā, spēles sākumsitienu izpilda otrajā puslaikā
- otrajā puslaikā komandas mainās ar vārtiem un uzbrūk uz pretējiem vārtiem
- pēc tam, kad komanda gūst vārtus, tās pretinieki izpilda sākumsitienu

Katra sākumsitienu izpildē:

- visiem spēlētājiem, izņemot spēlētāju, kurš izpilda sākumsitienu, ir jāatrodas savā laukuma pusē
- komandas, kas izpilda sākumsitienu, pretiniekiem ir jāatrodas vismaz 9.15 m (10 jardus) attālumā no bumbas, līdz tā ir spēlē
- bumbai ir jābūt nekustīgai uz centra atzīmes
- tiesnesis dod signālu
- bumba ir spēlē, kad pa to ir izdarīts sitiens ar kāju un tā acīmredzami kustas

- tieši no sākumsitiena var tikt gūti vārti, ja bumba iesista pretinieku vārtos; ja bumba, nevienu neskarot, ieiet sitiena izpildītāja vārtos, par labu pretiniekiem tiek piešķirts stūra sitiens

### **Pārkāpumi un sankcijas**

Ja spēlētājs, kurš izpilda sākumsitienā, skar bumbu atkārtoti, pirms tā ir skārusi citu spēlētāju, tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens vai par spēli ar roku – tiešais brīvsitiens.

Jebkura cita sākumsitiena izpildes procedūras pārkāpuma gadījumā sākumsitiens tiek atkārtots.

## **2. Strīda bumba**

### **Procedūra**

- Ia tad, kad spēle tika apturēta:
  - bumba bija soda laukumā, tiesnesis to nomet aizsargājošās komandas vārtsargam tā soda laukumā
  - bumba bija ārpus soda laukuma, tiesnesis to nomet vienam no tās komandas spēlētājiem, kurš ieguva vai būtu ieguvis bumbu, ja tiesnesis to var noteikt; pretējā gadījumā bumbu nomet vienam no tās komandas, kura bumbai pieskārs pēdējā spēlētājam. Bumbu nomet tajā vietā, kur tā atradās brīdī, kad spēle tika apturēta
- Visiem pārējiem spēlētājiem (abu komandu) ir jāatrodas ne tuvāk par 4 m (4.5 jardiem) no bumbas, pirms tā ir spēlē

Bumba ir spēlē, kad tā skar zemi.

### **Pārkāpumi un sankcijas**

Bumba tiek mesta atkārtoti, ja tā:

- skar spēlētāju, pirms tā ir skārusi zemi
- atstāj spēles laukumu pēc tam, kad ir skārusi zemi un neviens spēlētājs tai nav pieskāries

Ja strīda bumba ieiet vārtos, neskarot vismaz divus spēlētājus, spēle tiek atsākta ar:

- atsitenu no vārtiem, ja bumba ieiet pretinieku vārtos
- stūra sitienu, ja bumba ieiet savas komandas vārtos





# Noteikums

# 9

# Bumba spēlē un ārpus spēles

## 1. Bumba ārpus spēles

Bumba ir ārpus spēles, kad:

- tā pilnībā pa zemi vai pa gaisu ir šķērsojusi vārtu līniju vai sānu līniju
- tiesnesis ir apturējis spēli
- tā skar spēles oficiālo personu, paliek spēles laukumā un:
  - komanda uzsāk daudzsološu uzbrukumu vai
  - bumba tieši ieiet vārtos vai
  - mainās bumbu kontrolējošā komanda

Visos šajos gadījumos spēle tiek atsākta ar strīda bumbu.

## 2. Bumba spēlē

Visu pārējo laiku bumba ir spēlē, kad tā skar spēles oficiālo personu, atlec no vārtu staba, pārliktņa vai stūra karoga un paliek spēles laukumā.

Ja komandas oficiālā persona, rezervists, nomainītais vai noraidītais spēlētājs vai spēlētājs, kurš uz laiku atrodas ārpus laukuma (savainojums, ekipējuma sakārtošana utt.), bez nolūka negodīgi iejaukties spēlē, pieskaras bumbai, kamēr tā vēl ir spēlē, bet ir skaidri redzams, ka tā atstāj laukumu, par to tiek piešķirts netiešais brīvsiitiens; sankcijas netiek piemērotas.



# Noteikums 10

# Spēles rezultāta noteikšana

## 1. Gūti vārti

Vārti ir gūti, kad bumba pilnībā šķērso vārtu līniju starp vārtu stabiem un zem pārliktņa, nodrošinot, ka komanda, kas guvusi vārtus, nav izdarījusi pārkāpumu.

Ja vārtsargs raida bumbu pretinieku vārtos ar roku, tiek nozīmēts atsitiens no vārtiem

Ja tiesnesis signalizē par vārtu guvumu, pirms bumba ir pilnībā šķērsojusi vārtu līniju, spēle ir atsākama ar strīda bumbu.

## 2. Uzvarētāju komanda

Komanda, kura spēles laikā gūst vairāk vārtu, ir uzvarējusi. Ja abas komandas vārtus nav guvušas, jeb guvušas vienādu vārtu skaitu, spēle ir beigusies neizšķirti.

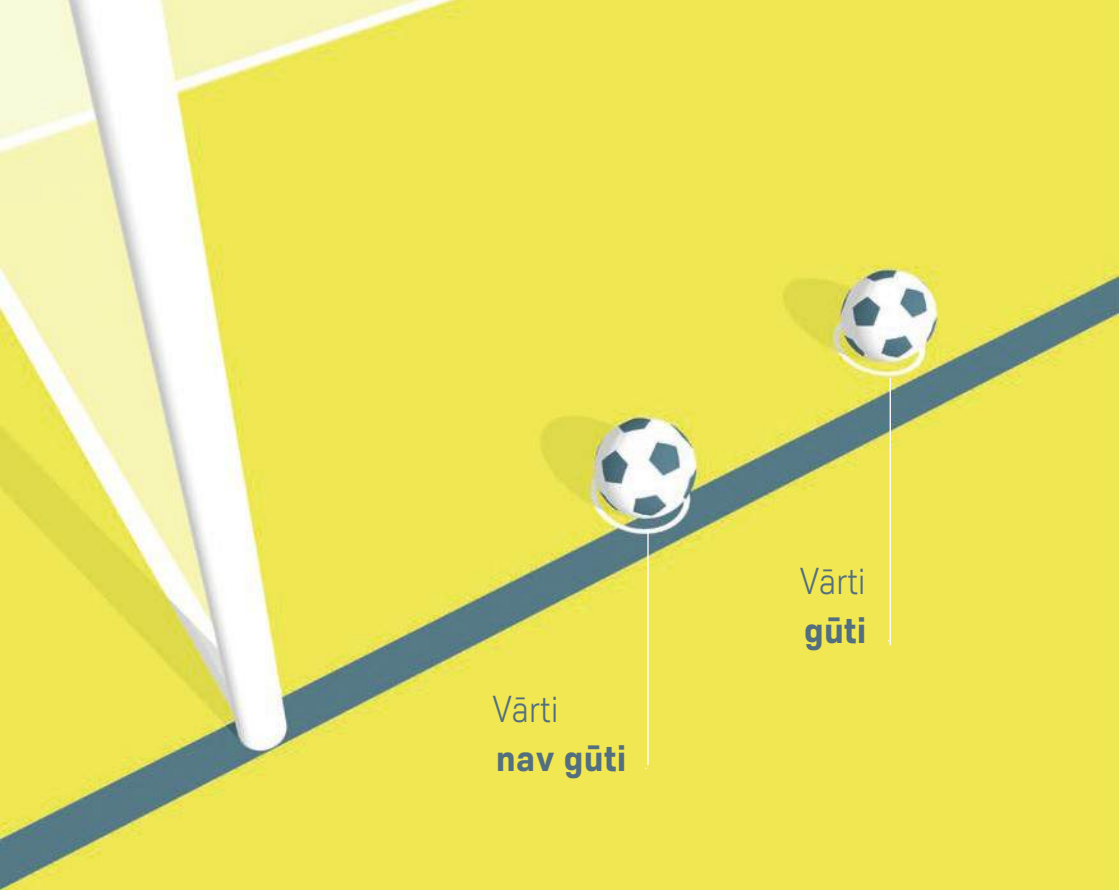
Kad sacensību reglaments pieprasa uzvarētāju komandu pēc neizšķirtas spēles vai neizšķirta rezultāta mājas-izbraukuma spēlēs, vienīgās atļautās procedūras uzvarētāja noteikšanai ir:

- noteikums par izbraukumā gūtiem vārtiem
- divi vienāda papildlaika puslaiki, kas katrs nepārsniedz 15 minūtes
- 11 m sitienu sērija

Var tikt izmantota minēto procedūru kombinācija.

## 3. 11 m sitienu sērija

11 m sitienu sērija tiek izpildīta pēc tam, kad spēle ir beigusies un, ja vien nav noteikts citādāk, tiek piemēroti attiecīgie Spēles Noteikumi. Spēlētājs, kurš ir ticis noraidīts spēles laikā, nedrīkst piedalīties 11 m sitienu izpildē; mutiskie brīdinājumi un spēles laikā spēlētājiem un komandas oficiālajām personām parādītās dzeltenās kartītes netiek pārceltas uz 11 m sitienu sēriju.



Vārti  
nav gūti

Vārti  
gūti



Vārti  
nav gūti

Vārtu  
līnija



Vārti  
gūti

Vārtu  
līnija

## Procedūra

### Pirms 11 m sitieniem (11 m sitienu sērijas) sākuma

- Ja vien nav citu apsvērumu (piemēram, laukuma stāvoklis, drošība u.tml.), tiesnesis ar monētu veic izlozi, lai izlemtu, uz kuriem vārtiem sitieni tiks izpildīti, kas var tikt mainīts tikai drošības apsvērumu dēļ vai ja vārti, vai laukuma segums kļūst neizmantojami
- Tiesnesis veic izlozi ar monētu vēlreiz un komanda, kas uzvar izlozē, izlemj vai tā izpildīs pirmo vai otro sitienu
- Izņemot vārtsarga, kurš nevar turpināt, maiņu, sitienus ir tiesīgi izpildīt tikai tie spēlētāji, kas spēles beigās bija spēles laukumā vai to bija īslaicīgi atstājuši (savainojums, ekipējuma sakārtošana u.c.)
- Katra komanda ir atbildīga par sitienu izpildes kārtību. Katra komanda ir atbildīga par kārtības izvēli, kādā tiesīgie spēlētāji veiks sitienus. Tiesnesis netiek informēts par kārtību
- Ja spēles beigās un pirms sitienu izpildes vai to laikā vienai no komandām ir vairāk spēlētāju kā tās pretiniekiem, tai ir jāsamazina spēlētāju skaits līdz pretinieku spēlētāju skaitam un jāinformē tiesnesis par katra izslēgtā spēlētāja vārdu un numuru. Jebkurš izslēgtais spēlētājs nedrīkst piedalīties sitienu izpildē (izņemot zemāk minēto)
- Vārtsargs, kurš nav spējīgs turpināt pirms vai sitienu izpildes laikā, var tikt aizvietots ar spēlētāju, kurš ir izslēgts, vienādojot spēlētāju skaitu vai, ja viņa komanda nav izmantojusi tai atļauto maksimālo maiņu skaitu, ar rezervistu, bet aizvietotais vārtsargs tiek izslēgts no turpmākās dalības un nedrīkst izpildīt sitienu
- Ja vārtsargs ir izpildījis sitienu, viņa aizvietotājs nedrīkst izpildīt sitienu līdz nākamajam sitienu sērijai

### 11 m sitienu (11 m sitienu sērijas) izpildes laikā

- Spēles laukumā var atrasties tikai tiesīgie spēlētāji un spēles oficiālās personas
- Visiem tiesīgajiem spēlētājiem, izņemot sitienu izpildītāju un divus vārtsargus, ir jāatrodas centra aplī
- Sitienu izpildošā spēlētāja komandas vārtsargam ir jāpaliek spēles laukumā, ārpus soda laukuma uz vārtu līnijas vietā, kur tā krustojas ar soda laukuma ierobežojošo līniju

- Tiesīgais spēlētājs var mainīties vietām ar vārtsargu
- Sitiens ir pabeigts, kad bumba pārstāj kustēties, iziet ārpus spēles vai tiesnesis aptur spēli par jebkuru pārkāpumu; sitiena izpildītājs nedrīkst skart bumbu atkārtoti
- Tiesnesis atzīmē izdarītos sitienus
- Ja vārtsargs izdara pārkāpumu, kā rezultātā sitiens ir atkārtojams, vārtsargs saņem mutisku aizrādījumu par pirmreizēju pārkāpumu, bet atkārtota pārkāpuma gadījumā tiek parādīta dzeltenā kartīte
- Ja sitiena izpildītājs tiek sodīts par pārkāpumu, kas noticis pēc tam, kad tiesnesis ir devis signālu sitiena izpildei, tas tiek pierakstīts kā nesekmīgs un spēlētājs tiek brīdināts ar dzelteno kartīti
- Ja pārkāpumu vienlaikus izdara gan vārtsargs, gan sitiena izpildītājs, sitiens tiek atzīmēts kā nerealizēts un sitiena izpildītājs tiek brīdināts

### Saskaņā ar nosacījumiem, kas izskaidroti zemāk, abas komandas izpilda piecus sitienus

- Sitienus abas komandas izpilda pārmaiņus pēc kārtas
- Katru sitienu izpilda cits spēlētājs un visiem tiesīgajiem spēlētājiem ir jāizpilda sitiens, pirms kāds spēlētājs var izpildīt otru sitienu
- Ja, pirms abas komandas ir izpildījušas piecus sitienus, viena komanda ir guvusi vairāk vārtu, nekā otra var gūt, pat, ja tā izpildītu tās piecus sitienus, pārējie sitieni netiek izpildīti
- Ja pēc tam, kad abas komandas ir izpildījušas piecus sitienus, ir gūts vienāds vārtu skaits, sitieni turpinās, līdz viena no komandām gūst par vieniem vārtiem vairāk, kā otra komanda, izpildot vienādu sitienu skaitu
- Iepriekš minētais princips turpinās attiecībā uz jebkuru sekojošu sitienu secību, bet komanda var mainīt sitienu izpildītāju secību
- 11 m sitieni (11 m sitienu sērija) nevar tikt novilcināti, gaidot spēlētāju, kurš ir atstājis spēles laukumu. Ja spēlētājs laikus neatgriežas sitiena izpildei, spēlētāja sitiens tiks zaudēts (vārti nav gūti)

### Mainas un noraidījumi 11 m sitienu (11 m sitienu sērijas) izpildes laikā

- Spēlētāju, rezervistu, nomainīto spēlētāju vai komandas oficiālo personu var brīdināt vai noraidīt
- Vārtsargs, kurš ir noraidīts, ir jānomaina ar tiesīgu spēlētāju
- Spēlētājs, kurš nav vārtsargs un nav spējīgs turpināt sitienu izpildi, nevar tikt aizstāts
- Tiesnesis nedrīkst pārtraukt spēli, ja komandas spēlētāju skaits samazinās līdz mazāk par septiņiem spēlētājiem





# Noteikums

# 11

# Aizmugure

## 1. Aizmugures stāvoklis

Atrašanās aizmugures stāvoklī nav pārkāpums.

Spēlētājs ir aizmugures stāvoklī, ja:

- jebkura daļa no galvas, ķermeņa vai pēdām atrodas pretinieka laukuma pusē (izņemot viduslīniju) un
- jebkura daļa no galvas, ķermeņa vai pēdām atrodas tuvāk pretinieka vārtu līnijai nekā bumba un priekšpēdējais pretinieks

Visu spēlētāju rokas un plaukstas, ieskaitot vārtsargus, netiek ņemtas vērā. Lai noteiktu aizmuguri, rokas augšējā robeža ir vienā līnijā ar paduses apakšu.

Spēlētājs nav aizmugures stāvoklī, ja ir vienā līnijā ar:

- priekšpēdējo pretinieku vai
- diviem pēdējiem pretiniekiem

## 2. Aizmugures pārkāpums

Spēlētājs, kurš atrodas aizmugures stāvoklī brīdī, kad komandas partneris spēlē vai skar bumbu\*, ir sodāms tikai par iesaistīšanos aktīvā spēlē:

- iejaucoties spēlē, spēlējot vai skarot bumbu, ko piespēlējis vai skāris komandas partneris vai
- iejaucoties pretinieka darbībā:
  - neļaujot pretiniekam spēlēt vai būt spējīgam spēlēt bumbu, skaidri aizsedzot pretinieka redzes līniju
  - cīnoties ar pretinieku par bumbu vai

*\* Ir jāizmanto pirmais kontakta 'nospēlēja' vai 'pieskārs' bumbai moments; tomēr, ja bumbu met vārtsargs, ir jāizmanto pēdējais kontakta moments.*

- nepārprotami mēģinot spēlēt bumbu, kas ir viņa tuvumā, kad viņa darbība ietekmē pretinieku vai
- izdara acīmredzamas darbības, kas skaidri ietekmē pretinieka spēju spēlēt bumbu

*vai*

- iegūst priekšrocību, spēlējot bumbu, vai iejaucoties pretinieka darbībā, kad bumba:
  - atlec vai tiek novirzīta no vārtu staba, pārliktņa, spēles oficiālas personas vai pretinieka
  - jebkuram pretiniekam apzināti glābjot vārtus

Ja spēlētājs aizmugures stāvoklī saņem bumbu no pretinieka, kurš to spēlēja\* apzināti, tostarp tīša spēle ar roku, nav uzskatāms, ka viņš gūst priekšrocību no atrašanās aizmugurē, ja vien tā nebija jebkura pretinieku spēlētāja apzināta vārtu glābšana.

\*‘Apzināta spēle’ (izņemot apzinātu spēli ar roku) ir tad, kad spēlētājs kontrolē bumbu ar iespēju:

- piespēlēt bumbu komandas partnerim;
- iegūt kontroli pār bumbu; vai
- izsist bumbu (piemēram, ar kāju vai galvu)

Ja piespēle, mēģinājums iegūt pozīciju vai bumbas izsišana, ko veic spēlētājs, kurš kontrolē bumbu, ir neprecīza vai neveiksmīga, tas nenoliedz faktu, ka spēlētājs ‘apzināti spēlēja’ bumbu.

Attiecīgi būtu jāizmanto šādi kritēriji kā rādītāji, ka spēlētājs kontrolēja bumbu un līdz ar to ‘apzināti spēlēja’ bumbu:

- Bumba virzījās no attāluma un spēlētājam bija skaidrs skats uz to
- Bumba nekustējās ātri
- Bumbas virziens nebija negaidīts
- Spēlētājam bija laiks koordinēt ķermeņa kustības, t.i., tas nebija instinktīvas

stiepšanās vai lēkšanas gadījums, vai kustība, kas veidoja nepilnīgu kontaktu/kontroli

- Bumbu, kas kustas pa zemi ir vieglāk spēlēt nekā bumbu gaisā

‘Vārtu glābšana’ ir tad, kad spēlētājs ar jebkuru ķermeņa daļu, izņemot rokas/plaukstas (ja vien tas nav vārtsargs savā soda laukumā) aptur vai mēģina apturēt bumbu, kas lido vārtos vai ļoti tuvu gar tiem.

Situācijas, kur:

- spēlētājs virzās no, vai atrodas aizmugures stāvoklī un ir pretinieka ceļā, un iejaucas pretinieka kustībā uz bumbu, ir aizmugures pārkāpums, ja tas ietekmē pretinieka spēju spēlēt vai cīnīties par bumbu; ja spēlētājs kustas pretinieka ceļā un kavē pretinieka kustību (piemēram, bloķē pretinieku), pārkāpums ir sodāms saskaņā ar Noteikumu 12
- spēlētājs, atrodoties aizmugures stāvoklī, kustas bumbas virzienā ar nolūku to spēlēt, un pret viņu notiek pārkāpums, pirms viņš spēlē vai mēģina spēlēt bumbu, vai viņš iesaistās cīņā par bumbu ar pretinieku, ir sodāms pārkāpums, jo tas notika pirms aizmugures pārkāpuma
- tiek izdarīts pārkāpums pret spēlētāju, kas atrodas aizmugures stāvoklī un jau spēlē vai mēģina spēlēt bumbu, vai iesaistās cīņā par bumbu ar pretinieku, ir sodāma aizmugure, jo tā notika pirms pārkāpuma izdarīšanas

### 3. Pārkāpuma nav

Aizmugures pārkāpuma nav, ja spēlētājs saņem bumbu tieši no:

- atsitiena no vārtiem
- iemetiena
- stūra sitiena

### 4. Pārkāpumi un sankcijas

Par aizmugures pārkāpumu tiesnesis piešķir netiešo brīvstieniņu no vietas, kur notika pārkāpums, ieskaitot, ja tas ir paša spēlētāja spēles laukuma pusē.

Nosakot aizmuguri, aizsargs, kurš atstāj spēles laukumu bez tiesneša atļaujas, tiks uzskatīts par tādu, kas atrodas uz sānu vai vārtu līnijas līdz brīdim, kad

nākamreiz spēle ir apturēta vai līdz brīdim, kad aizsargājošā komanda bumbu spēlē viduslīnijas virzienā un tā ir ārpus tās soda laukuma. Ja spēlētājs spēles laukumu ir atstājis apzināti, viņš ir jābrīdina nākamajā brīdī, kad bumba ir ārpus spēles.

Uzbrucējs var iziet vai palikt ārpus spēles laukuma, lai nebūtu iesaistīts aktīvā spēlē. Ja spēlētājs atgriežas no vārtu līnijas un iesaistās spēlē, pirms spēle nākamreiz ir apturēta, vai aizsargājošā komanda spēlē bumbu viduslīnijas virzienā, un tā ir ārpus tās soda laukuma, nosakot aizmuguri, tiks uzskatīts, ka spēlētājs atrodas uz vārtu līnijas. Spēlētājs, kurš apzināti atstāj spēles laukumu un tajā atgriežas bez tiesneša atļaujas, un nav sodāms par atrašanos aizmugurē, bet gūst priekšrocību, par ko spēlētājs ir jābrīdina ar dzelteno kartīti.

Ja uzbrucējs paliek nekustīgs starp vārtu stabiem un vārtu iekšpusē brīdī, kad bumba ieiet vārtos, vārti ir jāieskaita, ja vien spēlētājs neizdara aizmugures pārkāpumu vai Noteikumā 12 minētu pārkāpumu, šādā gadījumā spēle tiek atsākta ar netiešo vai tiešo brīvsienu.





# Noteikums 12

# Pārkāpumi un spēlētāju nedisciplinēta uzvedība

Tiešie un netiešie brīvšitienu un 11 m sitienu var tikt piešķirti tikai par pārkāpumiem, kas ir izdarīti, kad bumba ir spēlē.

## 1. Tiešais brīvšitiens

Tiešais brīvšitiens tiek piešķirts, ja spēlētājs pret pretinieku izdara jebkuru no sekojošiem pārkāpumiem veidā, kuru tiesnesis uzskata par neapdomīgu, bezatbildīgu vai izmantojot pārmērīgu spēku:

- uzbrūk
- uzlec pretiniekam
- iesper vai mēģina iespert
- grūž
- iesit vai mēģina iesist (ieskaitot sitienu ar galvu)
- spēlē izklupienā vai divcīņā
- klupina vai mēģina klupināt

Ja pārkāpums ir ar kontaktu, tas sodāms ar tiešo brīvšitienu.

- ‘Neapdomīgi’ nozīmē, ka spēlētājs izrāda nepietiekamu uzmanību vai apsvērumus, iesaistoties divcīņā, vai rīkojas bez piesardzības. Disciplinārās sankcijas nav nepieciešamas
- ‘Bezatbildīgi’ nozīmē, ka spēlētājs ir spēlējis pret pretinieku, ignorējot bīstamību vai sekas, un spēlētājs ir jābrīdina
- ‘Izmantojot pārmērīgu spēku’ nozīmē, ka spēlētājs ir pārsniedzis nepieciešamo spēka izmantošanu un apdraud pretinieka drošību, un šis spēlētājs ir jānoraida

Tiešais brīvšitiens tiek piešķirts arī tad, ja spēlētājs izdara kādu no sekojošiem pārkāpumiem:

- spēlē ar roku (izņemot vārtsargu savā soda laukumā)

- tur pretinieku
- kavē pretinieku ar kontaktu
- spļauj vai kož kādam, kurš ir norādīts komandu spēles protokolos vai spēles oficiālajai personai
- met ar priekšmetu bumbai, pretiniekam, spēles oficiālajai personai, vai pieskaras bumbai ar priekšmetu rokās

Skatīt arī pārkāpumus Noteikumā 3.

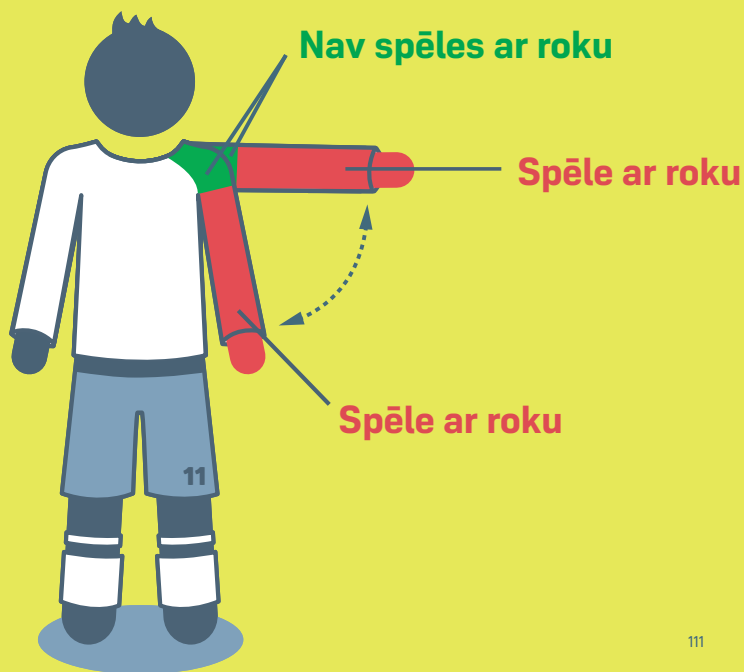
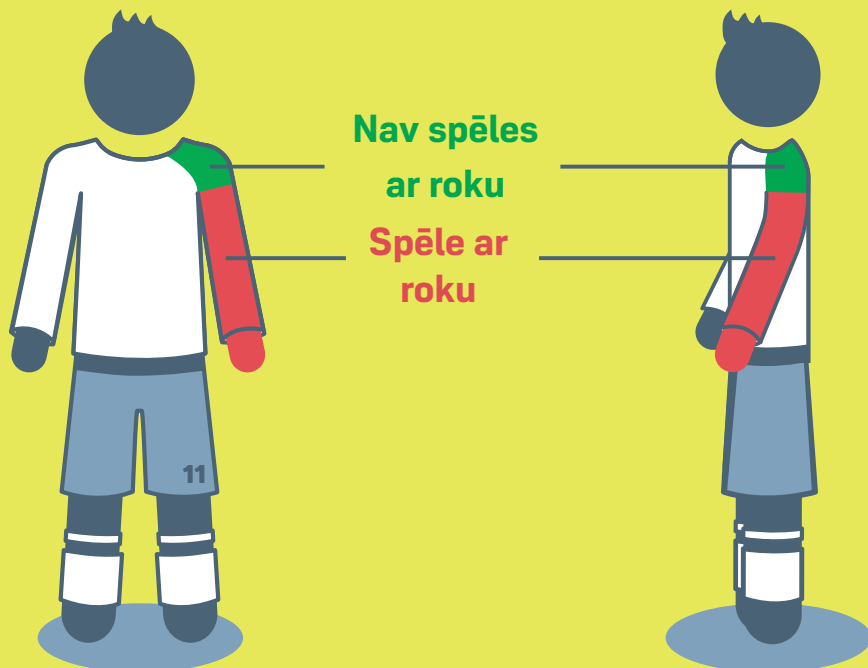
### **Spēle ar roku**

Lai precīzāk definētu spēli ar roku, tiek noteikts, ka augšējā rokas daļa un paduses apakšējā daļa netiek uzskatīta par roku. Ne katrs spēlētāja plauksta/rokas pieskāriens bumbai ir pārkāpums.

Tas ir pārkāpums, ja spēlētājs:

- apzināti pieskaras bumbai ar savu plaukstu/ roku, piemēram, virzot plaukstu/ roku bumbas virzienā
- pieskaras bumbai ar savu plaukstu/ roku, kad tā ir padarījusi ķermeni nedabiski lielāku. Tiek uzskatīts, ka spēlētājs savu ķermeni ir padarījis nedabiski lielāku, kad viņa plauksta/ rokas stāvoklis nav sekas vai nav pamatojams ar spēlētāja ķermeņa kustību konkrētajā situācijā. Ar plaukstu/ roku šādā stāvoklī spēlētājs riskē, ka pa viņa plaukstu/ roku trāpa bumba un var tikt sodīts
- raida bumbu pretinieka vērtos:
  - tieši no savas plauksta/ rokas, pat netišķām, ieskaitot vārtsargu
  - nekavējoties pēc tam, kad bumba ir skārusi savu plaukstu/ roku, pat netišķām

Ārpus soda laukuma vārtsargam ir tādi pat ierobežojumi spēlei ar roku, kā jebkuram citam spēlētājam. Ja vārtsargs savā soda laukumā spēlē ar roku, kad tas nav atļauts, tiek nozīmēts netiešais brīvsiitiens, bet bez disciplinārajām sankcijām. Tāpat, ja pārkāpums ir 'neatļauta' atkārtota pieskaršanās bumbai (ar vai bez rokām) pēc spēles atsākšanas, pirms to ir skāris cits spēlētājs, vārtsargs ir jāsoda ar disciplinārajām sankcijām, ja viņš aptur pretinieka vai pretinieka komandas daudzsološu uzbrukumu, vai liedz vārtu guvumu, vai liedz acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju.



## 2. Netiešais brīvsitiens

Netiešais brīvsitiens tiek piešķirts, ja spēlētājs:

- spēlē bīstami
- kavē pretinieka darbības bez jebkāda kontakta
- nepiekrīt tiesneša lēmumam, izmantojot agresīvus, aizvainojošus vai aizskarošus izteicienus un/vai darbību (-as), vai citādu mutisku ofensīvu
- traucē vārtsargam ievadīt bumbu spēlē ar rokām vai kāju, vai mēģina spert pa bumbu brīdī, kad vārtsargs mēģina to ievadīt spēlē
- iniciē apzinātu triku bumbas piespēlēšanai (ieskaitot no brīvsitiena vai atsitiena no vārtiem) vārtsargam ar galvu, krūtīm, celi utt., lai apietu Noteikumu, neatkarīgi no tā vai vārtsargs pieskaras bumbai ar rokām vai nē; vārtsargs tiek sodīts, ja viņš ir atbildīgais, kurš iniciēja apzinātu triku
- izdara jebkuru citu iepriekš Noteikumos neminētu pārkāpumu, par ko spēle ir apturēta spēlētāja brīdināšanai vai noraidīšanai

Netiešais brīvsitiens tiek piešķirts, ja vārtsargs savā soda laukumā izdara jebkuru no sekojošiem pārkāpumiem:

- skar bumbu ar plaukstu/ roku pēc tam, kad ir atbrīvojies no tās, bet pirms tam, kad tai ir pieskāries cits spēlētājs
- skar bumbu ar plaukstu/ roku, izņemot, ja vārtsargs ir skaidri izsisis vai mēģinājis izsisīt, ievadot to spēlē, pēc tam, kad:
  - vārtsargam to apzināti ir piespēlējis komandas partneris ar kājām
  - to ir tieši saņēmis no komandas partnera iemetiena

### Bīstama spēle

Bīstama spēle ir jebkāda darbība, kad mēģinot spēlēt bumbu, pastāv draudi kādu savainot (ieskaitot spēlētāju sevi pašu) un ietver neļaušanu tuvu esošajam pretiniekam spēlēt bumbu, baidoties no savainojuma.

Sitiens 'šķērītēs' vai 'velosipēds' ir atļaujams, ja tas nav bīstams pretiniekam.

### **Pretinieka darbības kavēšana bez kontakta**

Pretinieka darbības kavēšana ir pārvietošanās pretinieka ceļā, lai to kavētu, bloķētu, samazinātu ātrumu vai piespiestu mainīt kustības virzienu brīdī, kad bumba nevienam no abiem spēlētājiem nav spēles attālumā.

Visiem spēlētājiem ir tiesības uz savu pozīciju spēles laukumā; atrašanās pretinieka ceļā nenozīmē to pašu, ko kustība pretinieka ceļā.

Spēlētājs drīkst aizsargāt bumbu, ieņemot pozīciju starp pretinieku un bumbu, ja bumba ir spēles attālumā un pretinieks netiek grūsts ar rokām vai ķermeni. Ja bumba atrodas spēles attālumā, pretinieks var traucēt spēlētāju godīgā veidā

### **3. Stūra sitiens**

Stūra sitiens tiek piešķirts, ja vārtsargs savā soda laukumā pirms bumbas izlaišanas kontrolē to ar plaukstu (-ām)/ roku (-ām) ilgāk par astoņām sekundēm. Uzskatāms, ka vārtsargs kontrolē bumbu ar plaukstu (-ām)/ roku (-ām), kad:

- bumba ir plaukstās/rokās vai starp plaukstu (-ām)/ roku (-ām) un jebkādu virsmu (piemēram, zeme, paša ķermenis)
- tur bumbu atvērtā un izstieptā plaukstā (-ās)
- bumbu driblē pret zemi vai mētā gaisā

Tiesnesis izlemj, kad vārtsargs ir ieguvis kontroli pār bumbu un, kad sākas astoņu sekunžu uzskaitē, un ar paceltu roku vizuāli atskaita pēdējās piecas sekundes.

Pretinieks nevar iesaistīties cīņā ar vārtsargu, ja tas kontrolē bumbu ar plaukstu (-ām)/ roku (-ām).

### **4. Disciplinārās sankcijas**

Tiesnesim ir tiesības pielietot disciplinārās sankcijas no brīža, kad viņš uziet laukumā tā pārbaudei pirms spēles un līdz brīdim, kad viņš atstāj spēles laukumu pēc spēles beigām (ieskaitot pēc 11 m sitieniem (11 m sitienu sērijas)).

Ja pirms uznākšanas laukumā spēles sākumam spēlētājs vai komandas oficiālā persona izdara pārkāpumu, par ko ir noraidāms, tiesnesim ir tiesības neļaut spēlētājam vai komandas oficiālajai personai piedalīties spēlē (skat. Noteikumu 3.6.); tiesnesis ziņos par jebkuriem citiem incidentiem.

Spēlētājs vai komandas oficiālā persona, kurš ir izdarījis ar brīdinājumu vai noraidījumu sodāmu pārkāpumu spēles laukumā vai ārpus tā, ir sodāms atbilstoši pārkāpumam.

Dzeltenā kartīte norāda brīdinājumu un sarkanā kartīte norāda noraidījumu.

Sarkano vai dzelteno kartīti var parādīt tikai spēlētājam, rezervistam vai komandas oficiālajai personai.

### Spēlētāji, rezervisti un nomainītie spēlētāji

#### Spēles atsākšanas aizkavēšana kartītes parādīšanai

Ja tiesnesis ir nolēmis parādīt brīdinājumu vai noraidīt spēlētāju, spēle nedrīkst tikt atsākta, pirms tiek pielietotas disciplinārās sankcijas, izņemot, ja komanda, pret kuru tika izdarīts pārkāpums, ātri izpilda piešķirto brīvstietu un ir acīmredzama vārtu gūšanas iespēja, bet tiesnesis nav uzsācis sankciju pielietošanas procedūru. Disciplinārā sankcija tiek pielietota nākamajā spēles apturēšanas brīdī; ja pārkāpums bija acīmredzamas vārtu gūšanas iespējas liegšana (DOGSO), spēlētājs tiek brīdināts. Ja pārkāpums traucēja daudzsološu uzbrukumu vai to apturēja, tad spēlētājs netiek brīdināts ar dzelteno kartīti.

#### Priekšrocība

Ja tiesnesis pielieto priekšrocību par pārkāpumu, par kuru, spēli apturot, būtu jāpiemēro brīdinājums/ noraidījums, šis brīdinājums/ noraidījums ir jāparāda, kad bumba nākamreiz iziet ārpus spēles. Tomēr, ja pārkāpums bija pretinieku komandas acīmredzamas vārtu gūšanas iespējas liegšana, spēlētājs tiek brīdināts par nesportisku uzvedību. Ja pārkāpums traucēja daudzsološu uzbrukumu vai to apturēja, tad spēlētājs netiek brīdināts ar dzelteno kartīti.

Priekšrocību nevajag pielietot situācijās ar ļoti rupju spēli, agresīvu uzvedību vai pārkāpumu, kurš sodāms ar otro brīdinājumu, ja vien nepastāv skaidra iespēja gūt vārtus. Tiesnesim spēlētājs ir jānoraida, kad bumba nākamreiz iziet ārpus spēles, bet, ja spēlētājs spēlē bumbu vai cīnās/iejaucas pretinieka darbībā, tiesnesis spēli apturēs, noraidīs spēlētāju un atsāks spēli ar netiešo brīvstietu, ja vien spēlētājs nav izdarījis nopietnāku pārkāpumu.

Ja aizsargs sāk turēt uzbrucēju ārpus soda laukuma un turpina to turēt soda laukumā, tiesnesim ir jānozīmē 11 m sitiens.

### **Pārkāpumi, kas sodāmi ar brīdinājumu**

Spēlētājs tiek brīdināts, ja viņš ir vainīgs par:

- spēles atsākšanas kavēšanu
- neapmierinātības izrādīšanu ar vārdiem un darbībām
- ieiešanu, atgriešanos vai apzinātu spēles laukuma atstāšanu bez tiesneša atļaujas
- noteiktās distances neievērošanu, kad spēle tiek atsākta ar strīda bumbu, stūra sitienu, brīvsitienu vai iemetienu
- sistemātiskiem pārkāpumiem (nav noteikta skaita vai veida pārkāpumu, kas nozīmē 'sistemātiski')
- nesportisku uzvedību
- ieiešanu tiesneša video atkārtojuma zonā (RRA)
- pārmērīgu 'atkārtojuma' (TV ekrāna) signāla izmantošanu

Rezervists vai nomainītais spēlētājs tiek brīdināts, ja viņš ir vainīgs par:

- spēles atsākšanas kavēšanu
- neapmierinātības izrādīšanu ar vārdiem un darbībām
- ieiešanu, atgriešanos vai apzinātu spēles laukuma atstāšanu bez tiesneša atļaujas
- nesportisku uzvedību
- ieiešanu tiesneša video atkārtojuma zonā (RRA)
- pārmērīgu 'atkārtojuma' (TV ekrāna) signāla izmantošanu

Ja tiek izdarīti divi atsevišķi pārkāpumi (pat īsā laika periodā), par kuriem ir piešķirami brīdinājumi, ir jābūt parādītām divām dzeltenajām kartītēm, piemēram, ja spēlētājs ieiet spēles laukumā bez tiesneša atļaujas un izdara bezatbildīgu izklupieni vai aptur daudzsološu uzbrukumu ar pārkāpumu/spēlējot ar roku utt.

### **Brīdinājumi par nesportisku uzvedību**

Pastāv dažādi apstākļi, kad spēlētājs ir jābrīdina par nesportisku uzvedību, iekļaujot, ja spēlētājs:

- mēģina maldināt tiesnesi, piemēram, simulējot savainojumu vai izliekoties, ka pret viņu ir pārkāpti noteikumi (simulācija)

- mainās vietām ar vārtsargu spēles laikā vai bez tiesneša atļaujas (skatīt Noteikumu 3)
- bezatbildīgi izdara pārkāpumu, par kuru ir piešķirams tiešais brīvsitiens
- spēlē ar roku, lai iejauktos vai apturētu daudzsoļošu uzbrukumu, izņemot, ja tiesnesis piešķir 11 m sitienu par nejaušu spēles ar roku pārkāpumu
- liedz pretiniekam vārtu guvumu vai acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju un tiesnesis piešķir 11 m sitienu par nejaušu spēles ar roku pārkāpumu
- izdara jebkādu citu pārkāpumu, kurš ietekmē vai aptur daudzsoļošu uzbrukumu, izņemot, ja tiesnesis piešķir 11 m sitienu par pārkāpumu, kas bija mēģinājums spēlēt bumbu vai cīņa par bumbu
- liedz pretiniekam acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju, izdarot pārkāpumu, kas bija mēģinājums spēlēt bumbu vai cīņa par bumbu un par ko tiesnesis piešķir 11 m sitienu
- spēlē bumbu ar roku, lai gūtu vārtus (neatkarīgi no tā, vai šis mēģinājums ir veiksmīgs vai nē), vai neveiksmīgi mēģina neļaut gūt vārtus
- spēles laukumā izdara neatļautas atzīmes
- spēlē bumbu, atstājot laukumu, pēc tam, kad viņam ir dota atļauja atstāt laukumu
- izrāda necieņu pret spēli
- iniciē apzinātu triku bumbas piespēlēšanai (ieskaitot no brīvsitiena vai atsitiena no vārtiem) vārtsargam ar galvu, krūtīm, celi utt., lai apietu Noteikumu, neatkarīgi no tā vai vārtsargs pieskaras bumbai ar rokām vai nē; vārtsargs tiek brīdināts, ja viņš ir atbildīgais, kurš iniciēja apzinātu triku
- mutiski novērš pretinieka uzmanību spēles laikā, vai to atsākot

### **Gūtu vārtu atzīmēšana**

Spēlētājiem ir atļauts svinēt vārtu guvumu, bet svinēšanai nav jābūt pārspīlētai; iestudēta svinēšana nav atbalstāma un nedrīkst izraisīt pārmērīgu laika izšķiešanu.

Spēles laukuma atstāšana vārtu guvuma atzīmēšanai nav pārkāpums, par kuru ir piešķirams brīdinājums, bet spēlētājiem ir jāatgriežas, cik ātri vien iespējams.

Spēlētājs ir jābrīdina, pat, ja vārtu guvums tiek atcelts, par:

- rāpšanos uz perimetra žoga un/vai tuvošanos skatītājiem veidā, kas izraisa drošuma un/vai drošības problēmas
- provokatīvu, izsmejošu vai izaicinošu žestikulāciju vai rīcību
- galvas vai sejas aizsegšanu ar masku vai citu līdzīgu priekšmetu
- krekla novilkšanu vai tā uzvilkšanu uz galvas

### **Spēles atsākšanas kavēšana**

Tiesnešiem ir jābrīdina spēlētāji, kuri kavē spēles atsākšanu:

- izliekoties, ka izpildīs iemetienu, bet pēkšņi atstājot to darīt komandas partnerim
- vilcinoties atstāt spēles laukumu, kad tiek nomainīts
- pārspīlēti vilcinot atsākšanu
- bumbu aizsperot vai aiznesot projām, vai, provocējot konfrontāciju, apzināti skarot bumbu, kad tiesnesis spēli ir apturējis
- izpildot brīvsienu no nepareizās vietas, lai tas būtu jāatkārto

### **Noraidījumi**

Spēlētājs, rezervists vai nomainītais spēlētājs, kurš izdara vienu no sekojošiem pārkāpumiem, ir noraidāms:

- apzināti, spēlējot bumbu ar roku, liedz pretinieku komandai gūt vārtus, vai acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju (izņemot vārtsargu savā soda laukumā)
- liedz pretinieku komandai gūt vārtus vai acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju, nejauši spēlējot bumbu ar roku, ārpus sava soda laukuma
- ar pārkāpumu, kas sodāms ar brīvsienu, liedz gūt vārtus vai acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju pretiniekam, kurš vispārīgi virzās uz pārkāpēja vārtiem (izņemot zemāk minēto)
- spēlē ļoti rupji
- spļauj pretiniekam vai jebkurai citai personai
- agresīvi uzvedas
- izmanto agresīvus, aizvainojošus vai aizskarošus izteicienus un/vai darbību (-as)
- vienā spēlē saņem otro brīdinājumu
- ieiet video operatora telpā (VOR)

Spēlētājam, rezervistam vai nomainītajam spēlētājam, kurš ir noraidīts, ir jāatstāj spēles laukuma apkārtnē un tehniskā zona.

### **Acīmredzamas vārtu gūšanas iespējas liegšana (DOGSO)**

Ja spēlētājs savā soda laukumā pret pretinieku izdara pārkāpumu, kas liedz pretiniekam acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju un tiesnesis nozīmē 11 m sitienu, pārkāpējs ir brīdināms, ja pārkāpums bija mēģinājums spēlēt bumbu vai cīņa par bumbu; visos citos gadījumos (piemēram, turēšana, raušana, grūšana, nav iespēju spēlēt bumbu u.t.t) pārkāpējs ir noraidāms.

Ja spēlētājs, apzināti spēlējot ar roku, liedz pretinieku komandai gūt vārtus vai acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju, spēlētājs ir noraidāms neatkarīgi no vietas, kur ir noticis pārkāpums (izņemot vārtsargu savā soda laukumā).

Ja spēlētājs nejauši, spēlējot bumbu ar roku, liedz pretinieku komandai gūt vārtus vai acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju un tiesnesis piešķir 11 m sitienu, pārkāpēju brīdina ar dzelteno kartīti.

Spēlētājs, noraidītais spēlētājs, rezervists vai nomainītais spēlētājs, kurš ieiet spēles laukumā bez tiesneša atļaujas un iejaucas spēlē vai pretinieka darbībā, un pretinieku komandai liedz vārtus, vai acīmredzamu vārtu gūšanas iespēju, ir sodāms ar noraidījumu.

Ir jāņem vērā sekojošais:

- attālums starp pārkāpumu un vārtiem
- spēles vispārējais virziens
- iespēja saglabāt vai iegūt kontroli pār bumbu
- aizsargu pozīcija un to skaits

### **Ļoti rupja spēle**

Izklupiens vai divcīņa, kas apdraud pretinieka drošību, vai pārmērīga spēka izmantošana, vai brutalitāte ir jāsoda kā ļoti rupja spēle.

Jebkurš spēlētājs, kurš, cīnoties par bumbu, izklupienā metas uz pretinieku no priekšpuses, no sāniem vai no aizmugures, izmantojot vienu vai abas kājas, ar pārmērīgu spēku, vai kurš apdraud pretinieka drošību, ir vainīgs ļoti rupjā spēlē.

## **Agresīva uzvedība**

Agresīva uzvedība ir, ja spēlētājs pret pretinieku, komandas partneri, komandas oficiālo personu, spēles oficiālo personu, skatītāju vai jebkuru citu personu pielieto vai mēģina pielietot pārmērīgu spēku vai brutalitāti brīdī, kad necīnās par bumbu, neatkarīgi no tā, ir vai nav bijis kontakts.

Tāpat spēlētājs, kurš, necīnoties par bumbu, apzināti ar roku vai plaukstu, sit pretiniekam vai jebkurai citai personai pa galvu vai seju, ir vainīgs agresīvā uzvedībā, ja vien pielietotais spēks nav bijis niecīgs.

## **Komandas oficiālās personas**

Ja pārkāpumu ir izdarījis persona, kura atrodas tehniskajā zonā (rezervists, nomainītais spēlētājs, noraidītais spēlētājs vai komandas oficiālā persona), un pārkāpēju nav iespējams identificēt, sankcija tiks piemērota komandas vecākajam trenerim, kurš atrodas tehniskajā zonā.

## **Mutisks aizrādījums**

Sekojoši pārkāpumi parasti tiek sodīti ar mutisku aizrādījumu; atkārtoti vai uzkrītoši pārkāpumi ir jā soda ar dzelteni vai sarkano kartīti:

- uznākšana spēles laukumā respektablā/ bez konfrontācijas manierē
- nespēja sadarboties ar spēles oficiālo personu, piemēram, ignorē tiesneša asistenta vai ceturtā tiesneša instrukciju/ lūgumu
- minimāla/ niecīga nepieņemšana (ar vārdiem vai rīcību) lēmumam
- laiku pa laikam atstāj tehniskās zonas robežas, neizdarot citu pārkāpumu

## **Brīdinājums – dzeltenā kartīte**

Pārkāpumi, kas sodāmi ar dzelteni kartīti, iekļauj (bet ne tikai):

- atklāti/sistemātiski neievēro savas komandas tehniskās zonas robežas
- spēles atsākšanas kavēšana savai komanda
- apzināti ieiet pretiniekam komandas tehniskajā zonā (bez konfrontācijas)
- neapmierinātības izrādīšana ar vārdiem vai darbībām, tostarp:
  - metot/ sperot dzērienu pudeles vai citus priekšmetus
  - darbība (-as), kas parāda atklātu respekta trūkumu pret spēles oficiālo (-ajām) personu (-ām), piemēram, sarkastiska aplaudēšana

- ieiešana video atkārtojuma zonā (RRA)
- pārmērīgi/ sistemātiski žestikulējot par sarkano vai dzelteni kartīti
- pārmērīgi rādot 'TV signālu' par VAR 'atkārtojumu'
- uzvedoties provokatīvā vai uzbudinošā manierē
- sistemātiska nepieņemama uzvedība (ieskaitot atkārtotus mutiskā aizrādījuma pārkāpumus)
- izrāda necieņu pret spēli

### **Noraidījumi**

Pārkāpumi, kas sodāmi ar noraidījumu, iekļauj (bet ne tikai):

- spēles atsākšanas kavēšana pretinieku komandai, piemēram, turoties pie bumbas, aizsperot bumbu, ierobežojot spēlētāja kustības
- apzināta tehniskās zonas atstāšana, lai:
  - izrādītu neapmierinātību, nepieņemamu spēles oficiālajai personai
  - rīkotos provokatīvā vai uzbudinošā manierē
- ieejot pretinieku komandas tehniskajā zonā agresīvā vai konfrontējošā manierē
- apzināti metot/sperot priekšmetus spēles laukumā
- ieejot spēles laukumā, lai:
  - konfrontētu ar spēles oficiālo personu (ieskaitot puslaika pārtraukumu un pēc spēles beigām)
  - spēlē ar pretinieku komandas spēlētāju vai spēles oficiālo personu
- ieejot video operatora telpā (VOR)
- fiziska vai agresīva uzvedība (ieskaitot spļaušanu vai košanu) pret pretinieku komandas spēlētāju, rezervistu, komandas oficiālo personu, spēles oficiālo personu, skatītāju vai jebkuru citu personu (piemēram, zēns/ meitene, kura padod bumbas, drošības vai sacensību oficiālā persona utt.)
- saņemot otro brīdinājumu vienā spēlē
- izmanto agresīvus, aizvainojošus vai aizskarošus izteicienus un/vai darbību (-as)
- izmanto aizliegtu elektronisko vai komunikācijas aprīkojumu un/vai uzvedas nepiemēroti elektroniskā vai komunikācijas aprīkojuma izmantošanas dēļ
- par agresīvu uzvedību

### **Pārkāpumi, metot priekšmetu (vai bumbu)**

Visos gadījumos tiesnesis piemēro atbilstošas disciplinārās sankcijas:

- bezatbildīgs – pārkāpējs ir brīdināms par nesportisku uzvedību
- izmantojot pārmērīgu spēku – pārkāpējs ir noraidāms par agresīvu uzvedību

## **5. Spēles atsākšana pēc pārkāpumiem un nedisciplinētas uzvedības**

Ja bumba ir ārpus spēles, spēle atsāk saskaņā ar iepriekšējo lēmumu. Ja bumba ir spēlē un spēlētājs izdara fizisku pārkāpumu spēles laukumā pret:

- pretinieku – netiešais vai tiešais brīvsitiens vai 11 m sitiens
- komandas partneri, rezervistu, nomainīto vai noraidīto spēlētāju, komandas oficiālo personu vai spēles oficiālo personu – tiešais brīvsitiens vai 11 m sitiens

Visi mutiskie pārkāpumi ir sodāmi ar netiešo brīvsitienu.

Ja tiesnesis aptur spēli par spēlētāja izdarītu pārkāpumu pret nepiederošu personu spēles laukumā vai ārpus tā, spēle tiek atsākta ar strīda bumbu, ja vien netiešais brīvsitiens nav piešķirts par spēles laukuma atstāšanu bez tiesneša atļaujas; netiešais brīvsitiens tiek izpildīts no laukuma ierobežojošās līnijas vietā, kur spēlētājs atstāja spēles laukumu.

Ja, kad bumba ir spēlē:

- spēlētājs izdara pārkāpumu pret spēles oficiālo personu vai pretinieku, rezervistu, nomainīto vai noraidīto spēlētāju, vai komandas oficiālo personu ārpus spēles laukuma vai
- rezervists, nomainītais vai noraidītais spēlētājs, vai komandas oficiālā persona izdara pārkāpumu pret (vai traucē) pretinieku spēlētāju vai spēles oficiālo personu ārpus spēles laukuma,

spēle tiek atsākta ar brīvsitienu no laukuma ierobežojošās līnijas vietā, kas ir vistuvāk vietai, kur notika pārkāpums/ traucēšana; par pārkāpumiem, kas ir sodāmi ar tiešo brīvsitienu, tiek piešķirts 11 m sitiens, ja tas ir pārkāpēja soda laukumā.

Ja spēlētājs ir izdarījis pārkāpumu, atrodoties ārpus spēles laukuma, pret spēlētāju, rezervistu, nomainīto spēlētāju vai savas komandas oficiālo personu, spēle tiek atsākta ar netiešo brīvsienu no sānu līnijas, vietā, kas ir vistuvāk pārkāpumam.

Ja spēlētājs pieskaras bumbai ar rokās turētu priekšmetu (zābaku, kājsargu utt.), spēle tiek atsākta ar tiešo brīvsienu (vai 11 m sienu).

Ja spēlētājs, kurš ir laukumā, vai ārpus tā, met vai sper priekšmetu (izņemot spēles bumbu) pretiniekam, vai met vai sper ar priekšmetu (ieskaitot bumbu) pretinieku komandas rezervistam, noraidītajam spēlētājam, komandas oficiālajai personai vai spēles oficiālajai personai vai spēles bumbai, spēle tiek atsākta ar tiešo brīvsienu no vietas, kur priekšmets trāpīja vai varēja trāpīt personai vai bumbai. Ja šī vieta ir ārpus laukuma, brīvsienu izpilda no tuvākā punkta uz laukuma ierobežojošās līnijas; 11 m sitiens tiek piešķirts, ja tas ir pārkāpēja soda laukumā.

Ja rezervists, nomainītais vai noraidītais spēlētājs, spēlētājs, kurš īslaicīgi atrodas ārpus spēles laukuma, vai komandas oficiālā persona met vai sper priekšmetu spēles laukumā un tas traucē spēli, pretinieku vai spēles oficiālo personu, spēle tiek atsākta ar tiešo brīvsienu (vai 11 m sienu) no vietas, kur priekšmets traucēja spēlei vai trāpīja, vai varēja trāpīt pretiniekam, spēles oficiālajai personai vai bumbai.





# Noteikums

# 13

# Brīvsitieni

## 1. Brīvsitienu veidi

Tiešie un netiešie brīvsitieni tiek nozīmēti par labu pretinieku komandai, pret kuru noteikumus pārkāpa spēlētājs, rezervists vai noraidītais spēlētājs, vai komandas oficiālā persona.

### Netiešā brīvsitiena signāls

Netiešo brīvsitienu tiesnesis norāda ar virs galvas izstieptu roku; šis signāls tiek saglabāts, līdz sitiens ir izpildīts un bumba ir skārusi citu spēlētāju, izgājusi ārpus spēles, vai ir skaidrs, ka nevar tieši gūt vārtus.

Netiešais brīvsitiens ir jāatkārto, ja tiesnesis neparāda signālu, ka sitiens ir netiešs un bumba tiek tieši iesista vārtos.

### Bumba ieiet vārtos

- ja no tiešā brīvsitiena bumba ieiet tieši pretinieku vārtos, vārti ir ieskaitāmi
- ja no netiešā brīvsitiena bumba ieiet tieši pretinieku komandas vārtos, tiek nozīmēts atsitiens no vārtiem
- ja no tiešā vai netiešā brīvsitiena bumba tieši ieiet savas komandas vārtos, tiek nozīmēts stūra sitiens

## 2. Procedūra

Visi brīvsitieni ir izpildāmi no pārkāpuma vietas, izņemot:

- netiešie brīvsitieni par labu uzbrūkošajai komandai par pārkāpumu, kas ir noticis pretinieku vārtu laukumā, ir izpildāmi no vārtu līnijai paralēlās vārtu laukuma līnijas punkta, kurš ir vistuvāk pārkāpumam
- brīvsitieni par labu aizsargājošai komandai savā vārtu laukumā ir izpildāmi no jebkura punkta vārtu laukumā

- brīvsitieni par pārkāpumiem, kas ir saistīti ar spēlētāju uziešanu, atgriešanos vai noiešanu no spēles laukumā bez atļaujas, izpildāmi no vietas, kur atradās bumba, kad spēle tika apturēta. Tomēr, ja spēlētājs izdara pārkāpumu ārpus spēles laukuma, spēle tiek atsākta ar brīvsitienu no laukuma ierobežojošās līnijas vistuvāk vietai, kur notika pārkāpums; par ar tiešo brīvsitienu sodāmiem pārkāpumiem tiek piešķirts 11 m sitiens, ja pārkāpums ir noticis pārkāpēja soda laukumā
- kur spēles Noteikumi nosaka citu vietu (skat. Noteikumus 3, 11, 12)

Bumbai:

- ir jābūt nekustīgai un sitiena izpildītājs nedrīkst skart bumbu atkārtoti, pirms tā nav skārusi citu spēlētāju
- ir spēlē, kad pa to ir izdarīts sitiens un tā acīmredzami kustas

Līdz brīdim, kad bumba ir spēlē, visiem pretiniekiem ir jāatrodas:

- vismaz 9.15 m (10 jardu) attālumā no bumbas, ja vien viņi neatrodas uz savu vārtu līnijas starp vārtu stabiem
- ārpus soda laukuma, ja brīvsitieni tiek izpildīti no pretinieku soda laukuma

Kad trīs vai vairāk aizsargājošās komandas spēlētāji veido 'sienu', visiem uzbrūkošās komandas spēlētājiem ir jāatrodas vismaz 1 metru (1 jardu) no 'sienas' līdz brīdim, kad bumba ir spēlē.

Brīvsitienu var izpildīt, paceļot bumbu gaisā, ar vienu vai ar abām kājām vienlaikus.

Brīvsitiena izpildē kā futbola daļa ir atļautas māņu kustības pretinieku maldināšanai.

Ja spēlētājs, pareizi izpildot brīvsitienu, apzināti sper bumbu pret pretinieku, lai to spēlētu vēlreiz, bet tas nav neapdomīgi, bezatbildīgi vai izmantojot pārmērīgu spēku, tiesnesis ļauj spēli turpināt.

### 3. Pārkāpumi un sankcijas

Ja brīvsieta izpildes brīdī pretinieks atrodas tuvāk bumbai, kā noteiktā distance, sitiens ir atkārtojams, ja vien nevar pielietot priekšrocību; bet, ja spēlētājs pieņem lēmumu izpildīt brīvsieta ātri un pretinieks, kurš atrodas tuvāk par 9.15 m (10 jardiem) no bumbas, pārtver to, tiesnesis ļauj spēli turpināt. Tomēr, ja pretinieks apzināti neļauj izpildīt ātru brīvsieta, viņš ir jābrīdina par spēles atsākšanas kavēšanu.

Ja brīvsieta izpildes laikā uzbrūkošās komandas spēlētājs atrodas tuvāk par 1 metru (1 jardu) no aizsargājošās komandas 'sienas', kas ir izveidota no trim vai vairāk spēlētājiem, tiek nozīmēts netiešais brīvsiets.

Ja aizsargājošā komanda izpilda brīvsieta tās soda laukumā, jebkurš pretinieks ir soda laukumā, jo viņiem nebija laika to atstāt, tiesnesis ļauj spēli turpināt. Ja pretinieks, kurš ir soda laukumā brīdī, kad tiek izpildīts brīvsiets, vai ieiet soda laukumā, pirms bumba ir spēlē, un skar vai cīnās par bumbu, pirms tā ir spēlē, brīvsiets tiek atkārtots.

Ja pēc tam, kad bumba ir spēlē, sieta izpildītājs to skar atkārtoti, pirms tā ir skārusi citu spēlētāju, tiek nozīmēts netiešais brīvsiets; ja sieta izpildītājs bumbu spēlē ar roku:

- tiek nozīmēts tiešais brīvsiets
- tiek nozīmēts 11 m sitiens, ja pārkāpums notika sieta izpildītāja soda laukumā, ja vien sieta izpildītājs nebija vārtsargs – šādā gadījumā tiek nozīmēts netiešais brīvsiets



# Noteikums

# 14

# 11 m sitiens

11 m sitiens tiek nozīmēts, ja spēlētājs ir izdarījis ar tiešo brīvsienu sodāmu pārkāpumu savā soda laukumā vai ārpus laukuma kā daļu no spēles, kā tas ir aprakstīts Noteikumā 12 un 13.

Vārti, kas gūti tieši no 11 m sitiena, ir ieskaitāmi.

## 1. Procedūra

Bumbai ir jābūt nekustīgai, daļai bumbas ir jāpieskaras vai jāpārkaras pāri 11 m sitiena atzīmes centram, un vārtu stabi, pārliktnis un vārtu tīkls nedrīkst kustēties.

Spēlētājam, kurš izpilda 11 m sitienu, ir jābūt skaidri identificētam.

Aizsargājošās komandas vārtsargam ir jāatrodas uz vārtu līnijas ar seju pret sitiena izpildītāju starp vārtu stabiem līdz pa bumbu ir izdarīts sitiens. Vārtsargs nedrīkst rīkoties tā, lai negodīgi novērstu sitiena izpildītāja uzmanību, piemēram, kavēt sitiena izdarīšanu vai pieskarties vārtu stabiem, pārliktnim vai vārtu tīklam.

Spēlētājiem, izņemot sitiena izpildītāju un vārtsargu, ir jābūt:

- vismaz 9.15 m (10 jardus) no 11 m atzīmes
- aiz 11 m atzīmes
- spēles laukumā
- ārpus soda laukuma

Pēc tam, kad spēlētāji ir ieņēmuši pozīcijas atbilstoši šim Noteikumam, tiesnesis dod signālu 11 m sitiena izpildei.

Spēlētājam, kurš izpilda 11 m sitienu, ir jāsīt bumba ar kāju uz priekšu; sitiens ar papēdi ir atļauts ar nosacījumu, ka bumba kustas uz priekšu.

Kad ir izpildīts sitiens pa bumbu, aizsargājošās komandas vārtsarga vismaz vienai pēdas daļai ir jāskar vārtu līnija, jābūt vienā līnijā ar to, vai jābūt aiz tās.

Bumba ir spēlē, kad pa to ir izdarīts sitiens ar kāju un tā acīmredzami kustas.

Spēlētājs, kurš izpilda sitienu, nedrīkst skart bumbu atkārtoti, pirms to nav skāris cits spēlētājs.

11 m sitiens ir pabeigts, kad bumba beidz kustību, iziet ārpus spēles vai tiesnesis aptur spēli par jebkādu pārkāpumu.

Katra puslaika vai papildlaika beigās ir atļauts pielikt laiku 11 m sitiena izpildei un pabeigšanai. Ja tiek pievienots laiks, 11 m sitiens ir pabeigts, kad pēc sitiena izpildes bumba beidz savu kustību, iziet no spēles, to spēlē jebkurš cits spēlētājs (ieskaitot sitiena izpildītāju), izņemot aizsargājošās komandas vārtsargu, vai tiesnesis aptur spēli par pārkāpumu, ko ir izdarījis sitiena izpildītājs vai sitiena izpildītāja komanda. Ja aizsargājošās komandas spēlētājs (ieskaitot vārtsargu) izdara pārkāpumu un 11 m sitiens ir nerealizēts/ atvairīts, 11 m sitiens tiek atkārtots.

## **2. Pārkāpumi un sankcijas**

Pēc tam, kad tiesnesis ir devis signālu 11 m sitiena izpildei, sitiens ir jāizpilda; ja tas netiek izpildīts, tad tiesnesis drīkst pielietot disciplinārās sankcijas, pirms tiek dots atkārtots signāls sitiena izpildei.

**Ja pirms bumba ir spēlē, notiek viens no sekojošā:**

- 11 m sitienu izpildījušā spēlētāja komandas partneris tiek sodīts par pārkāpumu tikai tad, ja:
  - pārkāpums acīmredzami ietekmēja vārtsargu; vai
  - spēlētājs, kurš pārkāpa noteikumus, spēlē bumbu vai cīnās ar pretinieku par bumbu un pēc tam gūst vārtus, mēģina gūt vārtus vai izveido vārtu gūšanas iespēju
- vārtsarga komandas partneris tiek sodīts par pārkāpumu tikai tad, ja:
  - pārkāpums acīmredzami ietekmēja sitiena izpildītāju; vai
  - spēlētājs, kurš pārkāpa noteikumus, spēlē bumbu vai cīnās ar pretinieku par bumbu un tas liedz pretiniekam gūt vārtus, mēģināt gūt vārtus vai izveidot vārtu gūšanas iespēju

- pārkāpumu izdara spēlētājs, kurš izpilda 11 m sitienu, vai viņa komandas partneris:
  - ja bumba ieiet vārtos, 11 m sitiens ir atkārtojams
  - ja bumba neieiet vārtos, tiesnesis aptur spēli un to atsāk ar netiešo brīvsitienu

izņemot sekojošo, kad spēle tiks apturēta un atsākta ar netiešo brīvsitienu, neatkarīgi no tā, ir vai nav gūti vārti:

- 11 m sitiens tiek sists atpakaļ
- sitienu izpilda identificētā sitiena izpildītāja komandas partneris; tiesnesis brīdina ar dzelteni kartīti sitiena izpildītāju
- māņu kustību izpilde pēc tam, kad sitiena izpildītājs ir pabeidzis ieskrējieni (māņu kustības ieskrējiena laikā ir atļautas); tiesnesis brīdina ar dzelteni kartīti sitiena izpildītāju
- pārkāpumu izdara vārtsargs:
  - ja bumba ieiet vārtos, vārti tiek ieskaitīti
  - ja sitiens nav precīzs, atlec no vārtu pārliktņa vai staba (-iem), sitiens tiek atkārtots tikai, ja uzbrucējs ir acīmredzami ietekmēts vārtsarga pārkāpuma rezultātā
  - ja vārtsargs neļauj bumbai ieiet vārtos, sitiens tiek atkārtots

Ja vārtsarga pārkāpuma dēļ sitiens tiek atkārtots, tad viņš tiek mutiski brīdināts par pirmreizēju pārkāpumu, bet atkārtota pārkāpuma gadījumā tiek parādīta dzeltenā kartīte

- pārkāpumu izdara vārtsarga komandas partneris:
  - ja bumba ieiet vārtos, vārti tiek ieskaitīti
  - ja bumba neieiet vārtos, sitiens tiek atkārtots
- abu komandu spēlētāji izdara pārkāpumu, sitiens tiek atkārtots, ja vien spēlētājs neizdara nopietnāku pārkāpumu (piemēram, neatļautas māņu kustības);
- ja vienlaicīgi pārkāpumu izdara vārtsargs un sitiena izpildītājs, sitiena izpildītājs tiek brīdināts, un spēle tiek atsākta ar netiešo brīvsitienu par labu aizsargājošai komandai

### Ja pēc tam, kad 11 m sitiens ir izpildīts:

- sitiens izpildītājs skar bumbu atkārtoti, pirms to ir skāris cits spēlētājs:
  - tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens (vai tiešais brīvsitiens par spēli ar roku)
- bumbai kustoties uz priekšu, to skar nepiederoša persona:
  - sitiens tiek atkārtots, ja vien bumba neieiet vārtos un iejaukšanās nekavē aizsargājošās komandas vārtsargam vai aizsargājošās komandas spēlētājam spēlēt bumbu, šādā gadījumā vārtu guvums tiek ieskaitīts, ja bumba ieiet vārtos (pat ja ir bijis kontakts ar bumbu), ja vien iejaukšanās nav bijusi no uzbrūkošās komandas
- bumba atlec spēles laukumā no vārtsarga, pārliktņa vai vārtu stabiem un tad to skar nepiederoša persona:
  - tiesnesis aptur spēli
  - spēle tiek atsākta ar strīda bumbu vietā, kur bumba pieskārs nepiederošai personai

### 3. Kopsavilkuma tabula

| 11 m sitiena iznākums                                           |                                                                             |                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                 | Vārti                                                                       | Vārti nav gūti                                                                                                                                                                                               |
| <b>Uzbrūkošās komandas spēlētāja pārkāpums</b>                  | Ietekme: 11 m sitienu atkārtο                                               | Ietekme: Netiešais brīvsitiens                                                                                                                                                                               |
|                                                                 | Nav ietekmes: Vārti                                                         | Nav ietekmes: Neatkārtο                                                                                                                                                                                      |
| <b>Aizsargājošās komandas spēlētāja pārkāpums</b>               | Ietekme: Vārti                                                              | Ietekme: 11 m sitienu atkārtο                                                                                                                                                                                |
|                                                                 | Nav ietekmes: Vārti                                                         | Nav ietekmes: Neatkārtο                                                                                                                                                                                      |
| <b>Aizsargājošās un uzbrūkošās komandas spēlētāja pārkāpums</b> | Ietekme: 11 m sitienu atkārtο                                               | Ietekme: 11 m sitienu atkārtο                                                                                                                                                                                |
|                                                                 | Nav ietekmes: Vārti                                                         | Nav ietekmes: Neatkārtο                                                                                                                                                                                      |
| <b>Pārkāpumu izdara vārtsargs</b>                               | Vārti                                                                       | Nav atvairīts: 11 m sitienu neatkārtο (ja vien sitiena izpildītājs nav acīmredzami ietekmēts)<br>Atvairīts: 11 m sitienu atkārtο un mutiski brīdina vārtsargu; dzeltenā kartīte par jebkuru nākamo pārkāpumu |
| <b>Vienlaikus pārkāpj vārtsargs un sitiena izpildītājs</b>      | Netiešais brīvsitiens un dzeltenā kartīte sitiena izpildītājam              | Netiešais brīvsitiens un dzeltenā kartīte sitiena izpildītājam                                                                                                                                               |
| <b>Bumba tiek sista atpakaļ</b>                                 | Netiešais brīvsitiens                                                       | Netiešais brīvsitiens                                                                                                                                                                                        |
| <b>Neatļautas māņu kustības</b>                                 | Netiešais brīvsitiens un dzeltenā kartīte sitiena izpildītājam              | Netiešais brīvsitiens un dzeltenā kartīte sitiena izpildītājam                                                                                                                                               |
| <b>Nepareizais sitiena izpildītājs</b>                          | Netiešais brīvsitiens un dzeltenā kartīte nepareizajam sitiena izpildītājam | Netiešais brīvsitiens un dzeltenā kartīte nepareizajam sitiena izpildītājam                                                                                                                                  |



# Noteikums

# 15

# Iemetiens

Iemetiens tiek piešķirts spēlētāja, kurš pēdējais skāra bumbu pirms tā pilnībā pa zemi vai pa gaisu šķērsoja laukuma sānu līniju, pretinieku komandai.

Tieši no iemetiena gūtus vārtus ieskaitīt nevar:

- ja bumba ieiet pretinieka vārtos – tiek nozīmēts atsitiens no vārtiem
- ja bumba ieiet iemetiena izpildītāja komandas vārtos – tiek nozīmēts stūra sitiens

## 1. Procedūra

Iemetiena brīdī spēlētājam, kurš izpilda iemetienu, ir:

- jāstāv ar seju pret spēles laukumu
- abu kāju pēdu jebkāдай daļai jāatrodas uz sānu līnijas vai uz zemes ārpus sānu līnijas
- jāmet bumba ar abām rokām ar atvēzienu pāri galvai vietā, kur tā atstāja spēles laukumu

Visiem pretiniekiem ir jāatrodas ne tuvāk kā 2 m (2 jardus) no vietas uz sānu līnijas, no kuras tiks izpildīts iemetiens.

Bumba ir spēlē, kad tā ieiet spēles laukumā. Ja bumba pirms ieiešanas laukumā skar zemi, iemetienu atkārtoti pati komanda un no tās pašas vietas. Ja iemetiens nav izpildīts pareizi, to izpilda pretējā komanda.

Ja spēlētājs, pareizi izpildot iemetienu, apzināti met bumbu pret pretinieku, lai bumbu spēlētu vēlreiz, un tas nav neapdomīgi, bezatbildīgi vai izmantojot pārmērīgu spēku, tiesnesis spēli ļauj turpināt.

Iemetiena izpildītājs nedrīkst skart bumbu atkārtoti, pirms to nav skāris cits spēlētājs.

## **2. Pārkāpumi un sankcijas**

Ja pēc tam, kad bumba ir spēlē, iemetiena izpildītājs skar bumbu atkārtoti, pirms to ir skāris cits spēlētājs, tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens; ja iemetiena izpildītājs spēlē bumbu ar roku:

- tiek nozīmēts tiešais brīvsitiens
- tiek nozīmēts 11 m sitiens, ja pārkāpums notika sitiena izpildītāja soda laukumā; ja vien bumbu ar roku nav skāris aizsargājošās komandas vārtsargs – šādā gadījumā tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens

Ja pretinieks negodīgi novērš uzmanību vai traucē iemetiena izpildītāju (ieskaitot virzīšanos tuvāk par 2 m (2 jardi) vietai, no kuras tiks izpildīts iemetiens), viņš tiek brīdināts par nesportisku uzvedību un, ja iemetiens jau ir izpildīts, spēle tiek atsākta ar netiešo brīvsitienu.

Par jebkuru citu šī Noteikuma pārkāpumu tiesības izpildīt iemetienu iegūst pretinieku komanda.





# Noteikums

# 16

# Atsitiens no vārtiem

Atsitiens no vārtiem tiek nozīmēts, ja bumba pilnībā pa zemi vai pa gaisu ir šķērsojusi vārtu līniju un pēdējais to ir skāris uzbrūkošās komandas spēlētājs, un vārti nav gūti ([skatīt arī Noteikumus 8, 10, 13 un 15](#)).

Ar atsitienu no vārtiem var gūt vārtus, bet tikai, ja tie ir iesisti pretinieku komandas vārtos; ja bumba ieiet tieši sitiena izpildītāja vārtos, tiek nozīmēts stūra sitiens par labu pretiniekiem.

## 1. Procedūra

- Bumbai ir jābūt nekustīgai, un aizsargājošās komandas spēlētājs to izspēlē ar kāju no vārtu laukuma jebkura punkta
- Bumba ir spēlē, kad pa to ir izpildīts sitiens un tā acīmredzami kustas
- Pretiniekiem ir jāatrodas ārpus soda laukuma, līdz bumba ir spēlē

## 2. Pārkāpumi un sankcijas

Ja pēc tam, kad bumba ir spēlē, sitiena izpildītājs skar bumbu atkārtoti, pirms tā ir skārusi citu spēlētāju, tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens. Ja sitiena izpildītājs spēlē bumbu ar rokām:

- tiek nozīmēts tiešais brīvsitiens
- tiek nozīmēts 11 m sitiens, ja pārkāpums notika sitiena izpildītāja soda laukumā, ja vien sitiena izpildītājs nebija vārtsargs – šādā gadījumā tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens

Ja atsitiens no vārtiem izpildes laikā jebkurš no pretiniekiem atrodas soda laukumā tāpēc, ka viņiem nebija laiks to atstāt, tiesnesis ļauj spēli turpināt. Ja pretinieks, kurš atrodas soda laukumā, kad tiek izpildīts atsitiens no vārtiem, vai ieiet soda laukumā, pirms bumba ir spēlē, pieskaras, cīnās par bumbu, pirms tā ir spēlē, atsitiens no vārtiem tiek atkārtots.

Ja spēlētājs, pirms bumba ir spēlē, ieiet soda laukumā un pārkāpj noteikumus vai pret viņu tiek pārkāpti noteikumi, atsitiens no vārtiem tiek atkārtots, un pārkāpējs atkarībā no pārkāpuma var tikt brīdināts vai noraidīts.

Par jebkuru citu pārkāpumu atsitiens no vārtiem tiek atkārtots.





# Noteikums

# 17

# Stūra sitiens

Stūra sitiens tiek nozīmēts, ja bumba pilnībā pa zemi vai pa gaisu ir šķērsojusi vārtu līniju un pēdējais to ir skāris aizsargājošās komandas spēlētājs, un vārti nav gūti (skatīt arī Noteikumus 8, 12, 13, 15 un 16).

Vārti var tikt gūti tieši no stūra sitiena, bet tikai, ja bumba tiek ieraidīta pretinieku komandas vārtos; ja bumba ielido tieši sitiena izpildītāja vārtos - tiek nozīmēts stūra sitiens par labu pretiniekiem.

## 1. Procedūra

- Bumba ir jānovieto stūra sektorā, kas atrodas vistuvāk vietai, kur bumba šķērsoja vārtu līniju vai vārtsarga pozīcijai, kad tas tika sodīts
- Bumbai ir jābūt nekustīgai, un uzbrūkošās komandas spēlētājs sitienu izpilda ar kāju
- Bumba ir spēlē, kad pa to ir izdarīts sitiens un tā acīmredzami kustas; tai nav nepieciešams atstāt stūra sektoru
- Stūra karogu nedrīkst pārvietot
- Pretiniekiem, līdz brīdim, kad bumba ir spēlē, ir jāatrodas vismaz 9.15 m (10 jardu) attālumā no stūra sektora loka

## 2. Pārkāpumi un sankcijas

Ja, bumbai esot spēlē, sitiena izpildītājs skar bumbu atkārtoti, pirms to ir skāris cits spēlētājs, tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens; ja sitiena izpildītājs spēlē bumbu ar roku:

- tiek nozīmēts tiešais brīvsitiens
- tiek nozīmēts 11 m sitiens, ja pārkāpums notika sitiena izpildītāja soda laukumā; ja vien sitiena izpildītājs nebija vārtsargs - šādā gadījumā tiek nozīmēts netiešais brīvsitiens

Ja spēlētājs, pareizi izpildot stūra sitienu, apzināti sper bumbu pret pretinieku, lai spēlētu vēlreiz, bet tas nav neapdomīgi, bezatbildīgi vai izmantojot pārmērīgu spēku, tiesnesis ļauj spēli turpināt.

Par jebkuru citu pārkāpumu, sitiens tiek atkārtots.





# Video tiesneša asistenta (VAR) protokols

# Protokols – principi, praktiskie padomi un procedūras

Video tiesneša asistenta protokols, iespēju robežās, atbilst spēles Noteikumiem, to principiem un filozofijai.

Video tiesneša asistentu (VAR) izmantošana ir atļauta tikai tad, ja spēles/sacensību organizators ir izpildījis visas Ieviešanas Atbalsta un Apstiprināšanas Programmas (IAAP) prasības, kuras ir noteiktas FIFA IAAP dokumentos un ir saņemta rakstiska atļauja no FIFA.

## 1. Principi

VAR izmantošana futbola spēlēs ir balstīta uz vairākiem principiem, kas ir jāievēro katrā spēlē, kurā tiek izmantoti video tiesneša asistenti (VAR).

1. Video tiesneša asistents (VAR) ir spēles oficiālā persona, kam ir neatkarīga piekļuve spēles video, kas var palīdzēt tiesnesim tikai **‘skaidras un acīmredzamas kļūdas’** vai **‘nopietni nepamanīta incidenta’** gadījumā, attiecībā uz:
  - a. **Vārti/ nav vārtu**
  - b. **11 m sitiens/ nav 11 m sitiens**
  - c. **Tieša sarkanā kartīte** (nevis otrā dzeltenā kartīte/ brīdinājums)
  - d. **Neprecīza spēlētāja identifikācija** (kad tiesnesis brīdina vai noraida nepareizo spēlētāju no pārkāpēja komandas)
2. Tiesnesim vienmēr ir jāpieņem lēmums, t. i., tiesnesim nav atļauts ‘nepieņemt’ lēmumu un pēc tam izmantot VAR, lai pieņemtu lēmumu; lēmums atļaut spēli turpināt pēc iespējamā pārkāpumu var tikt pārskatīts.
3. Tiesneša pieņemtais lēmums netiks mainīts, ja vien video atkārtojums skaidri parāda, ka lēmums bija ‘skaidra un acīmredzama kļūda’.

4. Tikai tiesnesis drīkst pieprasīt 'video atkārtojuma pārskatīšanu'; VAR (un pārējās spēles oficiālās personas) var tikai tiesnesim rekomendēt 'video atkārtojuma pārskatīšanas' izmantošanu.
5. Galīgo lēmumu pieņem tiesnesis, vai nu, balstoties uz VAR sniegto informāciju, vai arī pēc tam, kad tiesnesis ir veicis 'video atkārtojuma laukumā' (OFR) izvērtēšanu.
6. Nav noteikts laika limits video atkārtojuma pārskatīšanas procesam, jo lēmuma precizitāte ir svarīgāka par ātrumu.
7. Spēlētāji, komandas oficiālās personas nedrīkst ieskaust tiesnesi vai mēģināt ietekmēt lēmumu, ja tas tiek skatīts, video atkārtojuma pārskatīšanas procesā vai gala lēmumā.
8. Tiesnesim video atkārtojuma pārskatīšanas laikā ir jābūt 'redzamam', lai veicinātu lēmuma caurspīdīgumu.
9. Ja spēle turpinās pēc incidenta, kurš pēc tam tiek pārskatīts, jebkuras pieņemtās/nepieciešamās disciplinārās sankcijas pēc incidenta netiek atceltas, pat tad, ja sākotnējais lēmums ir mainīts (izņemot brīdinājumu/ noraidījumu par daudzsoļoša uzbrukuma traucēšanu vai apturēšanu vai par DOGSO).
10. Ja spēle ir apturēta un pēc tam atsākta, tiesnesis nevar veikt 'video atkārtojuma pārskatīšanu', izņemot neprecīzu spēlētāja identifikācijas gadījumu vai par iespējamu noraidījumu, kas ir saistīts ar agresīvu uzvedību, spļaušanu, košanu, vai par ļoti agresīvu (-ām), aizvainojošu (-ām) un/ vai aizskarošu (-ām) darbību (-ām).
11. Spēles laika periods pirms un pēc incidenta, kuru var pārskatīt, nosaka Spēles Noteikumi un VAR protokols.
12. Ņemot vērā, ka VAR automātiski 'pārbauda' katru situāciju/lēmumu, komandas treneriem vai spēlētājiem nav nepieciešams pieprasīt 'video atkārtojuma pārskatīšanu'.

## 2. Pārskatāmie spēles izšķirošie lēmumi/incidenti

Tiesnesis var saņemt palīdzību no VAR tikai attiecībā uz četrām spēli izšķirošu lēmumu/incidentu kategorijām. Visās šajās situācijās VAR tiek izmantots tikai *pēc tam, kad tiesnesis ir pieņēmis (pirmo/sākotnējo) lēmumu* (tostarp arī par spēles turpināšanu), vai, ja spēles oficiālās personas ir palaidušas garām/nav pamanījušas nopietnu incidentu.

Tiesneša sākotnējais lēmums netiks mainīts, ja vien tā nebija 'skaidra un acīmredzama kļūda' (tas attiecas uz jebkuru tiesneša lēmumu, balstoties uz informāciju, no citas spēles oficiālās personas, piemēram, 'aizmuguri').

Lēmumu/incidentu kategorijas, kuras var pārskatīt iespējamās 'skaidras un acīmredzamas kļūdas' vai 'nopietni nepamanīta incidenta' gadījumā, ir:

**a. Vārti/nav vārtu**

- uzbrūkošās komandas pārkāpums uzbrukuma sākuma fāzē vai pirms vārtu guvuma (spēle ar roku, pārkāpums, aizmugure utt.)
- bumba ārpus spēles pirms vārtu guvuma
- lēmumi par vārti/ nav vārtu
- vārtsarga vai sitiena izpildītāja pārkāpums 11 m sitiena izpildes laikā, vai pārkāpums no uzbrucēja vai aizsarga, kurš tieši iesaistās spēlē, ja bumba no 11 m sitiena atlec no vārtu staba, pārliktņa vai vārtsarga

**b. 11 m sitiens/nav 11 m sitiens**

- uzbrūkošās komandas pārkāpums uzbrukuma sākuma fāzē līdz 11 m sitiena incidentam (spēle ar roku, pārkāpums, aizmugure utt.)
- bumba ārpus spēles pirms incidenta
- pārkāpuma vieta (soda laukumā vai ārpus tā)
- nepareizi nozīmēts 11 m sitiens
- 11 m sitiens nepamatoti nav nozīmēts

**c. Tieša sarkanā kartīte (nevis otrā dzeltenā kartīte/brīdinājums)**

- acīmredzama vārtu gūšanas iespējas liegšana - DOGSO (īpaši pārkāpuma vieta un pārējo spēlētāju izvietojums)
- ļoti rupja spēle (vai bezatbildīga rīcība)
- agresīva uzvedība, košana vai spļaušana citai personai
- agresīvu, aizvainojošu vai aizskarošu darbību izmantošana

**d. Neprecīza spēlētāja identifikācija (sarkanā vai dzeltenā kartīte)**

Ja tiesnesis soda pārkāpumu, bet pēc tam parāda dzeltenu vai sarkano kartīti nepareizajam spēlētājam no pārkāpēja (sodītās) komandas, pārkāpēja identitāte var tikt pārskatīta. Pašu pārkāpumu nevar pārskatīt, ja vien tas nav saistīts ar gūtiem vārtiem, 11 m sitienu vai tiešo sarkano kartīti.

### 3. Praktiskie aspekti

VAR izmantošana spēles laikā ietver sekojošu praktisko vienošanos kopumu:

- VAR vēro spēli video operatora telpā (VOR) un viņam asistē viens vai vairāki VAR asistenti (AVAR)
- Ņemot vērā kameru leņķu skaitu un citus kritērijus var būt vairāk nekā viens AVAR vai viens vai vairāki video atkārtojumu operatori (RO)
- Spēles laikā VOR telpā drīkst ienākt un komunicēt ar VAR/AVAR/RO tikai pilnvarotas personas
- VAR ir neatkarīga piekļuve un kontrole TV pārraidei un video atkārtojumu izmantošanai
- VAR ir pievienots spēles oficiālo personu komunikācijas sistēmai un var dzirdēt visas spēles oficiālo personu sarunas; VAR, lai sazinātos ar tiesnesi, ir jānospiež poga (lai netraucētu tiesnesi ar sarunām VOR telpā)
- Ja VAR ir aizņemts ar ‘pārbaudi’ vai ‘video atkārtojuma pārskatīšanu’, AVAR var sazināties ar tiesnesi, it īpaši, ja spēle ir jāaptur vai jāatliek tās atsākšana
- Ja tiesnesis ir izlēmis skatīties video atkārtojumu, VAR izvēlēsies vislabāko kameras leņķi/video atkārtojuma ātrumu; tiesnesis var pieprasīt citus/papildus leņķus/video atkārtojuma ātrumus

### 4. Procedūras

#### Sākotnējais lēmums

- Tiesnesim un pārējām spēles oficiālajām personām vienmēr obligāti ir jāpieņem sākotnējais lēmums (tostarp arī lēmums par jebkādām disciplinārajām sankcijām), tā, it kā VAR netiktu izmantots (izņemot par ‘nepamanītu’ incidentu)
- Tiesnesim un pārējām spēles oficiālajām personām nav atļauts ‘nepieņemt’ lēmumu, jo tas norādīs uz ‘vāju/neizlēmīgu’ tiesāšanu, pārāk biežu video atkārtojuma pārskatīšanu un nopietnām problēmām, ja radīsies tehniskas problēmas
- Tiesnesis ir vienīgā persona, kura var pieņemt gala lēmumu; VAR ir tādā pat statusā kā pārējās spēles oficiālās personas un var tikai asistēt tiesnesim

- Karoga/svilpes nogaidīšana par pārkāpumu ir pieļaujama *joti skaidrā uzbrukuma situācijā*, kad spēlētājs gatavojas gūt vārtus vai ir brīva teritorija ieskrējienam iekšā/uz pretinieka soda laukumu
- Ja tiesneša asistents nogaida ar karoga pacelšanu par pārkāpumu, tad tiesneša asistentam karogs ir jāpāceļ, ja uzbrūkošā komanda gūst vārtus, tiek nozīmēts 11 m sitiens, brīvsitiens, stūra sitiens vai iemetiens, vai tiek saglabāta bumbas kontrole pēc sākotnējā uzbrukuma beigām; visās pārējās situācijās tiesneša asistents, balstoties uz spēles prasībām, pats izlemj celt vai necelt karogu

## **Pārbaude**

- VAR, izmantojot dažādus kameras leņķus/video atkārtojuma ātrumus, automātiski 'pārbauda' TV kameru ierakstus par visiem iespējamajiem vai faktiskajiem vārtu guvumiem, 11 m sitieniem vai lēmumiem/incidentiem par tiešajām sarkanajām kartītēm, vai gadījumiem ar neprecīzu spēlētāja identifikāciju
- VAR var 'pārbaudīt' video ierakstus normālā ātrumā un/vai palēninātā ātrumā, taču parasti palēninātu video atkārtojumu vajadzētu izmantot tikai faktu novērtēšanā, piemēram, pārkāpuma/ spēlētāja vieta, kontakta vieta fiziska pārkāpuma gadījumā un par spēli ar roku, bumba ārpus spēles (tajā skaitā vārti/nav vārtu); normālu ātrumu vajadzētu izmantot, lai noteiktu pārkāpuma 'intensitāti' vai izlemtu, vai tā bija spēle ar roku
- Ja 'pārbaudē' nav redzama 'skaidra un acīmredzama kļūda' vai 'nopietni nepamanīts incidents', VAR nav iemesla sazināties ar tiesnesi – to sauc par 'klusu pārbaudi'; tomēr, tas dažreiz palīdz tiesnesim/ tiesneša asistentam vadīt spēlētājus/spēli, ja VAR apstiprina, ka nav bijusi 'skaidra un acīmredzama kļūda' vai 'nopietni nepamanīts incidents'
- Ja spēles atsākšana ir jāatliek dēļ 'pārbaudes', tiesnesis par to signalizēs, skaidri pieliekot pirkstu pie auss/ komunikācijas sistēmas un izstiepjot otru roku sānis; šis signāls ir jāsavlaicīgi, kamēr 'pārbaude' ir pabeigta, jo tas nozīmē, ka tiesnesis saņem informāciju (kas var būt no VAR vai citas spēles oficiālās personas).
- Ja 'pārbaude' norāda uz iespējamu 'skaidru un acīmredzamu kļūdu' vai 'nopietni nepamanītu incidentu' VAR paziņos šo informāciju tiesnesim, kurš pēc tam izlems uzsākt vai neuzsākt 'video atkārtojuma pārskatīšanu'

## Video atkārtojuma pārskatīšana

- Tiesnesis var uzsākt 'video atkārtojuma pārskatīšanu' par iespējamu 'skaidru un acīmredzamu kļūdu' vai 'nopietni nepamanītu incidentu', kad:
  - VAR (vai cita spēles oficiālā persona) rekomendē 'video atkārtojuma pārskatīšanu'
  - tiesnesim ir aizdomas, ka kaut kas nopietns ir 'nepamanīts'
- Ja spēle ir jau apturēta, tiesnesis aptur tās atsākšanu
- Ja spēle vēl nav apturēta, tiesnesis to aptur, kad bumba atrodas neitrālā zonā/situācijā (parasti, kad neviena no komandām nav uzbrukuma pozīcijā) un parāda 'TV signālu'
- VAR apraksta tiesnesim to, ko var redzēt TV atkārtojumā (-os) un tiesnesis pēc tam:
  - pirms galīgā lēmuma pieņemšanas parāda 'TV signālu' (ja tas vēl nav parādīts) un dodas uz tiesneša video atkārtojuma vietu, lai skatītos video atkārtojumu – 'atkārtojumu laukumā' (OFR). Pārējās spēles oficiālās personas video atkārtojumu nepārskatīs, ja vien izņēmuma gadījumā to nav lūdzis tiesnesis *vai*
  - pieņem galīgo lēmumu, balstoties uz tiesneša savām sajūtām un informācijas no VAR un, nepieciešamības gadījumā, no citām spēles oficiālajām personām – tikai 'VAR video atkārtojuma' pārskatīšanas
- Pēc abu 'video atkārtojuma pārskatīšanas' procesa beigām tiesnesim ir jāparāda 'TV signāls', pēc kura nekavējoties seko galīgais lēmums
- Subjektīvu lēmumu gadījumos, piemēram, pārkāpuma intensitāte, iejaukšanās, fiksējot 'aizmuguri', kritēriji spēlei ar roku ir lietderīgs 'atkārtojums laukumā' (OFR)
- Faktisku lēmumu gadījumos, piemēram, pārkāpuma/spēlētāja atrašanās vieta (aizmugure), kontakta vieta (spēle ar roku/pārkāpums), vieta (soda laukumā/ārpus), bumba ārpus spēles utt. parasti pietiek tikai ar 'VAR video atkārtojuma' pārskatīšanu, bet 'atkārtojums laukumā' (OFR) var tikt izmantots faktiskam lēmumam, lai vieglāk kontrolētu spēlētājus/spēli, vai 'pārdotu' lēmumu (piemēram, spēles izšķirošs lēmums spēles beigās)
- Tiesnesis var pieprasīt dažādus kameras leņķus/video atkārtojuma ātrumus, taču parasti palēninātu video atkārtojumu vajadzētu izmantot tikai faktu

novērtēšanā, piemēram, pārkāpuma/spēlētāja vieta, kontakta vieta fiziska pārkāpuma gadījumā un par spēli ar roku, bumba ārpus spēles (tajā skaitā vārti/nav vārtu); normālu ātrumu vajadzētu izmantot, lai noteiktu pārkāpuma 'intensitāti' vai izlemtu, vai tā bija spēle ar roku

- Lēmumu/incidentu gadījumos, kas saistīti ar vārtiem, 11 m sitienu nozīmēšanu/nenoziīmēšanu, tiešo sarkano kartīti, acīmredzamas vārtu gūšanas iespējas liegšanu (DOGSO), var būt nepieciešams izvērtēt uzbrukuma fāzi, kas ir tieši saistīta ar minēto lēmumu/incidentu; tas var ietvert to, kā uzbrūkošā komanda ieguva bumbas kontroli atklātā spēlē
- Spēles Noteikumi neatļauj mainīt spēles atsākšanas lēmumus (stūra sitienu, iemetieni utt.), kad spēle ir atsākta, tāpēc tos nevar pārskatīt
- Ja spēle bija apturēta un atsākta, tiesnesis var tikai veikt 'video atkārtojuma pārskatīšanu' un pielietot disciplinārās sankcijas par neprecīzu spēlētāja identifikāciju, vai par iespējamu noraidījumu, kas ir saistīts ar agresīvu uzvedību, spļaušanu, košanu, vai par ļoti agresīvu (-ām), aizvainojošu (-ām) un/vai aizskarošu (-ām) darbību (-ām)
- Video atkārtojuma pārskatīšanas procesu vajadzētu pabeigt pēc iespējas efektīvāk, bet galīgā lēmuma precizitāte ir svarīgāka par ātrumu. Šī iemesla dēļ un tā kā dažas situācijas ir sarežģītas ar vairākiem pārskatāmiem lēmumiem/incidentiem, maksimālais laiks video pārskatīšanas procesam nav noteikts

### Galīgais lēmums

- Kad video atkārtojuma pārskatīšanas process ir pabeigts, tiesnesim ir jāparāda 'TV signāls' un jāpaziņo galīgais lēmums: sacensībās var ieviest arī sistēmu, kurā tiesnesis publiski izskaidro un paziņo lēmumus pēc VAR 'video atkārtojuma pārskatīšanas' vai ilgstošas VAR 'pārbaudes', kā izklāstīts FIFA vadlīnijās un VAR rokasgrāmatā
- Tiesnesis pēc tam pielieto/maina/atceļ jebkādas disciplinārās sankcijas (nepieciešamības gadījumā) un atsāk spēli atbilstoši Spēles Noteikumiem

### Spēlētāji, rezervisti un komandas oficiālās personas

- Ņemot vērā, ka VAR automātiski 'pārbauda' katru situāciju/incidentu, komandu treneriem vai spēlētājiem nav nepieciešams pieprasīt '**pārbaudi**' vai '**video atkārtojuma pārskatīšanu**'
- Spēlētāji, rezervisti un komandu oficiālās personas nedrīkst mēģināt ietekmēt vai iejaukties video atkārtojuma procesā, ieskaitot, kad tiek paziņots galīgais lēmums

- Video atkārtojuma pārskatīšanas procesa laikā spēlētājiem ir jāpaliek spēles laukumā; rezervistiem un komandu oficiālajām personām ir jāatrodas ārpus spēles laukuma
- Spēlētājs/rezervists/nomainītais spēlētājs/komandas oficiālā persona, kura pārmērīgi rāda 'TV signālu' vai ieiet RRA, tiks brīdināta ar dzelteno kartīti
- Spēlētājs/rezervists/nomainītais spēlētājs/komandas oficiālā persona, kura ieiet VOR, tiks noraidīta

### **Spēles atbilstība**

Principā spēle netiek atzīta par neatbilstošu dēļ:

- VAR tehnoloģijas (tāpat arī vārtu līnijas tehnoloģijas (VLT)) kļūdas (-ām)
- VAR (jo VAR ir spēles oficiālā persona) nepareizi pieņemtā (-ajiem) lēmuma (-iem)
- lēmumu (-iem) neskatīties incidentu
- video atkārtojuma (-u) pārskatīšanas VAR kritērijos neminētai situācijai/lēmumam

### **Rīcībnespējīgs VAR, AVAR vai video atkārtojumu operators**

Noteikums 6 – Pārējās spēles oficiālās personas nosaka: 'Sacensību reglamentā skaidri ir jānosaka, kurš aizstāj spēles oficiālo personu, kurš nespēj sākt vai turpināt un visas ar to saistītās izmaiņas.' Spēlēs, kurās izmanto VAR (video tiesnešu asistentus), tas attiecas arī uz video atkārtojumu operatoriem.

Tā kā video spēles oficiālajai personai (VMO)/ video atkārtojumu operatoram ir nepieciešama speciāla apmācība un kvalifikācija, sacensību reglamentā ir jāiekļauj sekojoši principi:

- VAR, AVAR vai video atkārtojumu operators, kurš nav spējīgs uzsākt vai turpināt, to var aizvietot tikai kāds, kurš ir kvalificēts šai lomai
- Ja VAR vai video atkārtojumu operatoram\* nevar atrast kvalificētu aizstājēju, spēle ir jāspēlē/jāturpina, neizmantojot VAR (video tiesnešu asistentus)
- Ja AVAR\* nevar atrast kvalificētu aizstājēju, spēle ir jāspēlē/jāturpina, neizmantojot VAR (video tiesnešu asistentus), ja vien izņēmuma gadījumos abas komandas rakstiski nepiekrīt, ka spēli var spēlēt/ turpināt tikai ar VAR un video atkārtojumu operatoru

*\*Tas neattiecas uz gadījumiem, kad ir vairāk nekā viens AVAR/ video atkārtojumu operators.*





# FIFA Kvalitātes Programma

# FIFA Kvalitātes Programma

FIFA Kvalitātes Programma, pamatojoties uz pamatotiem pētījumiem, nosaka kritērijus produktiem, spēļu virsmām un tehnoloģijām, ko izmanto futbola spēlē. Papildus obligātajām kvalitātes prasībām dažās piemērošanas jomās, citās jomās tiek piedāvātas vienotas rekomendācijas, uz kuru pamata sacensību organizatori var papildus precizēt paši savus noteikumus.

Neatkarīgi testēšanas institūti pārbauda produktu, spēļu virsmu un tehnoloģiju funkcionalitāti saskaņā ar attiecīgo standartu. Institūti, kas veic šos testus, ir jāapstiprina FIFA. Sekojošas kvalitātes zīmes identificē šos produktus, spēļu laukumus un tehnoloģijas, kas ir pārbaudītas un sertificētas atbilstoši pašreizējām prasībām:



## **FIFA Basic\***

Testa prasības šim standartam ir izstrādātas, lai identificētu produktus, kuri izpilda futbola pamata veikspējas, precizitātes, drošības un izturības kritērijus. Galvenā uzmanība tiek pievērsta minimālo standartu noteikšanai, vienlaikus nodrošinot pieejamību lietošanai visos spēles līmeņos.

## **FIFA Quality**

Testa prasības vairāk uzsver šo produktu, spēļu virsmu un tehnoloģiju izturību un drošību nekā FIFA Basic standartam. Tiek pārbaudīti pamata veikspējas un precizitātes kritēriji, taču galvenā uzmanība tiek pievērsta plašas izmantošanas nodrošināšanai.

### **FIFA Quality Pro**

Testa prasību uzsvars tiek likts uz pirmās klases sniegumu, precizitāti un drošību. Produkti, spēļu virsmas un tehnoloģijas ar šo kvalitātes zīmi ir izstrādātas optimālai veiktspējai un lietošanai visaugstākajā līmenī.



Vairāk informācijas par FIFA Kvalitātes Programmu, individuālajiem standartiem un sertificētajiem produktiem, spēļu virsmām un tehnoloģijām, var atrast, apmeklējot tīmekļvietni <https://fifa.com/technical/football-technology>.

*\*FIFA Basic aizstāj Starptautisko spēļu standartu (International Match Standard – IMS). Futbola bumbas un spēļu virsmas, kas pārbaudītas saskaņā ar šo iepriekšējo standartu, var izmantot līdz sertifikāta derīguma termiņa beigām.*





# Noteikumu izmaiņas **2025/26**

# Detalizētas Noteikumu izmaiņas

## **Noteikums 3 – Spēlētāji**

- Sacensībām ir iespēja īstenot ‘Tikai kapteinis’ vadlīnijas

## **Noteikums 5 – Tiesnesis**

- Signāls, ko tiesneši izmanto, lai atskaitītu pēdējās piecas sekundes no astoņu sekunžu ierobežojuma, kad vārtsargs kontrolē bumbu ar roku (-ām)/plaukstu (-ām)

## **Noteikums 8 – Spēles sākums un atsākums – Strīda bumba**

- Ja tad, kad spēle tika apturēta, bumba bija:
  - soda laukumā – tiesnesis to noiet aizsargājošās komandas vārtsargam tā soda laukumā
  - ārpus soda laukuma – tiesnesis to noiet vienam no tās komandas spēlētājiem, kurš ieguva vai būtu ieguvis bumbu, ja tiesnesis to var noteikt; pretējā gadījumā bumbu noiet vienam no tās komandas, kura bumbai pieskārs pēdējā, spēlētājam. Bumbu noiet tajā vietā, kur tā atradās brīdī, kad spēle tika apturēta

## **Noteikums 9 – Bumba spēlē un ārpus spēles**

- Netiešais brīvsitiens un disciplinārās sankcijas netiek piemērotas, ja komandas oficiālā persona, rezervists, nomainītais vai noraidītais spēlētājs vai spēlētājs, kurš uz laiku atrodas ārpus laukuma, pieskaras bumbai, kad tā atstāj spēles laukumu un nav nolūka negodīgi iejaukties spēlē

## **Noteikums 11 – Aizmugure**

- Kad vārtsargs met bumbu, pēdējais kontakta moments ir jāizmanto, lai noteiktu aizmugures stāvoklipoition

### **Noteikums 12 – Pārkāpumi un spēlētāju nedisciplinēta uzvedība**

- Vārtsargs, kurš kontrolē bumbu ar plaukstu (-ām)/roku (-ām) ilgāk par astoņām sekundēm tiks sodīts un pretinieku komandai tiks piešķirts stūra sitiens

### **Noteikums 16 – Atsitiens no vārtiem**

- Atsaucē uz citiem Noteikumiem, kuros sīkāk ir izklāstītas situācijas, kas rezultējas ar atsitienu no vārtiem

### **Noteikums 17 – Stūra sitiens**

- Atsaucē uz citiem Noteikumiem, kuros sīkāk ir izklāstītas situācijas, kas rezultējas ar stūra sitienu
- Sitiens ir jāizpilda no tā stūra sektora, kurš ir vistuvāk vārtsarga pozīcijai, kad tas tika sodīts

### **Video tiesneša asistenta (VAR) protokols**

- Sacensībām ir iespēja ļaut tiesnesim veikt paziņojumu pēc VAR 'video atkārtojuma pārskatīšanas' vai ilgstošas VAR 'pārbaudes'



# Detalizētas Noteikumu izmaiņas

Turpmāk ir norādītas izmaiņas 2025./26.gada Spēles Noteikumu versijā. Katrai izmaiņai ir sniegts precizētais vai papildu formulējums kopā ar iepriekšējo formulējumu, kur nepieciešams un kam seko izmaiņu skaidrojums.

## Apzīmējumi

Galvenās Noteikumu izmaiņas ir pasvītrotas dzeltenā krāsā un izceltas malā. Redakcionālās izmaiņas ir pasvītrotas.

YC = dzeltenā kartīte (brīdinājums); RC = sarkanā kartīte (noraidījums)

## Noteikums 3 – Spēlētāji (61. lpp.)

### 10. Komandas kapteinis

#### Papildinātais teksts

Katrai komandai spēles laukumā ir jābūt kapteinim, kurš nēsā identificējošu apsēju. Komandas kapteinim nav speciāla statusa vai privilēģiju, bet ir zināma atbildība par komanda uzvedību.

Sacensībās var tikt īstenotas ‘Tikai kapteinis’ vadlīnijas, kuras ir ietvertas sadaļā ‘Piezīmes un izmaiņas’.

#### Skaidrojums

Sacensību rīkotāji tiek aicināti izmantot ‘Tikai kapteinis’ vadlīnijas, lai uzlabotu uzvedību laukumā, veicinātu sadarbību un stiprinātu attiecības starp spēlētājiem un tiesnesi.

## Noteikums 5 – Tiesnesis (76. lp.)

### 6. Tiesneša signāli

(...)



Pēdējo piecu sekunžu atskaite no astoņu sekunžu ierobežojuma, kad vārtsargs kontrolē bumbu ar savām plaukstu (-ām)/roku (-ām)

## Noteikums 8 – Spēles sākums un atsākums (92. lpp.)

### 2. Strīda bumba

#### Labotais teksts

#### Procedūra

- Bumba tiek mesta aizsargājošās komandas vārtsargam tā soda laukumā, ja tad, kad spēle bija apturēta:
  - bumba bija soda laukumā vai
  - pēdējais pieskāriens bumbai bija soda laukumā
- Jebkurā citā gadījumā tiesnesis met bumbu vienam tās komandas, kura bumbai pieskāriens pēdējā, spēlētājam no vietas, kur tā pēdējo reizi pieskāriens spēlētājam, nepiederošai personai vai spēles oficiālajai personai, kā noteikts Noteikumā 9.1.
- Ja tad, kad spēle tika apturēta:
  - bumba bija soda laukumā, tiesnesis to nomet aizsargājošās komandas vārtsargam tā soda laukumā

- bumba bija ārpus soda laukuma, tiesnesis to nomet vienam no tās komandas spēlētājiem, kurš ieguva vai būtu ieguvis bumbu, ja tiesnesis to var noteikt; pretējā gadījumā bumbu nomet vienam no tās komandas, kura bumbai pieskārās pēdējā, spēlētājam. Bumbu nomet tajā vietā, kur tā atradās brīdī, kad spēle tika apturēta
- (...)

---

## Skaidrojums

---

Ir gadījumi, kad bumbu acīmredzami būtu nonākusi pie komandas, kas pēdējā pieskārās bumbai, pretinieka. Šādos gadījumos ir godīgāk, ka bumbu tiek mesta komandai, kas būtu ieguvusi tās kontroli, ja vien tas ir skaidrs tiesnesim. Ārpus soda laukuma bumbu tagad tiks mesta pozīcijā, kurā tā atradās brīdī, kad spēle tika apturēta.

---

## Noteikums 9 – Bumba spēlē un ārpus spēles (95. lpp.)

### 2. Bumba spēlē

#### Papildinātais teksts

---

Visu pārējo laiku bumba ir spēlē (...) un paliek spēles laukumā. Ja komandas oficiālā persona, rezervists, nomainītais vai noraidītais spēlētājs vai spēlētājs, kurš uz laiku atrodas ārpus laukuma (savainojums, ekipējuma sakārtošana utt.), bez nolūka negodīgi iejaukties spēlē, pieskaras bumbai, kamēr tā vēl ir spēlē, bet ir skaidri redzams, ka tā atstāj laukumu, par to tiek piešķirts netiešais brīvsiitiens; sankcijas netiek piemērotas.

---

#### Skaidrojums

---

Ir gadījumi, kad treneris, rezervists vai spēlētājs, kurš uz laiku atrodas ārpus spēles laukuma (starp citiem), pieskaras bumbai, kad tā iziet no spēles laukuma, ar nolūku palīdzēt spēlei ātri atsākties. Šādos gadījumos tiek piešķirts netiešais brīvsiitiens, bet disciplinārās sankcijas netiek piemērotas, ja vien šādas sankcijas nav jāpiemēro par pastāvīgu tehniskās zonas atstāšanu.

---

## Noteikums 11 – Aizmugure (103. lpp.)

### 2. Aizmugures pārkāpums

#### Papildinātais teksts

\*Ir jāizmanto pirmais kontakta ‘nospēlēja’ vai ‘pieskārās’ bumbai moments; tomēr, ja bumbu met vārtsargs, ir jāizmanto pēdējais kontakta moments.

#### Skaidrojums

Pirmais kontakta ar bumbu moments tiek izmantots, lai noteiktu, vai spēlētājs atrodas aizmugures stāvoklī. Tomēr, ja bumbu met vārtsargs, ir jāizmanto pēdējais kontakta moments, jo tas nodrošina skaidrāku un konsekvētāku atsauces punktu.

## Noteikums 12 – Pārkāpumi un spēlētāju nedisciplinēta uzvedība (113. lpp.)

### 2. Netiešais brīvsitiens

#### Labotais teksts

(...)

Netiešais brīvsitiens tiek piešķirts, ja vārtsargs savā soda laukumā izdara jebkuru no sekojošiem pārkāpumiem:

- pirms bumbas izlaišanas to kontrolē ar plaukstu/roku ilgāk par sešām sekundēm
- skar bumbu ar plaukstu/ roku pēc tam, kad ir atbrīvojies no tās, bet pirms tam, kad tai ir pieskāries cits spēlētājs
- skar bumbu ar plaukstu/ roku, izņemot, ja vārtsargs ir skaidri izsisis vai mēģinājis izsisīt, ievadot to spēlē, pēc tam, kad:
  - vārtsargam to apzināti ir piespēlējis komandas partneris ar kājām
  - to ir tieši saņēmis no komandas partnera iemetiena

Uzskatāms, ka vārtsargs kontrolē bumbu ar roku (-ām), kad:

- bumba ir rokās vai starp roku un jebkādu virsmu (piemēram, zeme, paša ķermenis), vai to skarot ar jebkuru rokas vai plauksta daļu, izņemot, ja bumba nejauši atlec no vārtsarga vai vārtsargs ir glābis vārtus
- tur bumbu atvērtā un izstieptā plaukstā
- bumbu driblē pret zemi vai mētā gaisā

Pretinieks nevar iesaistīties cīņā ar vārtsargu, ja tas kontrolē bumbu ar roku (-ām). (...)

### **3. Stūra sitiens**

Stūra sitiens tiek piešķirts, ja vārtsargs savā soda laukumā pirms bumbas izlaišanas kontrolē to ar plaukstu (-ām)/ roku (-ām) ilgāk par astoņām sekundēm. Uzskatāms, ka vārtsargs kontrolē bumbu ar plaukstu (-ām)/roku (-ām), kad:

- bumba ir plaukstās/rokās vai starp plaukstu (-ām)/roku (-ām) un jebkādu virsmu (piemēram, zeme, paša ķermenis)
- tur bumbu atvērtā un izstieptā plaukstā (-ās)
- bumbu driblē pret zemi vai mētā gaisā

Tiesnesis izlemj, kad vārtsargs ir ieguvis kontroli pār bumbu un, kad sākas astoņu sekunžu uzskaitē, un ar paceltu roku vizuāli atskaita pēdējās piecas sekundes. Pretinieks nevar iesaistīties cīņā ar vārtsargu, ja tas kontrolē bumbu ar plaukstu (-ām)/ roku (-ām).

---

### **Skaidrojums**

- Ja vārtsargs kontrolē bumbu ar roku (-ām)/plaukstu (-ām) ilgāk par astoņām sekundēm, tiesnesis tagad piešķirs stūra sitienu (nevis netiešo brīvsienu) laukuma pusē, kas atrodas vistuvāk vārtsarga pozīcijai brīdī, kad tas tika sodīts. Disciplinārās sankcijas netiek piemērotas, ja vien vārtsargs atkārtoti neizdara šo pārkāpumu.
- Lai palīdzētu vārtsargam, tiesnesis ar paceltu roku signalizēs par pēdējām piecām sekundēm

---

**Turpmāko apakšpunktu numerācijas izmaiņas ir šādas: (113., 121. lpp.)**

### **4. Disciplinārās sankcijas**

### **5. Spēles atsākšana pēc pārkāpumiem un nedisciplinēta uzvedība**

---

## Noteikums 16 – Atsitiens no vārtiem (139. lp.)

### Ievads

#### Papildinātais teksts

Atsitiens no vārtiem tiek nozīmēts, ja bumba pilnībā pa zemi vai pa gaisu ir šķērsojusi vārtu līniju un pēdējais to ir skāris uzbrūkošās komandas spēlētājs, un vārti nav gūti ([skatīt arī Noteikumus 8, 10, 13 un 15](#)).

## Noteikums 17 – Stūra sitiens (143. lpp.)

### Ievads

#### Papildinātais teksts

Stūra sitiens tiek nozīmēts, ja bumba pilnībā pa zemi vai pa gaisu ir šķērsojusi vārtu līniju un pēdējais to ir skāris aizsargājošās komandas spēlētājs, un vārti nav gūti ([skatīt arī Noteikumus 8, 12, 13, 15 un 16](#)).

(...)

### 1. Procedūra

#### Papildinātais teksts

- Bumba ir jānovieto stūra sektorā, kas atrodas vistuvāk vietai, kur bumba šķērsoja vārtu līniju [vai vārtsarga pozīcijai, kad tas tika sodīts](#)

## Video tiesneša asistenta (VAR) protokols (153. lpp.)

### 4. Procedūras

#### Papildinātais teksts

##### Galīgais lēmums

- Kad video atkārtojuma pārskatīšanas process ir pabeigts, tiesnesim ir jāparāda ‘TV signāls’ un jāpaziņo galīgais lēmums; sacensībās var ieviest arī sistēmu, kurā tiesnesis publiski izskaidro un paziņo lēmumus pēc VAR ‘video atkārtojuma pārskatīšanas’ vai ilgstošas VAR ‘pārbaudes’, kā izklāstīts FIFA vadlīnijās un VAR rokasgrāmatā
- (...)

##### Skaidrojums

Pēc veiksmīgiem izmēģinājumiem sacensībās tagad ir iespēja, ka tiesnesis paziņo un paskaidro lēmumus pēc VAR ‘video atkārtojuma pārskatīšanas’ vai ilgstošas VAR ‘pārbaudes’.

## Vārdnīca – Futbola termini (176. lpp.)

### Strīda bumba

#### Precizētais teksts

Spēles atsākšanas metode – tiesnesis met bumbu vienam spēlētājam no tās komandas, kura pēdējā pieskārs bumbai (izņemot soda laukumā, kur bumba tiek mesta vārtsargam); bumba ir spēlē, kad tā pieskaras zemei Spēles atsākšana, ja tiesnesis ir pārtraucis spēli, nekonstatējot pārkāpumu, piemēram, dēļ savainojuma, bojātas bumbas utt. (sk. Noteikumu 8)

## Praktiskās vadlīnijas spēles oficiālajām personām – Pozīcijas izvēle, pārvietošanās un komandas sadarbība (199. lpp.)

### 2. Pozīcijas izvēle un sadarbība

#### Papildinātais teksts

##### 11 m sitiens

Tiesneša asistentam ir jāatrodas vārtu un soda laukuma līniju krustpunktā. Ja vārtu līnija var tikt pārbaudīta, lai noteiktu vārtsarga pārkāpumu un to, vai ir gūti vārti/ nav gūti vārtu, izmantojot tehnoloģijas (piemēram, VLT, VAR sistēmu), ieteicams, lai tiesneša asistents atrastos uz sānu līnijas vienā līnijā ar 11 m sitiena atzīmi (kas ir aizmugures līnija), jo atrašanās uz vārtu līnijas rada risku, ka viņš varētu nespēt atgriezties pozīcijā, lai noteiktu aizmuguri, ja bumba atlec. Ja ir papildus tiesneša asistenti, papildus tiesneša asistentam ir jāatrodas vārtu un vārtu laukuma līniju krustpunktā un tiesneša asistents atrodas vienā līnijā ar 11 m atzīmi ~~(kas ir aizmugures līnija)~~.



# Vārdnīca

Vārdnīca sastāv no vārdiem/ frāzēm, kas prasa papildu skaidrojumu vai paskaidrojumu ārpus Noteikumu niansēm un/ vai nav iespējams precīzi pārtulkot citās valodās.

# Futbola institūcijas

## **IFAB – Starptautiskā futbola asociācijas valde**

Valde, kas sastāv no četrām britu futbola asociācijām un FIFA, kura ir atbildīga par Spēles Noteikumiem visā pasaulē. Noteikumu izmaiņas var apstiprināt tikai ikgadējā ģenerālajā sanāksmē, kas parasti notiek februārī vai martā

## **FIFA – Starptautiskā Futbola federāciju asociācija**

Vadošā organizācija, kas ir atbildīga par futbolu visā pasaulē

## **Konfederācija**

Organizācija, kas ir atbildīga par futbolu kontinentā. Sešas konfederācijas ir AFC (Āzija), CAF (Āfrika), Concacaf (Ziemeļamerika, Centrālā Amerika un Karību valstis), CONMEBOL (Dienvidamerika), OFC (Okeānija) un UEFA (Eiropa).

## **Nacionālā futbola asociācija**

Organizācija, kas ir atbildīga par futbolu savā valstī.

# Futbola termini

## A

### **Abandon – Pārtraukt**

Pārtraukt/apturēt spēli pirms paredzētajām beigām

### **Additional time – Kompensācijas laiks**

Laiks, kas tiek pielikts katra puslaika beigās par 'zaudēto' laiku maiņu, savainojumu, disciplināro sankciju, vārtu svinību utt. dēļ

### **Advantage - Priekšrocība**

Tiesnesis ļauj spēli turpināt, kad ir noticis pārkāpums, ja tas komandai, pret kuru ir noticis pārkāpums, dod labumu

### **Assessment of injured player – Savainota spēlētāja novērtēšana**

Ātra savainojuma pārbaude, ko parasti veic medicīnas darbinieks, lai noskaidrotu, vai spēlētājam ir nepieciešama palīdzība

### **Away goals rule – Viesos gūto vārtu noteikums**

Metode kā noteikt spēles/neizšķirta uzvarētāju, ja abas komandas ir guvušas vienādu vārtu skaitu; vārti, kas gūtie viesos tiek vērtēti dubultā

## B

### **Brutality – Brutalitāte**

Darbība, kas ir nežēlīga, cietsirdīga vai apzināti vardarbīga

## C

### **Caution – Brīdinājums**

Disciplinārā sankcija, kuru ietver ziņojumā un ziņo disciplinārajai iestādei, un kuru norāda ar dzeltenās kartiņas parādīšanu; divi brīdinājumi vienā spēlē pārvēršas spēlētāja, rezervista vai komandas oficiālās personas noraidījumā

### **Challenge – Cīņa par bumbu**

Darbība, kad spēlētājs cīnās/sacenšas ar pretinieku par bumbu

### **Charge (an opponent) – Pretinieka grūšana**

Fiziska cīņa pret pretinieku, parasti izmantojot plecu un rokas augšdelmu (kas tiek turēta tuvu ķermenim)

### **Concussion substitution – Smadzeņu satricinājuma maiņa**

Sacensību iespēja, kas ļauj katrai komandai veikt papildu maiņu (un attiecīgā gadījumā nodrošina tai papildu maiņas iespēju), ja kāds no tās spēlētājiem cieš no faktiska vai iespējama smadzeņu satricinājuma

*Skatīt 'Papildu pastāvīgo smadzeņu satricinājuma maiņu protokolols'*

### **'Cooling' break – 'Atvēsināšanās' pārtraukums**

Spēlētāju labsajūtas un drošības interesēs sacensību reglaments noteiktos laika apstākļos (augsts mitrums vai temperatūra) var atļaut 'atvēsināšanās' pārtraukumus (parasti no deviņdesmit sekundēm līdz trim minūtēm), lai atļautu ķermeņa temperatūrai pazemināties; tās atšķiras no 'dzeršanas' pauzēm

# D

## **Deceive – Maldināt**

Darbība, lai maldinātu/ piemānītu tiesnesi, lai tas pieņem nepareizu lēmumu/ disciplināro sankciju par labu maldinātājam un/vai viņa komandai

## **Deliberate – Apzināta**

Darbība, ko spēlētājs paredzēja/domāja izdarīt; tas nav ‘reflekss’ vai neapzināta reakcija

## **Direct free kick – Tiešais brīvsitiens**

Brīvsitiens, no kura var gūt vārtus, iesitot bumbu ar kāju tieši pretinieka vārtos, bez nepieciešamības citam spēlētājam tai pieskarties

## **Discretion – Apdomība/uzskats**

Vērtējums, ko izmanto tiesneši vai pārējās oficiālās personas, lai pieņemtu lēmumu

## **Dissent – Nepiepriekšība**

Publisks protests vai nepiepriekšība (mutiska un/vai fiziska) spēles oficiālo personu lēmumam; tiek sodīta ar brīdinājumu (dzelteno kartīti)

## **Distract – Novērst**

Trucēt, mulšināt vai pievērst uzmanību (parasti negodīgi)

## **‘Drinks’ break – ‘Dzeršanas’ pauze**

Sacensību reglaments var atļaut ‘dzeršanas’ pauzes (ne ilgākas par vienu minūti), lai spēlētāji varētu rehidrēties; tās atšķiras no ‘atvēršanās’ pārtraukuma

## **Dropped ball – Strīda bumba**

Spēles atsākšana, ja tiesnesis ir pārtraucis spēli, nekonstatējot pārkāpumu, piemēram, dēļ savainojuma, bojātas bumbas utt. (sk. Noteikumu 8).

## E

### **Electronic performance and tracking system (EPTS) – Elektroniskā snieguma un izsekošanas sistēma (EPTS)**

Sistēma, kas ieraksta un analizē datus par spēlētāja fizisko un psiholoģisko sniegumu

### **Endanger the safety of an opponent – Pretinieka drošības apdraudēšana**

Pakļaut pretinieku briesmām vai (savainojuma) riskam

### **Excessive force – Pārmērīgs spēks**

Izmanto vairāk spēka/ enerģijas kā nepieciešams

### **Extra time – Papildlaiks**

Metode, lai mēģinātu noteikt spēles rezultātu, kas ietver divus vienādus spēles papildlaikus, kas katrs nepārsniedz 15 minūtes

## F

### **Feinting – Māņkustība**

Darbība, ar kuru mēģina samulsināt pretinieku. Noteikumi nosaka atļautas un “neatļautas” māņkustības

### **Field of play (pitch) – Spēles laukums**

Spēles norises vieta, kas norobežota ar sānu līnijām, vārtu līnijām un vārtu tīkliem (ja tie tiek izmantoti)

# G

## **Goal line technology (GLT) – Vārtu līnijas tehnoloģija (VLT)**

Elektriska sistēma, kas nekavējoties informē tiesnesi par to, kad ir gūti vārti, piemēram, bumba vārtos pilnībā ir šķērsojusi vārtu līniju (sīkāk skat. Noteikumu 1)

# H

## **Holding offence – Pārkāpums par turēšanu**

Turēšana notiek tikai tad, kad spēlētāja kontakts ar pretinieka ķermeni vai ekipējumu ietekmēja pretinieka kustību

## **Hybrid system – Hibrīda sistēma**

Sintētisko un dabīgo materiālu kombinācija, lai izveidotu spēles virsmu, kas prasa sauli, ūdeni, gaisa cirkulāciju un pļaušanu

# I

## **Impede – Traucēt**

Aizkavēt, bloķēt vai novērst pretinieka darbību vai kustību

## **Indirect free kick – Netiešais brīvsitiens**

Brīvsitiens, no kura vārtus var gūt tikai tad, ja cits spēlētājs (no jebkuras komandas) pieskaras bumbai pēc tam, kad pa bumbu ir izdarīts sitiens ar kāju

## **Intercept – Pārtvert**

Neļaut bumbai nokļūt paredzētajā vietā

# K

## **Kick – Sitiens**

Sitiens pa bumbu ir izdarīts tad, kad spēlētājs tai pieskaras, izmantojot kāju un/vai potīti

## **Kicks from the penalty mark – Sitienu no 11 m atzīmes**

Skatīt “11 m sitienu (11 m sitienu sērija)”

# N

## **Negligible – Nesvarīgs/neievērojams**

Nenozīmīgs, minimāls

# O

## **Offence – Pārkāpums**

Darbība, kas ir pretrunā/pārkāpj Spēles Noteikumus

## **Offensive, insulting or abusive language/action(s) – Agresīvi, aizvainojoši vai aizskaroši izteicieni/darbība (-as)**

Vārdiska vai fiziska uzvedība, kas ir rupja, sāpīga vai nerespektabla; sodāma ar noraidījumu (sarkanā kartīte)

## **Outside agent – Nepiederoša persona**

Jebkurš dzīvnieks, objekts vai konstrukcija, utt., tāpat arī jebkura persona, kura nav spēles oficiālā persona vai nav komandas spēles protokolā (spēlētāji, rezervisti un komandas oficiālās personas)

# P

## **Penalise – Sodīt**

Sodīt, parasti apturot spēli, lai piešķirtu brīvsienu vai 11 m sitienu par labu pretinieku komandai (skatīt arī Priekšrocību)

## **Penalties (penalty shout-out) – 11 m sitieni (11 m sitienu sērija)**

*Iepriekš “Sitieni no 11 m atzīmes”*

Metode spēles rezultāta noskaidrošanai, kur katra komanda pārmaiņus veic sitienus, līdz abām komandām, izdarot vienādu sitienu skaitu, viena no komandām gūst par vieniem vārtiem vairāk (ja vien katras komandas pirmo 5 sitienu laikā otra komanda nevar izlīdzināt pirmās komandas rezultātu, pat gūstot vārtus visos atlikušajos sitienos)

## **Penalty shout-out – 11 m sitienu sērija**

*Skatīt “11 m sitieni (11 m sitienu sērija)”*

## **Play – Spēlēt**

Spēlētāja darbība, kad pieskaras bumbai

## **Playing distance – Spēles distance**

Distance līdz bumbai, kas ļauj spēlētājam pieskarties bumbai, izstiepjot pēdu/kāju, vai vārtsargam, lecot ar izstieptām rokām. Distance ir atkarīga no spēlētāja auguma

# Q

## **Quick free kick – Ātrs brīvsiens**

Brīvsiens, kurš ir izspēlēts (ar tiesneša atļauju) ļoti ātri pēc tam, kad spēle bija apturēta

# R

## **Reckless – Bezatbildīgi**

Spēlētāja jebkāda darbība (parasti izklupiens vai cīņa par bumbu), kad netiek ņemta vērā (ignorēta) bīstamība vai sekas pretiniekam

## **Restart – Atsākt**

Jebkura spēles atsākšanas metode pēc tam, kad tā ir apturēta

## **Restart position – Atsākšanas vieta**

Spēlētāja atrašanās vieta spēles atsākšanas brīdī tiek noteikta pēc viņa pēdām vai jebkuras citas ķermeņa daļas, kas pieskaras zemei, izņemot kā noteikts Noteikumā 11 – Aizmugure.

# S

## **Sanction – Sankcija**

Tiesneša pielietotās disciplinārās darbības

## **Save – Glābšana**

Spēlētāja darbība, lai apturētu vai mēģinātu liegt bumbai nokļūt vārtos, kad tā virzās vārtos vai tuvu tiem, izmantojot jebkuru ķermeņa daļu, izņemot plaukstas/rokas (izņemot vārtsargu savā soda laukumā)

## **Sending-off – Noraidījums**

Disciplinārā darbība, kad spēlētājam tiek pieprasīts atstāt spēles laukumu, līdz atlikušās spēles beigām par izdarīto pārkāpumu, kas sodāms ar noraidījumu (parādrot sarkano kartīti); Ja spēle ir sākusies, spēlētāju nevar aizvietot. Komandas oficiālā persona var arī tikt noraidīta.

## **Serious foul play – Ļoti rupja spēle**

Izklupiens vai cīņa par bumbu, kas apdraud pretinieka drošību, vai tiek izmantots pārmērīgs spēks, vai brutalitāte; sodāma ar noraidījumu (sarkano kartīti)

### **Shinguard – Kājsargs**

Aprikojums, ko valkā, lai aizsargātu spēlētāja apakšstilbu no traumām. Spēlētāji ir atbildīgi par to, lai viņiem būtu uzvilkti atbilstoša materiāla un izmēra kājsargi, kas ir izgatavoti no piemērota materiāla, lai nodrošinātu pienācīgu aizsardzību, un tiem jābūt nosegtām ar zeķēm

### **Shirt – Krekls**

Apģērbs, ko valkā virs spēlētāja ķermeņa augšdaļas kā daļu no komandas formas tērpa. Izņemot piedurkņu garumu, visu komandas spēlētāju krekli ir vienādi, izņemot vārtsargu, kura krekls atšķiras no pārējo spēlētāju un spēles oficiālo personu krekla

### **Signal – Signāls**

Tiesneša vai jebkuras spēles oficiālās personas fiziska norāde; parasti ietver kustību ar plaukstu vai roku, vai karogu, vai svilpes izmantošana (tikai tiesnesim)

### **Simulation – Simulācija**

Darbība, kas rada nepareizu/kļūdainu iespaidu, ka kaut kas ir noticis, kad tas nav noticis (skatīt arī 'Maldināt'), ko ir izdarījis spēlētājs, lai gūtu negodīgu priekšrocību

### **Spirit of the game – Spēles gars**

Futbola kā sporta spēles, bet arī konkrētās spēles (skatīt Noteikumu 5) galvenie/būtiskākie principi/ētoss

### **Suspend – Pārtraukt uz laiku**

Apturēt spēli uz laika periodu ar nodomu visbeidzot atsākt spēli, piemēram, miglas, spēcīga lietus, pērkona negaisa vai nopietna savainojuma dēļ

T

### **Tackle – Izklupiens**

Cīņa par bumbu ar kāju (uz zemes vai gaisā)

### **Team list – Komandas spēles protokols**

Oficiāls komandas dokuments, kurā parasti ir ierakstīti spēlētāji, rezervisti un komandas oficiālās personas

### **Team official – Komandas oficiālā persona**

Jebkura oficiālajā komandas spēles protokolā ierakstīta persona, kas nav spēlētājs, piemēram, treneris, fizioterapeits, ārsts (skatīt Tehniskais personāls)

### **Technical area – Tehniskā zona**

Komandas oficiālajām personām noteikta zona (stadionos), kas ir aprīkota ar sēdvietām (sīkāk skatīt Noteikumu 1)

### **Technical staff – Tehniskais personāls**

Oficiālie komandas pārstāvji, kas nav spēlētāji un ir norādīti komandas spēles protokolā, piemēram, treneris, fizioterapeits, ārsts (skatīt Komandas oficiālā persona)

### **Temporary dismissal – Noraidījums uz laiku**

Pagaidu atstādināšana no nākamās spēles daļas spēlētājam, kas ir vainīgs par dažiem/visiem pārkāpumiem, kas sodāmi ar brīdinājumu (atkarībā no sacensību reglamenta)

## **U**

### **Undue interference – Nepamatota iejaukšanās**

Darbība/iejaukšanās, kas nav nepieciešama

### **Unsporting behaviour – Nesportiska uzvedība**

Negodīga darbība/uzvedība; sodāma ar brīdinājumu

## **V**

### **Violent conduct – Agresīva uzvedība**

Darbība, kas nav cīņa par bumbu, un, kurā pret pretinieku izmanto, vai mēģina izmantot pārmērīgu spēku vai brutalitāti, vai ja spēlētājs apzināti kādam sit pa galvu vai seju, ja vien pielietotais spēks ir niecīgs

# Tiesnešu termini

## **Spēles oficiālā (s) persona (s)**

Vispārīgs termins personai vai personām, kas futbola asociācijas un/vai sacensību, kuras jurisdikcijā spēle tiek spēlēta, uzdevumā ir atbildīgas par futbola spēles kontroli

## **Tiesnesis**

Galvenā spēles oficiālā persona, kura darbojas spēles laukumā. Pārējās spēles oficiālās personas darbojas tiesneša kontrolē un vadībā. Tiesnesis ir galīgā lēmuma pieņēmējs

## **Pārējās spēles oficiālās personas**

### **‘Laukuma’ spēles oficiālās personas**

Lai palīdzētu tiesnesim, sacensībās var tikt nozīmētas pārējās spēles oficiālās personas:

#### **• Tiesneša asistents**

Spēles oficiālā persona, kas ar karogu pārvietojas katras sānu līnijas vienā pusē, lai palīdzētu tiesnesim, īpaši ar aizmugures situācijām un lēmumiem par atsītiem no vārtiem/stūra sitieniem/ iemetieniem

#### **• Ceturtais tiesnesis**

Spēles oficiālā persona, kas atbild par palīdzību tiesnesim gan laukumā, gan ārpus tā, ieskaitot tehniskās zonas pārraudzību, maiņu kontroli utt.

#### **• Papildus tiesneša asistents (AAR)**

Spēles oficiālā persona, kas pārvietojas pa vārtu līniju, lai palīdzētu tiesnesim, īpaši ar situācijām soda laukumā/ ap to un lēmumiem par vārtiem/nav vārtu

- **Rezerves tiesneša asistents**

Spēles oficiālā persona, kura aizvieto asistentu (un, ja sacensību reglaments atļauj, ceturto tiesnesi un/vai papildus tiesneša asistentu), kurš nav spējīgs turpināt un kurš ir atbildīgs par palīdzību tiesnesim gan laukumā, gan ārpus laukuma, ieskaitot tehniskās zonas pārraudzību, maiņu kontroli utt.

**‘Video’ spēles oficiālās personas (VMOs)**

Tās ir video tiesneša asistents (VAR) un video tiesneša papildus asistenti (AVAR), kas palīdz tiesnesim atbilstoši Spēles Noteikumiem un VAR protokolam

- **Video tiesneša asistents (VAR)**

Esošais vai bijušais tiesnesis, kurš ir nozīmēts palīdzēt tiesnesim, lai sniegtu informāciju no video atkārtojumiem tikai attiecībā uz ‘skaidru un acīmredzamu kļūdu’ vai ‘nopietni nepamanītu incidentu’ kādā no pārskatāmajām kategorijām

- **Video tiesneša papildus asistents (AVAR)**

Esošais vai bijušais tiesnesis/tiesneša asistents, kurš ir nozīmēts palīdzēt video tiesneša asistentam (VAR)



# Praktiskās vadlīnijas spēles oficiālajām personām

# Ievads

Šīs vadlīnijas satur praktiskus padomus spēles oficiālajām personām un papildina Spēles Noteikumu sadaļās esošo informāciju.

Noteikumā 5 ir atsauce uz tiesnešiem, kuriem ir jārikojas saskaņā ar Spēles Noteikumiem un 'spēles garu'. Tiek sagaidīts, ka tiesneši, piemērojot Spēles Noteikumus, vadīsies pēc veselā saprāta un 'spēles gara', it īpaši, pieņemot lēmumu attiecībā uz spēles sākšanu un/vai turpināšanu.

Īpaši tas ir attiecināms uz zemāka līmeņa futbola spēlēm, kur ne vienmēr pastāv iespēja stingri piemērot noteikumus. Piemēram, ja vien nepastāv kādas ar drošību saistītas problēmas, tiesnesim ir jāļauj spēle sākt/turpināt, ja:

- trūkst viens vai vairāki stūra karogi
- spēles laukumā ir nelielas marķējuma neprecizitātes, piemēram, stūra sektorā, centra aplī utt.
- vārtu stabi/pārliktnis nav baltā krāsā

Šādos gadījumos tiesnesim, vienojoties ar abām komandām, ir jāsāk / jāturpina spēle un ir jāinformē attiecīgās iestādes.

Apzīmējumi:

- AR = tiesneša asistents
- AAR = papildus tiesneša asistents

# Pozīcijas izvēle, pārvietošanās un sadarbība

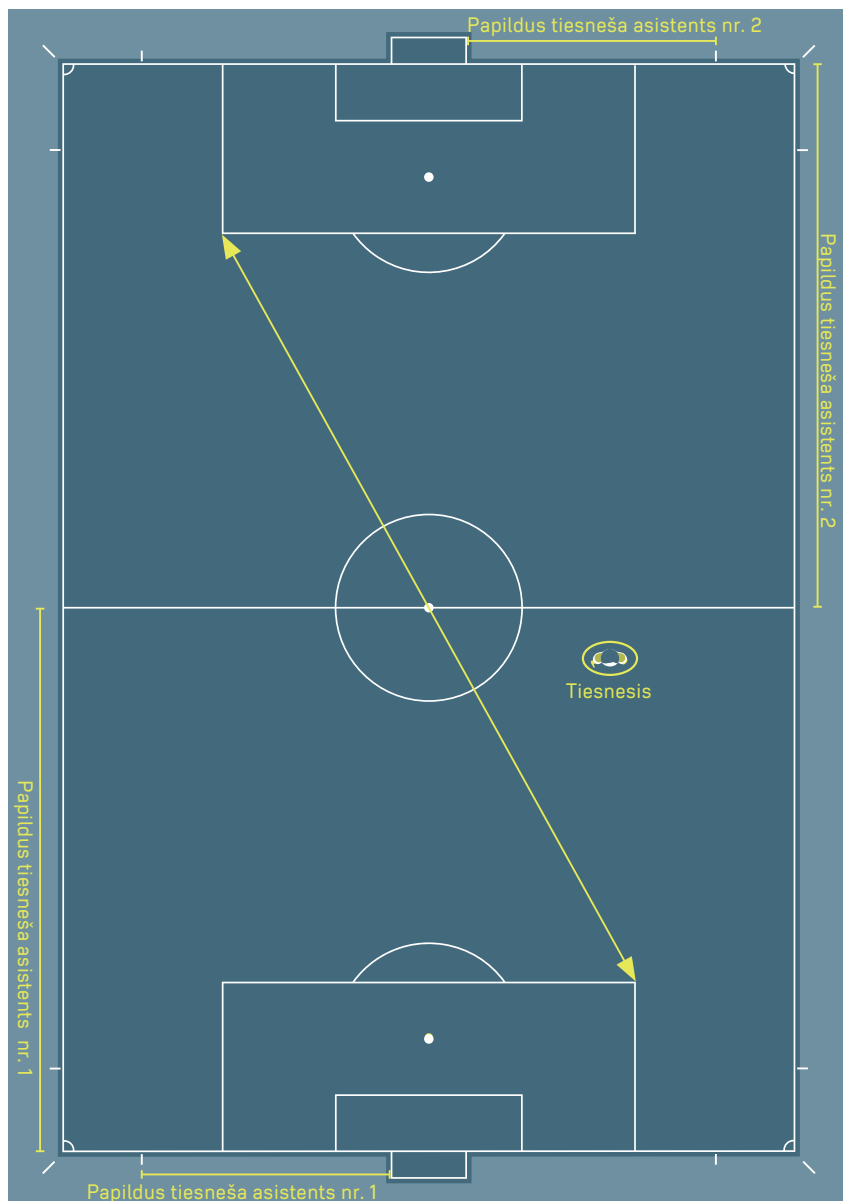
## 1. Pamata pozīcijas un pārvietošanās

Vislabākā ir tā pozīcija, no kuras tiesnesis var pieņemt pareizu lēmumu. Visas rekomendācijas par pozīcijas izvēli ir jāpielāgo, izmantojot specifisku informāciju par komandām, spēlētājiem un notikumiem spēlē.

Attēlos ieteiktās pozīcijas ir pamata vadlīnijas. Ieteicamās pozīcijas ir zonas, kurās tiesnesis varētu būt visefektīvākais. Atkarībā no attiecīgās spēles apstākļiem, šīs zonas var būt lielākas, mazākas vai citādas.

### Rekomendācijas:

- Spēlei ir jārisinās starp tiesnesi un vadošo tiesneša asistentu
- Tiesneša asistentam ir jāatrodas tiesneša redzeslokā, un tādēļ tiesnesim parasti būtu jāizmanto plaša diagonālā sistēma
- Atrašanās aiz spēles momenta ļauj tiesnesim vieglāk redzeslaukā paturēt spēli un vadošo tiesneša asistentu
- Tiesnesim vajadzētu būt pietiekami tuvu, lai redzētu spēli, tai netraucējot
- ‘Tas, kas ir jāredz’ ne vienmēr ir bumbas tuvumā. Tiesnesim būtu jāpievērš uzmanība arī:
  - spēlētāju konfrontācijām bez bumbas
  - iespējamām pārkāpumiem zonā, uz kuru spēle virzās
  - pārkāpumiem, kas notiek pēc izspēlētas bumbas



### **Pozīcijas izvēle tiesneša asistentiem un papildus tiesneša asistentiem**

Tiesneša asistentam ir jāatrodas vienā līnijā ar priekšpēdējo aizsargu vai ar bumbu, ja tā ir tuvāk vārtu līnijai nekā priekšpēdējais aizsargs. Tiesneša asistentam vienmēr ir jāatrodas ar seju pret laukumu, pat skrienot. Īsām distancēm vajadzētu izmantot sānsoli. Tas ir īpaši svarīgi, nosakot aizmuguri, jo šādā pozīcijā tiesneša asistentam ir labāka redzamības līnija.

Papildus tiesneša asistenta pozīcija ir aiz vārtu līnijas, izņemot, ja nepieciešams atrasties uz vārtu līnijas, lai pieņemtu lēmumu par vārti/nav vārtu situāciju. Papildus tiesneša asistentam nav atļauts ieiet laukumā, ja vien nerodas kādi ārkārtas apstākļi.



(GK)

**Vārtsargs**



**Aizsargs**



**Uzbrucējs**



**Tiesnesis**



Tiesneša  
**asistents**



**Papildus**  
tiesneša **asistents**

## 2. Pozīcijas izvēle un sadarbība

### Konsultācijas

Risinot situācijas par disciplināro sankciju piemērošanu, tiesnesim var būt pietiekami ar acu kontaktu un vienkāršu, neuzkrītošu signālu ar roku no tiesneša asistenta. Ja ir nepieciešama tieša konsultācija, tiesneša asistents nepieciešamības gadījumā var ieiet laukumā 2-3 metrus. Runājot tiesnesim un tiesneša asistentam, jāatrodas ar seju pret spēles laukumu, lai saruna nebūtu dzirdama citiem un varētu kontrolēt spēlētājus un spēles laukumu.

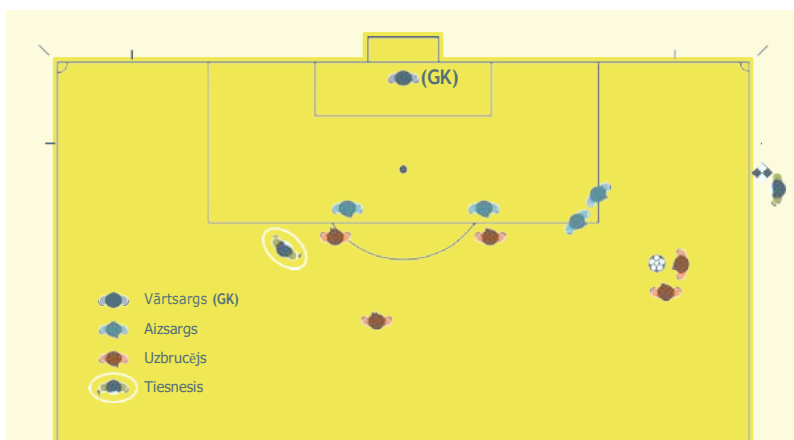
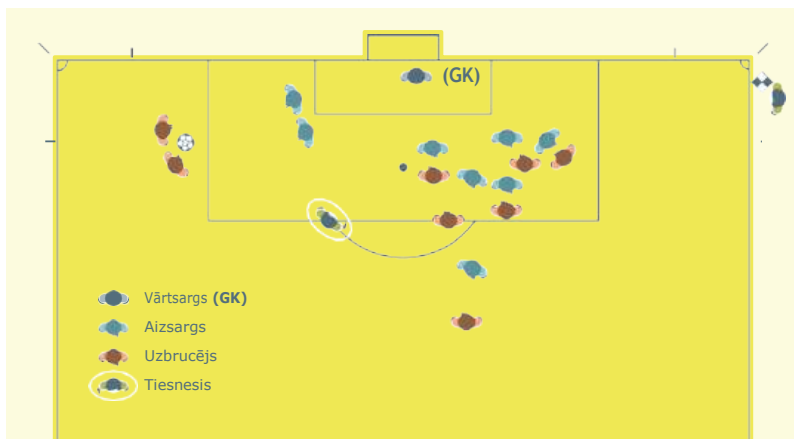
### Stūra sitiens

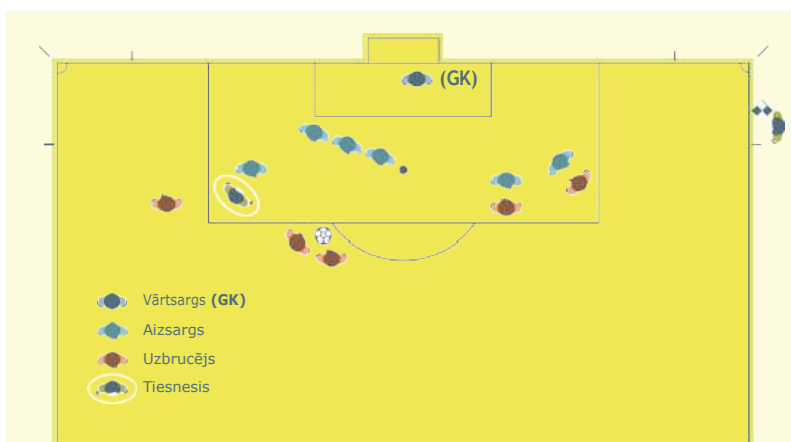
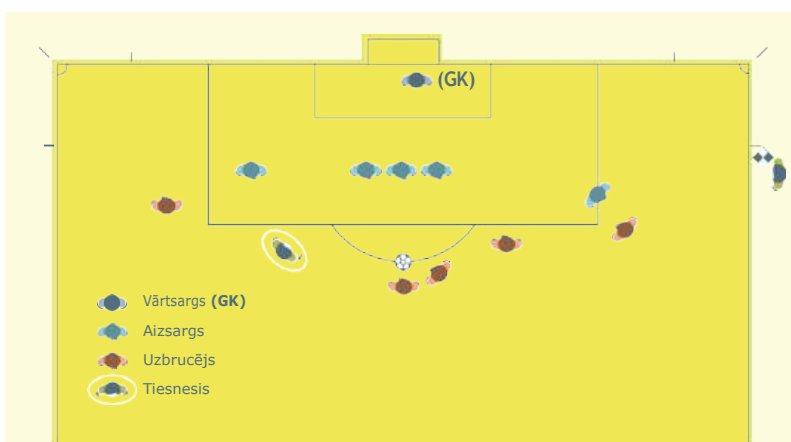
Stūra sitienu izpildes laikā tiesneša asistenta pozīcija ir aiz stūra karoga, vienā līnijā ar vārtu līniju, bet viņš nedrīkst traucēt stūra sitienu izpildošo spēlētāju, un viņam ir jākontrolē, lai bumba ir pareiza novietota stūra sektorā.



## Brīvsitiens

Brīvsitienu izpildes laikā tiesneša asistentam ir jābūt vienā līnijā ar priekšpēdējo aizsargu, lai kontrolētu aizmugures līniju. Tomēr tiesneša asistentam ir jābūt gatavam sekot bumbai, pārvietojoties gar sānu līniju stūra karoga virzienā, ja tiek izdarīts tiešs sitiens vārtu virzienā.





### Vārti/ nav vārtu

Ja vārti ir gūti un par to nav šaubu, tiesnesim ar tiesneša asistentu ir jāizveido acu kontakts un tiesneša asistentam, nepaceļot karogu, ātri ir jāpārvietojas 25-30 m gar sānu līniju virzienā uz viduslīniju.

Ja vārti ir gūti, bet šķiet, ka bumba joprojām ir spēlē, tiesneša asistentam vispirms ir jāpaceļ karogs, lai pievērstu tiesneša uzmanību, tad ir jāturpina ar parasto gūto vārtu procedūru, ātri pārvietojoties 25-30 m gar sānu līniju virzienā uz viduslīniju.

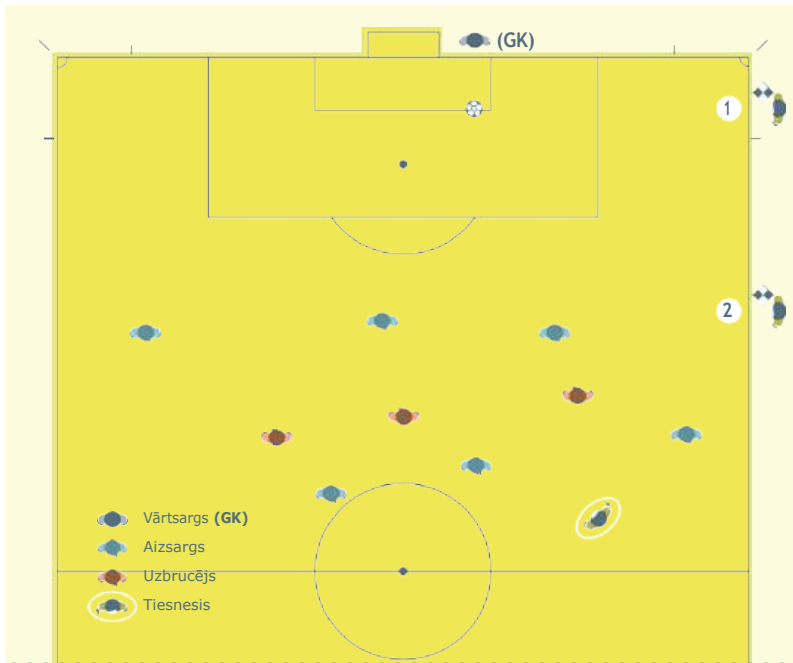
Gadījumos, ja visa bumba pilnībā nešķērso vārtu līniju un spēle turpinās kā parasti, jo vārti nav gūti, tiesnesim ir jāizveido acu kontakts ar tiesneša asistentu, un, ja nepieciešams, neuzkrītoši ir jāsignalizē ar roku.



### Atsitiens no vārtiem

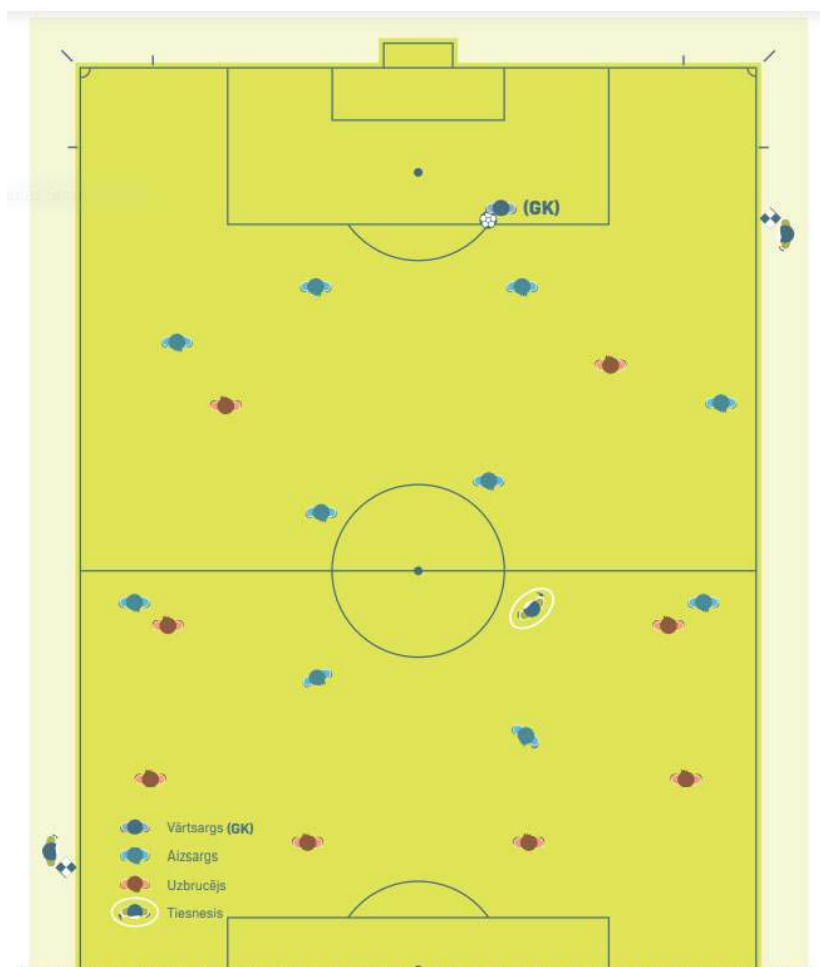
Tiesneša asistentam vispirms ir jākontrolē, vai bumba ir vārtu laukumā. Ja bumba nav novietota pareizi, tiesneša asistentam ir jāpaliek savā pozīcijā un obligāti ir jānodibina acu kontakts ar tiesnesi un jāsignalizē ar karogu. Kad bumba vārtu laukumā ir novietota pareizi, tiesneša asistentam ir jāieņem pozīcija aizmugures līnijas kontrolei.

Tomēr, ja ir papildus tiesneša asistents, tiesneša asistentam uzreiz ir jāieņem pozīcija aizmugures līnijā, un papildus tiesneša asistentam ir jāatrodas vārtu un vārtu laukuma līniju krustpunktā un jākontrolē, vai bumba ir novietota vārtu laukumā. Ja bumba nav novietota pareizi, papildus tiesneša asistentam par to ir jāinformē tiesnesis.



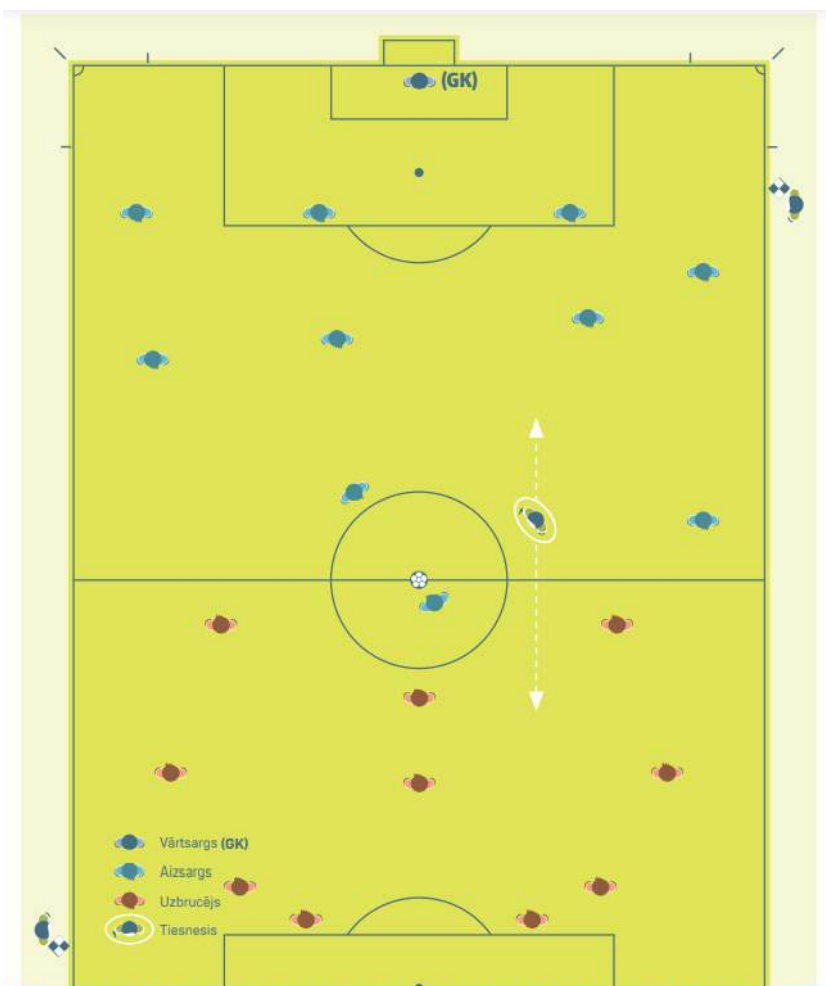
### Vārtsargs, kurš izlaiž bumbu

Tiesneša asistentam ir jāieņem pozīcija pretī soda laukuma līnijai un jākontrolē, vai vārtsargs nespēlē ar rokām ārpus soda laukuma. Tiklīdz vārtsargs ir izlaidis bumbu, tiesneša asistentam ir jāieņem pozīcija aizmugures līnijas kontrolei.



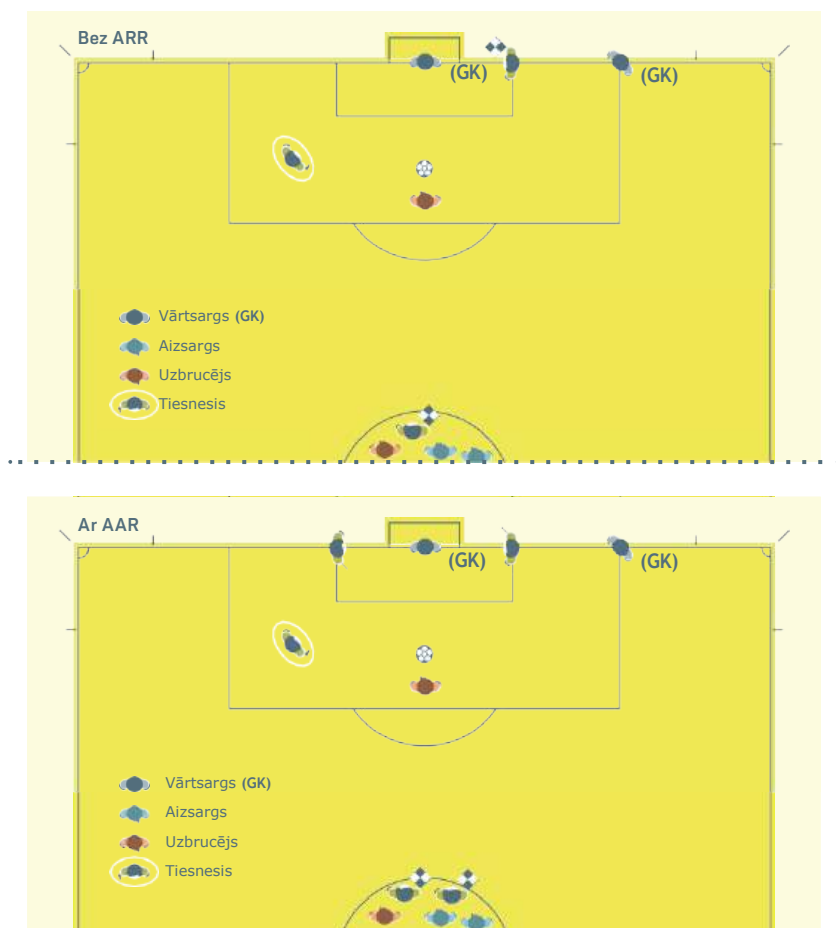
## Sākumsitiens

Tiesneša asistentiem ir jāatrodas vienā līnijā ar priekšpēdējo aizsargu.



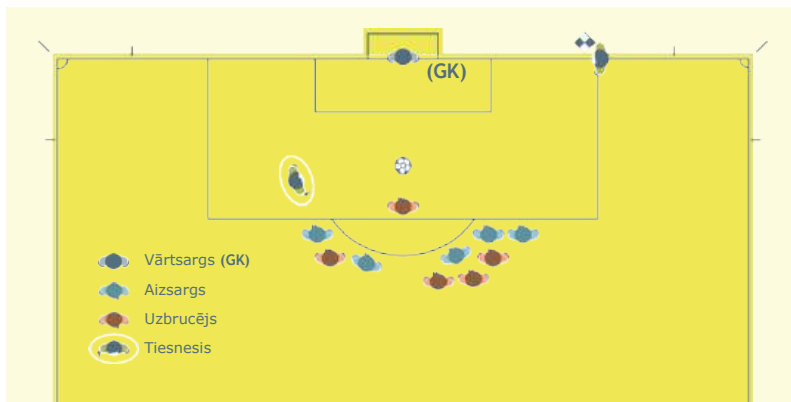
### 11 m sitienu (11 m sitienu sērija)

Vienam tiesneša asistentam ir jāatrodas vārtu un vārtu laukuma līniju krustpunktā. Otram tiesneša asistentam ir jāatrodas centra aplī, lai kontrolētu spēlētājus. Ja ir papildus tiesneša asistenti, tiem ir jāatrodas vārtu un vārtu laukuma līniju krustpunktā, attiecīgi – pa labi un pa kreisi no vārtiem, izņemot, ja tiek lietota vārtu līnijas tehnoloģija (VLT), kad ir nepieciešams tikai viens papildus tiesneša asistents. Šajā gadījumā otram papildus tiesneša asistentam un pirmajam tiesneša asistentam vajadzētu kontrolēt spēlētājus centra aplī, bet otram tiesneša asistentam un ceturtajam tiesnesim vajadzētu kontrolēt tehniskās zonas.



## 11 m sitiens

Tiesneša asistentam ir jāatrodas vārtu un soda laukuma līniju krustpunktā.



Ja vārtu līnija var tikt pārbaudīta, lai noteiktu vārtsarga pārkāpumu un to, vai ir gūti vārti/ nav gūti vārtu, izmantojot tehnoloģijas (piemēram, VLT, VAR sistēmu), ieteicams, lai tiesneša asistents atrastos uz sānu līnijas vienā līnijā ar 11 m sitienu atzīmi (kas ir aizmugures līnija), jo atrašanās uz vārtu līnijas rada risku, ka viņš varētu nespēt atgriezties pozīcijā, lai noteiktu aizmuguri, ja bumba atlec.



Ja ir papildus tiesneša asistenti, papildus tiesneša asistentam ir jāatrodas vārtu un vārtu laukuma līniju krustpunktā un tiesneša asistents atrodas vienā līnijā.

### **Masu konfrontācija**

Masu konfrontācijas gadījumos tuvāk esošais tiesneša asistents drīkst ieiet spēles laukumā, lai palīdzētu tiesnesim. Otram tiesneša asistentam ir jāvēro un jāpieraksta incidenta detaļas. Ceturtajam tiesnesim vajadzētu palikt tehnisko zonu tuvumā.

### **Obligātā distance**

Ja tiesneša asistenta tiešā tuvumā tiek nozīmēts brīvsitiens, tiesneša asistents var ieiet spēles laukumā (parasti pēc tiesneša lūguma), lai palīdzētu nodrošināt, ka spēlētāji atrodas 9.15 m (10 jardus) attālumā no bumbas. Šajā gadījumā pirms spēles atsākšanas tiesnesim ir jāgaida, līdz tiesneša asistents atgriežas savā pozīcijā.

### **Maiņas**

Ja nav ceturta tiesneša, tiesneša asistents pārvietojas līdz viduslīnijai un palīdz ar maiņu procedūru; tiesnesim pirms spēles atsākšanas ir jāgaida, līdz tiesneša asistents atgriežas savā pozīcijā.

Ja ir ceturtais tiesnesis, tiesneša asistentam nav jāpārvietojas uz viduslīniju, jo ceturtais tiesnesis veic maiņu procedūru, ja vien nenotiek vairākas maiņas vienlaicīgi, tādā gadījumā tiesneša asistents pārvietojas uz viduslīniju, lai palīdzētu ceturtajam tiesnesim.



# Ķermeņa valoda, komunikācija un silpe

## 1. Tiesneši

### Ķermeņa valoda

Ķermeņa valoda ir instruments, ko tiesnesis izmanto, lai:

- palīdzētu kontrolēt spēli
- parādītu autoritāti un paškontroli

Ķermeņa valoda nav lēmuma izskaidrojums.

### Signāli

Skatīt signālu attēlus Noteikumā 5

### Svilpe

Svilpe ir nepieciešama, lai:

- sāktu spēli (spēles un papildlaika pirmo un otro puslaiku), pēc gūtiem vārtiem
- apturētu spēli:
  - brīvsitienam vai 11 m sitienam
  - ja spēle ir pārtraukta uz laiku vai pavisam
  - katra puslaika beigās
- atsāktu spēli:
  - brīvsitieniem, kad ir nepieciešama atbilstoša distance
  - 11 m sitieniem
- atsāktu spēli pēc tam, kad tā ir apturēta dēļ:
  - brīdinājuma vai noraidījuma

- savainojuma
- maiņas

Svilpe NAV nepieciešama, lai:

- apturētu spēli skaidram:
  - atsitenam no vārtiem, stūra sitenam, iemetienam vai gūtiem vārtiem
- atsāktu spēli:
  - no vairuma brīvситиenu un atsitiena no vārtiem, stūra sitiena, iemetiena vai strīda bumbas

Svilpei, kas tiek izmantota pārāk bieži/nevajadzīgi, būs mazāka ietekme, kad tā būs nepieciešama.

Ja tiesnesis vēlas, lai spēlētājs (-i) gaida svilpi pirms spēles atsākšanas (piemēram, nodrošinot, ka aizsargājošās komandas spēlētāji ir 9.15 m no bumbas brīvситиена izpildes laikā), tiesnesim skaidri par to ir jāinformē uzbrūkošie spēlētājs (-i), lai gaida svilpi.

Ja tiesnesis dod svilpi kļūdaini un spēle tiek apturēta, spēle tiek atsākta ar strīda bumbu.

## 2. Tiesneša asistenti

### Skaņas signāli

Skaņas signālu sistēma ir papildu signāls, kurš izmantojams tikai tiesneša uzmanības pievēršanai. Situācijas, kad skaņas signāls var būt lietderīgs, ir:

- aizmugure
- pārkāpumi (ārpus tiesneša redzes lauka)
- iemetiens, stūra sitiens, atsitens no vārtiem vai vārti (ja lēmums ir sarežģīts)

### Elektroniskā komunikācijas sistēma

Ja tiek izmantota elektroniskā komunikācijas sistēma, tiesnesis instruēs tiesneša asistentus, kad komunikācijas sistēmas izmantošana var būt lietderīga kopā ar fizisku signālu vai tā vietā.

## Karoga tehnika

Tiesneša asistenta karogam vienmēr ir jābūt attītam un tiesnesim redzamam. Parasti tas nozīmē, ka karogs tiek nests rokā, kas atrodas vistuvāk tiesnesim. Signalizējot tiesneša asistents apstājas, nostājas ar seju pret spēles laukumu, izveido acu kontaktu ar tiesnesi un ceļ karogu, izmantojot apzinātu (nevis sasteigtu vai pārspīlētu) kustību. Karogam ir jābūt kā rokas pagarinājumam. Tiesneša asistentam karogs ir jāceļ tajā rokā, kura tiks izmantota nākamajam signālam. Ja apstākļi mainās un nākamajam signālam ir jāizmanto otra roka, tiesneša asistentam karogs otrā rokā jāpārliet zem jostasvietas. Ja tiesneša asistents signalizē, ka bumba ir ārpus spēles, signāls ir jāsaģlabā, līdz tiesnesis to ierauga.

Ja tiesneša asistents signalizē par pārkāpumu, kurš sodāms ar noraidījumu, un signāls netiek pamanīts uzreiz:

- ja spēle ir apturēta, tās atsākums var tikt mainīts saskaņā ar Noteikumiem (brīvsitiens, 11 m sitiens, utt.)
- ja spēle ir atsākta, tiesnesis joprojām drīkst piemērot disciplinārās sankcijas, bet pārkāpums nevar tikt sodīts ar brīvsitienu vai 11 m sitienu

## Žesti

Vispārpieņemts ir nosacījums, ka tiesneša asistentam nevajadzētu izmantot acīmredzamus signālus ar roku. Tomēr dažos gadījumos neuzkrītošs signāls ar roku var palīdzēt tiesnesim. Signālam ar roku ir jābūt ar skaidru nozīmi, par ko vajadzētu vienoties pirmsspēles diskusijā.

## Signāli

Skatīt attēlus ar signāliem Noteikumā 6

### Stūra sitiens/atsitiens no vārtiem

Kad bumba pilnībā šķērso vārtu līniju, tiesneša asistents paceļ karogu ar labo roku (labāka redzamība), lai informētu tiesnesi, ka bumba ir ārpus spēles, un tad, ja tas ir:

- tuvu tiesneša asistentam – norāda, vai tas ir atsitiens no vārtiem vai stūra sitiens
- tālu no tiesneša asistenta – izveido acu kontaktu un seko tiesneša lēmumam

Kad bumba skaidri šķērso vārtu līniju, tiesneša asistentam nav nepieciešams pacelt karogu, lai norādītu, ka bumba ir atstājusi spēles laukumu. Ja lēmums par

par atsitienu no vārtiem vai stūra sitienu ir acīmredzams, nav nepieciešams dod signālu, it īpaši, ja par to signalizē tiesnesis.

## **Pārkāpumi**

Kad pārkāpumi vai nedisciplinēta uzvedība notiek tiešā tiesneša asistenta tuvumā vai ārpus tiesneša redzesloka, tiesneša asistentam ir jāpaceļ karogs. Visās citās situācijās tiesneša asistentam ir jāgaida un, ja tas tiek pieprasīts, jāpiedāvā savs viedoklis un tad ir jāinformē tiesnesis par to, kas ir redzēts un dzirdēts, un kuri spēlētāji bija iesaistīti.

Pirms signalizēšanas par pārkāpumu, tiesneša asistentam ir jāizvērtē, vai:

- pārkāpums notika ārpus tiesneša redzes lauka un vai tiesneša redzes lauks bija aizšķērsots
- tiesnesis nebūtu pielietojis priekšrocības principu

Kad ir izdarīts pārkāpums, par kuru ir nepieciešams signāls no tiesneša asistenta, tiesneša asistentam ir:

- jāpaceļ karogs tajā rokā, kura tiks izmantota sekojošam signālam – tas tiesnesim skaidri norāda, kam tiks piešķirts brīvsiitiens
- jāizveido acu kontakts ar tiesnesi
- viegli jāpakustina karogs uz priekšu un atpakaļ (izvairoties no jebkādām pārmērīgām vai agresīvām kustībām)

Tiesneša asistentam ir jāizmanto ‘gaidi un skaties tehnika’ un jāļauj spēli turpināt, un nav jāpaceļ karogs, kad komanda, pret kuru tika izdarīts pārkāpums, gūst labumu no priekšrocības; tāpēc tiesneša asistentam ir ļoti svarīgi izveidot acu kontaktu ar tiesnesi

## **Pārkāpumi soda laukumā**

Kad aizsargs izdara pārkāpumu soda laukumā ārpus tiesneša redzes lauka, it īpaši tuvu tiesneša asistenta atrašanās vietai, tiesneša asistentam vispirms ir jāizveido acu kontakts ar tiesnesi, lai izvērtētu tiesneša pozīciju un kādas darbības ir veiktas. Ja tiesnesis nav veicis nekādas darbības, tiesneša asistentam ir jāsignalizē ar karogu, jāizmanto elektroniskais signāls un pēc tam redzami jāpārvietojas gar sānu līniju stūra karoga virzienā.

### **Pārkāpumi ārpus soda laukuma**

Kad aizsargs izdara pārkāpumu ārpus soda laukuma (tuvu soda laukuma robežām), tiesneša asistentam ir jāizveido acu kontakts ar tiesnesi, lai izvērtētu tiesneša pozīciju un kādas darbības ir veiktas, un, ja nepieciešams, jāsignalizē ar karogu. Pretuzbrukumu gadījumos tiesneša asistentam ir jābūt spējīgam sniegt informāciju par to, bija, vai nebija izdarīts pārkāpums un vai pārkāpums tika izdarīts soda laukumā vai ārpus tā, un kādas disciplinārās sankcijas vajadzētu piemērot. Tiesneša asistentam vajadzētu acīmredzami pārvietoties gar sānu līniju virzienā uz viduslīniju, lai norādītu, ka pārkāpums notika ārpus soda laukuma.

### **Vārti – nav vārtu**

Ja ir skaidrs, ka bumba ir pilnībā šķērsojusi vārtu līniju vārtos, tiesneša asistentam ir jāizveido acu kontakts ar tiesnesi, nedodot nekādus papildu signālus.

Kad vārti ir gūti, bet nav skaidrs vai bumba pilnībā ir šķērsojusi līniju, tiesneša asistentam ir jāpaceļ karogs, lai pievērtu tiesneša uzmanību un tad ir jāapstiprina vārtu guvums.

### **Aizmugure**

Pirmā tiesneša asistenta darbība, pieņemot lēmumu par aizmuguri, ir pacelt karogu (izmantojot labo roku, kas tiesneša asistentam nodrošina labāku redzamību) un tad, ja tiesnesis aptur spēli, izmantot karogu, lai norādītu spēles laukuma vietu, kurā notika pārkāpums. Ja karogu tiesnesis nepamana uzreiz, tiesneša asistentam ir jāsignalizē tik ilgi, līdz viņš ir pamanīts vai bumbu viennozīmīgi kontrolē aizsargājošā komanda.

### **11 m sitiens**

Ja vārtsargs acīmredzami kustas uz priekšu no vārtu līnijas, pirms ir izdarīts sitiens pa bumbu un liedz gūt vārtus, tiesneša asistentam vajadzētu norādīt par pārkāpumu saskaņā ar tiesneša pirms spēles instrukcijām.

### **Maiņa**

Tiklīdz tiesneša asistents saņem informāciju (no ceturtā tiesneša vai komandas oficiālās personas) par maiņas pieprasījumu, tiesneša asistentam tas ir jāsignalizē tiesnesim nākamajā brīdī, kad spēle ir apturēta.

## **Iemetiens**

Kad bumba pilnībā šķērso sānu līniju:

- tiesneša asistenta tuvumā – jādod tiešs signāls, lai norādītu iemetiena virzienu
- tālu no tiesneša asistenta un lēmums par iemetienu ir acīmredzams – tiesneša asistentam ir jādod tiešs signāls, lai norādītu iemetiena virzienu
- tālu no tiesneša asistenta un tiesneša asistentam ir šaubas par iemetiena virzienu – tiesneša asistentam ir jāpaceļ karogs, lai informētu tiesnesi, ka bumba ir ārpus spēles, jāizveido acu kontakts ar tiesnesi un jāseko tiesneša signālam

## **3. Papildus tiesneša asistenti**

Papildus tiesneša asistenti komunikācijai ar tiesnesi izmanto radio komunikācijas sistēmu (ne karogus). Ja radio komunikācijas sistēma pārstāj darboties, papildus tiesneša asistents izmantos karoga kātu, kas aprīkots ar elektronisko signālu. Papildus tiesneša asistenti parasti neizmanto acīmredzamus signālus ar roku, bet dažos gadījumos neuzkrītošs signāls ar roku tiesnesim var dot vērtīgu atbalstu. Signālam ar roku ir jābūt ar skaidru nozīmi, un par šādiem signāliem vajadzētu vienoties pirmsspēles diskusijā.

Papildus tiesneša asistentam, novērtējot, ka bumba pilnībā ir šķērsojusi vārtu līniju vārtos, ir nepieciešams:

- nekavējoties, izmantojot komunikācijas sistēmu, informēt tiesnesi, ka vārti ir ieskaitāmi
- skaidri signalizēt ar kreiso roku perpendikulāri vārtu līnijai un virzienā uz laukuma centru (karoga kātam arī ir jāatrodas kreisajā rokā). Šis signāls nav nepieciešams, kad bumba ļoti skaidri ir šķērsojusi vārtu līniju.

Tiesnesis pieņems galīgo lēmumu.

# Citi padomi

## 1. Priekšrocība

Tiesnesis var pielietot priekšrocības principu ikreiz, kad notiek pārkāpums, bet, pieņemot lēmumu par priekšrocības pielietošanu vai spēles apturēšanu, ir jāizvērtē sekojošais:

- pārkāpuma smagums – ja par pārkāpumu ir pamats sodīt ar noraidījumu, tiesnesim ir jāpārtrauc spēle un jānoraida spēlētājs, ja vien nav skaidra iespēja gūt vērtus
- vieta, kur notika pārkāpums – jo tuvāk pretinieka vārtiem, jo priekšrocība var būt efektīvāka
- iespējas tūlītējam, daudzsološam uzbrukumam
- spēles atmosfēra

## 2. Kompensācija par zaudēto laiku

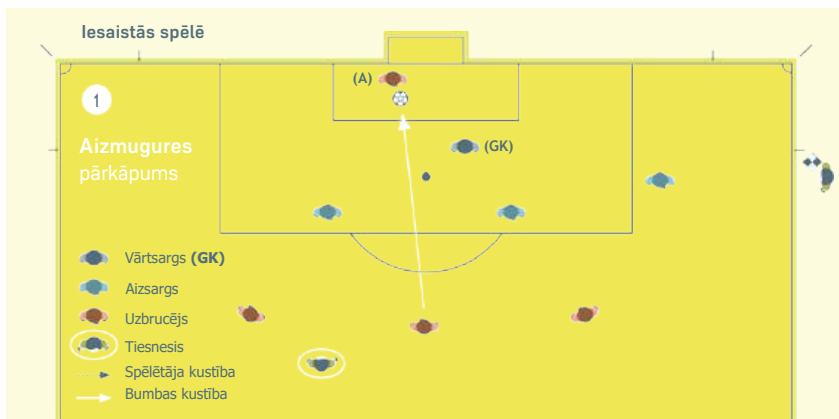
Daudzas apstāšanās spēlē ir pilnīgi dabiskas (piemēram, iemetieni, atsitieni no vārtiem). Laika kompensācija ir veicama tikai tad, ja laika vilcināšana ir pārmērīga.

## 3. Pretinieka turēšana

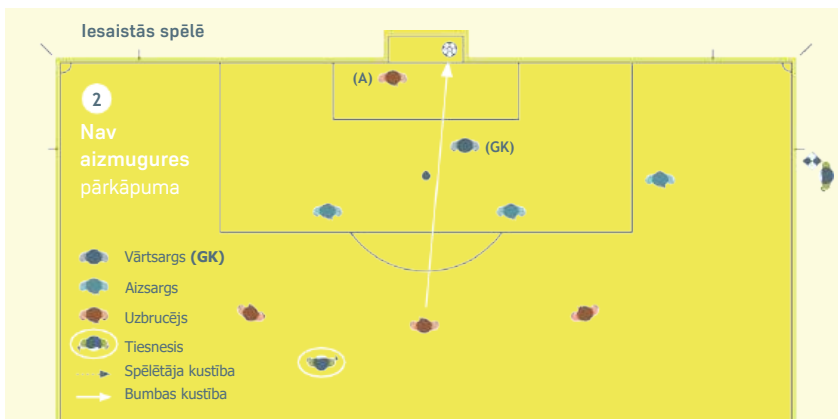
Tiesnešiem tiek atgādināts par laicīgu iejaukšanos un stingru rīcību attiecībā uz pārkāpumiem ar turēšanu, īpaši soda laukumā, pie stūra sitienu un brīvsitienu. Lai risinātu šādas situācijas:

- tiesnesim ir mutiski jābrīdina jebkurš spēlētājs, kurš tur pretinieku, pirms bumba ir spēlē
- jābrīdina spēlētājs ar dzelteno kartīti, ja turēšana turpinās, pirms bumba ir spēlē
- jānozīmē tiešais brīvsitiens, vai 11 m sitiens un spēlētājs jābrīdina ar dzelteno kartīti, ja tas notiek, kad bumba ir spēlē

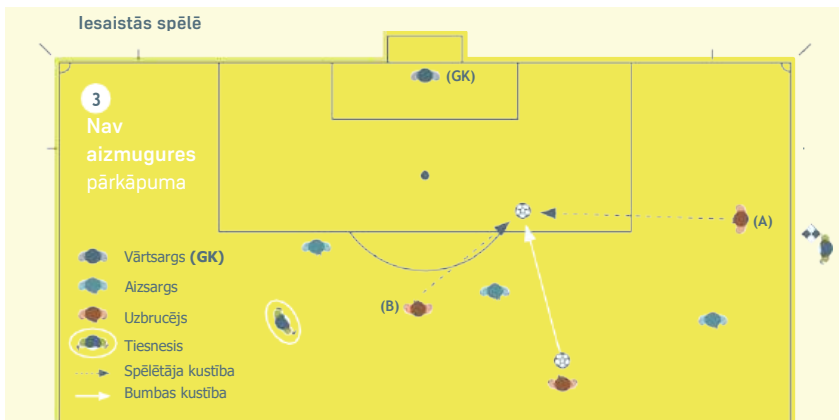
#### 4. Aizmugure



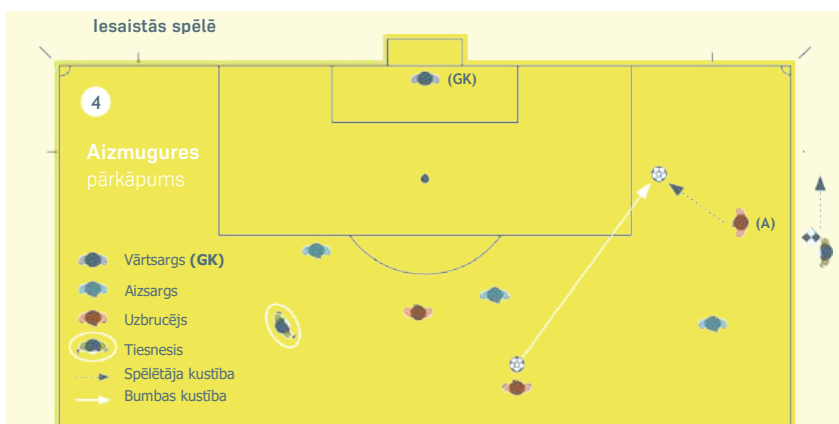
Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī (A)**, netraucējot pretinieku, **skar bumbu**. Tiesneša asistentam ir jāpaceļ karogs, ka spēlētājs **skar bumbu**.



Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī (A)**, netraucējot pretinieku, **neskar bumbu**. Spēlētājs neskāra bumbu, tātad nevar tikt sodīts.

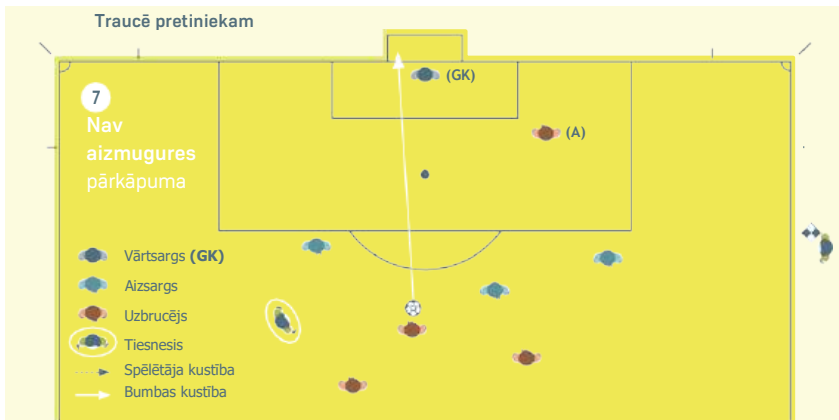


Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī** (A) skrien uz bumbu un komandas partneris, kurš **nav aizmugures stāvoklī** (B), arī skrien uz bumbu un spēlē to. (A) neskāra bumbu, tātad nevar tikt sodīts.

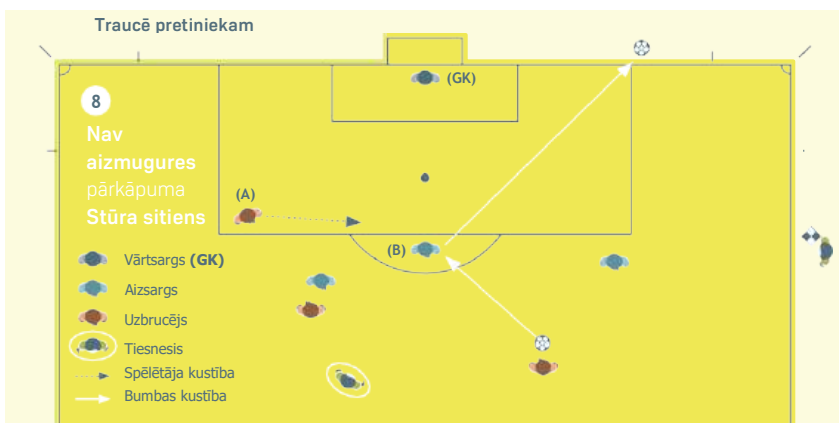


Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī** (A) var tikt sodīts, pirms spēlē vai skar bumbu, ja pēc tiesneša uzskatiem, nevienam citam komandas partnerim, kurš neatrodas aizmugures stāvoklī, nav iespēju spēlēt bumbu.



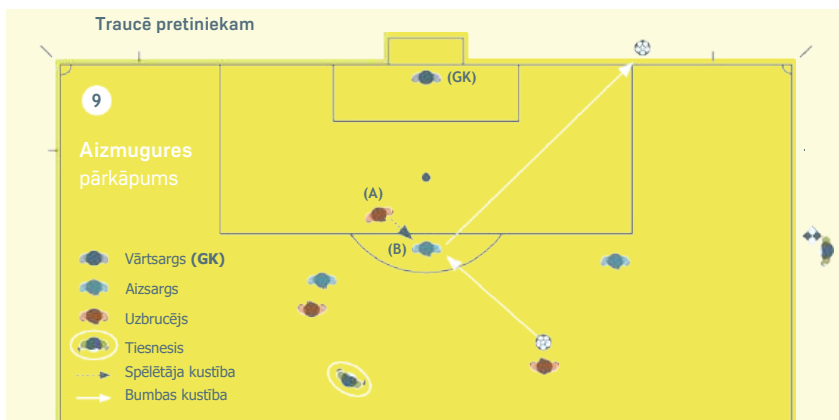


Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī** (A) acīmredzami **neaizsedz** vārtsarga redzes līniju vai **necīnās** ar pretinieku par bumbu.

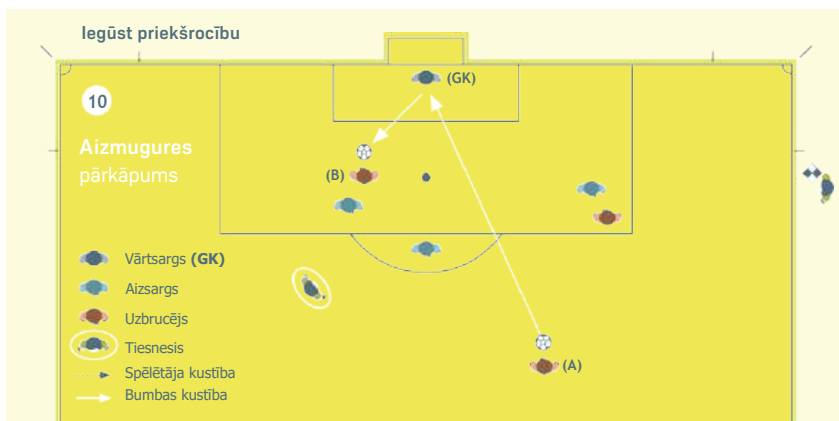


Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī** (A) skrien bumbas virzienā, bet ļauj pretiniekam spēlēt vai būt spējīgam spēlēt bumbu.

(A) **necīnās** ar pretinieku (B) par bumbu.

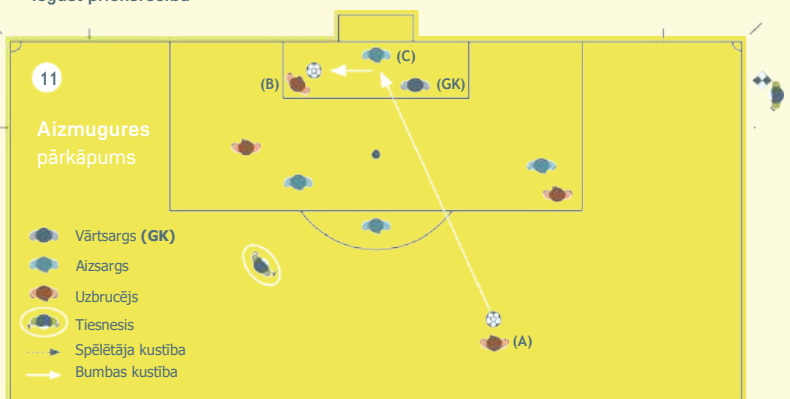


Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī** (A) skrien bumbas virzienā, cīnoties ar pretiniekam par bumbu, neļauj pretiniekam (B) spēlēt vai būt spējīgam spēlēt bumbu. (A) cīnās ar pretiniekam (B) par bumbu.



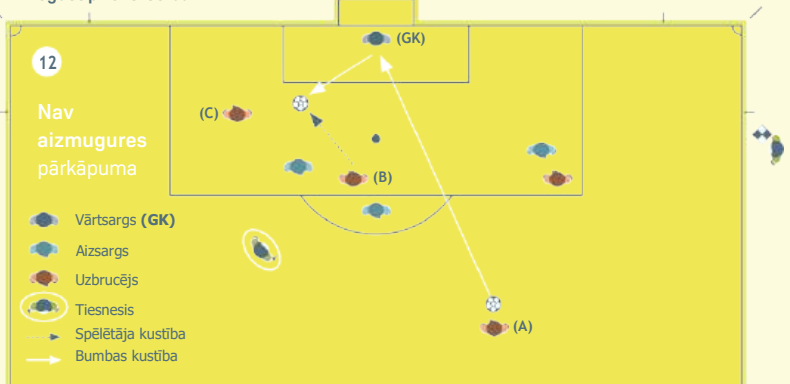
Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī** (B) ir sodāms par **atlecošās bumbas spēlēšanu vai skaršanu**, kad tā ir novirzīta vai spēlēta, vārtsargam apzināti glābjot vārtus, ja uzbrucējs ir bijis **aizmugures stāvoklī**, kad bumbu pēdējo reizi skāra vai spēlēja viņa komandas partneris.

legūst priekšrocību

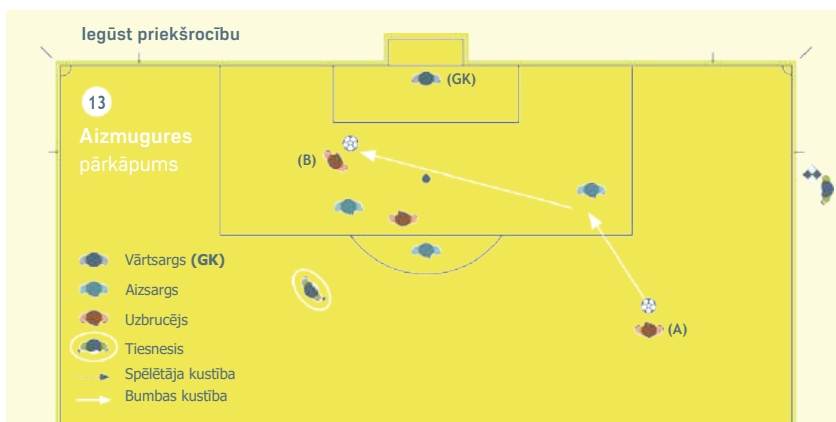


Uzbrucējs **aizmugures stāvoklī** (B) ir sodāms par **atlecošās bumbas spēlēšanu vai skaršanu**, kad tā ir novirzīta vai spēlēta, aizsargājošās komandas spēlētājam (C) apzināti glābjot vārtus, ja uzbrucējs ir bijis **aizmugures stāvoklī**, kad bumbu pēdējo reizi skāra vai spēlēja viņa komandas partneris.

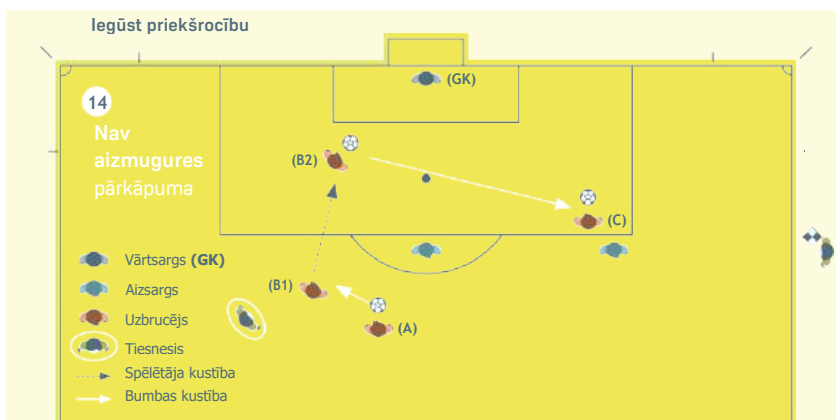
legūst priekšrocību



Pēc komandas partnera (A) sitiena bumba atlec no vārtsarga, (B) neatrodas aizmugures stāvoklī un spēlē bumbu, (C) netiek sodīts par atrašanos **aizmugures stāvoklī**, jo neguva priekšrocību no atrašanās šajā pozīcijā, tāpēc, ka spēlētājs nepieskārās bumbai.



Pēc komandas partnera (A) sitiena bumba atlec, vai pretinieks to novirza pie uzbrucēja (B), kurš ir sodāms par **bumbas spēlēšanu vai skaršanu**, iepriekš atrodoties **aizmugures stāvoklī**.



Uzbrucējs (C) ir **aizmugures stāvoklī** un netraucē pretiniekam, kad (A) piespēlē bumbu spēlētājam (B1), kurš nav aizmugures stāvoklī un skrien pretinieka vārtu virzienā un piespēlē bumbu (B2) komandas partnerim (C). Uzbrucējs (C) **nebija aizmugures stāvoklī**, kad bumba tika piespēlēta, tātad nevar tikt sodīts.

## 5. Savainojumi

Spēlētāju drošība ir augstākā prioritāte, un tiesnesim vajadzētu veicināt medicīniskā personāla darbu, it īpaši nopietnu traumu un/vai galvas traumu izvērtēšanā. Tas ietvers saskaņoto novērtēšanas/aprūpes protokolu ievērošanu un palīdzību.

## 6. Novērtēšana/aprūpe pēc brīdinājuma/noraidījuma

Iepriekš savainotajam spēlētājam, kurš saņēma medicīnisko aprūpi spēles laukumā, pirms spēles atsākšanas, laukums bija jāatstāj. Tas var būt netaisnīgi, ja savainojumu izraisīja pretinieks, jo pārkāpēja komanda, atsākot spēli, iegūst skaitlisku pārkāpumu.

Tomēr šis nosacījums tika ieviests, jo spēlētāji bieži nespportiski izmantoja savainojumus, lai taktiskos nolūkos aizkavētu spēles atsākšanu.

Lai panāktu līdzsvaru starp šīm divām netaisnīgajām situācijām, IFAB nolēma, ka tikai fiziskos pārkāpumos, kur pretinieks tiek brīdināts vai noraidīts, savainoto spēlētāju var ātri novērtēt/aprūpēt un tad viņš var palikt spēles laukumā.

Principā spēles kavējumam nevajadzētu būt ilgākam nekā pašlaik, kad medicīnas persona (-as) dodas laukumā, lai novērtētu savainojumu. Atšķirība ir tāda, ka brīdī, kad parasti tiesnesis lūdz medicīnas personu (-as) un spēlētāju atstāt laukumu, medicīnas personāls atstāj laukumu, bet spēlētājs var palikt laukumā.

Lai nodrošinātu, ka savainotais spēlētājs neizmanto/nepagarina spēles kavējumu negodīgi, tiesnešiem tiek ieteikts:

- apzināties spēles situāciju un jebkādos potenciālus taktiskos iemeslus spēles atsākšanas aizkavēšanai
- informēt savainoto spēlētāju, ka, ja ir vajadzīga medicīniskā palīdzība, tai ir jābūt ātrai
- signalizēt medicīnas personālam (ne nestuvju nesējiem) un, ja iespējams, atgādināt viņiem būt ātriem

Kad tiesnesis pieņem lēmumu par spēles atsākšanu, vai nu:

- medicīnas persona (-as) atstāj laukumu, bet spēlētājs paliek vai
- spēlētājs atstāj laukumu turpmākam novērtējumam/aprūpei (var būt nepieciešams signāls par nestuvēm)

Vispārīgs norādījums ir tāds, ka spēles atsākšanai nevajadzētu aizkavēties ilgāk par aptuveni 20-25 sekundēm no brīža, kad visi bija gatavi spēli atsākt, izņemot, ja ir nopietns savainojums un/vai tiek vērtēta galvas trauma.

Tiesnesim ir pilnībā jākompensē visi spēles pārtraukumi.

# Piezīmes



# Piezīmes



# Piezīmes



# Piezīmes



# Piezīmes



# IFAB<sup>®</sup>

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



**FIFA<sup>®</sup>**







**IFAB<sup>®</sup>**  
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

