



REGULAMENT OFICIAL

Medical & Pharma Football Cup 2015

Editia a IV - a

1. Date generale

Medical & Pharma Football Cup – este un turneu de fotbal pe suprafata redusa, care se adreseaza jucatorilor amatori de fotbal din marile firme din Romania care activeaza in domeniul medical si farmaceutic, oferindu-le sansa de a concura intr-un cadru organizat, foarte apropiat de cel profesionist. In sezonul 2015, meciurile se desfasoara in perioada 30 – 31 Mai in Complexul Sportiv Dinamo Bucuresti, situat in Sos. Stefan cel Mare, nr 7-9, Sector 2, Bucuresti.

Prin semnarea contractului de participare, echipele inscrise se obliga sa respecte clauzele contractuale precum si prezentul regulament.

Regulamentul afisat pe site are caracter oficial si poate fi modificat de catre organizatori doar cu anuntarea in prealabil a echipelor participante.

Calitatea de organizator si coordonator al Campionatului ii revine S.C H&S Support Solutions SRL avand sediul in Bucuresti, Str. Alexandru cel Bun nr. 26, Bl. T16, Sc. 1, Ap. 26, Camera 1, inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J40/4097/2010, cod unic de inregistrare RO 26804386 si Federatiei Romane de Sport Corporatist.

2. Participarea

2.1 Medical & Pharma football Cup - este destinata exclusiv societatiilor comerciale, institutiilor mass-media si institutiilor publice active in domeniul medical sau farmaceutic. Sunt acceptati ca jucatori ai echipelor participante persoanele aflate intr-o relatie contractuală cu firma pe care o reprezintă, în calitate de angajați (contract de muncă / colaborare), la data de 20 Mai 2015. Acest lucru va fi certificat de către directorul general, directorul de marketing sau directorul de resurse umane, prin semnarea documentului care va cuprinde întreg lotul de jucători și care va fi predat organizatorilor pana in data de 20 Mai 2015.

2.2 Lotul de jucatori va fi format din cel puțin 6 și cel mult 9 jucători + un reprezentant oficial (orice jucator poate indeplini in acelasi timp si functia de oficial sau antrenor). Reprezentantul oficial poate avea concomitent si calitatea de jucator sau capitan de echipa.

Meciul nu incepe sau, dupa caz, este considerat abandonat de o echipa in situatia in care, pe teren, acea echipa nu este formata la inceputul partidei din minimum 5 jucatori.

Un meci este declarat, de catre arbitru sau/si observatorul de joc, pierdut, in cazul in care o echipa nu aliniaza numarul minim de jucatori nici dupa 15 minute de la ora oficiala de start.

2.3 Capitanul echipei este acel jucator stabilit sa asigure comunicarea cu arbitrul, in timpul unui meci. Capitanul echipei va purta banderola. In situatia in care este inlocuit, ii va inmana banderola de capitan unui alt jucator de pe teren.

Imediat dupa fiecare gol marcat de propria echipa, capitanul de echipa va aduce la cunostinta arbitrului numele marcatorului. De asemenea, capitanul echipei este obligat sa-i comunice arbitrului, dupa fiecare abatere disciplinara pedepsita cu carton galben sau/si rosu, numele jucatorului sanctionat.

Managerul ii indica arbitrului inclusiv numele capitanului echipei, pe care acesta din urma il noteaza inaintea meciului pe foaia de joc.

2.4 In cazul in care se constata ca o echipa a in scris pe foaia de joc si a introdus pe teren un jucator care nu respecta prevederile de la articolul 2.1, echipa in cauza este sanctionata cu pierderea meciului. Incalcarea repetata a acestor prevederi poate atrage eliminarea definitiva din competitie.

2.5 Arbitraj. Toate meciurile din cadrul *Medical & Phamra Football Cup* beneficiaza de arbitraj profesionist.

Inainte de inceperea partidei, reprezentantii echipelor completeaza foaia de joc, organizatorii urmand sa verifice apartenenta lor la lotul alcatuit cu prilejul inscrierii in competitie.

Toti jucatorii participanti la *Medical & Phamra Football Cup* inteleg sa se supuna deciziilor arbitrului, care au la baza, in ordinea prioritatii: prezentul Regulament si Regulamentul jocului de fotbal pe teren redus, aprobat de FIFA .

2.6 Asistenta medicala. Jucatorii beneficiaza de asistenta medicala de urgenta la locul desfasurarii meciului, pe intreaga durata a competitiei.

Participantii isi asuma raspunderea in ceea ce priveste starea lor de sanatate.

3. Reguli de joc

3.1 Echipament. Este acceptată folosirea încălțămintei cu talpă plată sau mini crampe pentru iarba sintetica, fără crampe de iarba naturală. Este interzisă purtarea inelelor, lantisoare si a oricaror alte obiecte care pot pune in pericol integritatea participantilor. În cazul în care echipele prezintă echipament de culori asemănătoare, prin tragere la sorți, una din echipe are obligația de a folosi vestele de departajare puse la dispoziție de organizatori. De asemenea, portarul are obligația de a purta tricou de culoare distinctă față de coechipieri, adversari și arbitri. Pentru ca arbitrii și organizatorii să îi recunoască titulatura, jucătorul desemnat căpitan de echipă este obligat să poarte o banderolă pe mâna stângă.

3.2 Timpul de joc. Un meci se desfasoara pe durata a doua reprize de cate 15 de minute, cu pauza de 5 minute. Daca rezultatul unei partide cu caracter eliminatoriu sau de baraj, este egal la finalul celor doua reprize de cate 15 minute, meciul va continua cu o repriza de prelungiri de 5 minute. In prelungiri nu va functiona “Regula Golului de aur”. Daca si dupa repriza de prelungiri scorul se

mentine egal, se va trece la executarea loviturilor de departajare. In acest caz, se executa o serie de 3 lovituri de echipa. In caz ca egalitatea se mentine, se continua cu serii de cate o lovitura.

Executantii loviturilor de departajare trebuie sa fie diferiti si se vor repeta numai dupa ce toti cei 6 jucatori desemnati de echipa au executat cate o lovitura.

Echipele pot solicita arbitrilor cate un *time-out* de un minut in fiecare repriza (dar nu si in repriza de prelungiri). *Time-out*-ul poate fi solicitat in orice moment al jocului, dar va fi acordat numai daca echipa care il solicita se afla in posesia balonului si jocul este oprit. *Time-out*-ul nefructificat in prima repriza nu se reporteaza pentru cea de-a doua.

3.3 Schimbarile. Pe parcursul meciului, este permis un numar nelimitat de schimbări. Un jucator deja inlocuit poate reintra pe teren in locul unui alt jucator, schimbarea putandu-se petrece atat cand jocul este oprit, cat si in timpul acestuia, insa numai prin dreptul zonei de inlocuire prestabilita de organizator.

Orice jucator poate lua locul portarului, insa doar in cazul in care jocul este oprit si cu conditia sa imbrace tricoul distinctiv.

Pe banca de rezerve iau loc numai jucatorii de pe foaia de joc si managerul echipei.

3.4. Portar: Reluarea jocului de la propria poartă se va face numai de către portar, prin aruncarea mingii cu mâna în afara suprafeței de pedeapsă. Dacă această condiție nu este îndeplinită, se va repeta repunerea mingii în joc. Portarul poate reține mingea în mâini timp de cel mult 5 secunde. În cazul unei pase primite de la un coechipier, dacă portarul atinge mingea cu mâinile, se va dicta lovitură liberă indirectă de pe linia ce delimitează suprafața de pedeapsă. Portarul poate fi înlocuit cu orice alt jucător cu drept de joc care, astfel, îi va prelua atribuțiile și care este obligat să poarte un tricou de culoare distinctă (vezi 3.1).

3.5. Lovitura de incepere: Se execută numai la fluierul arbitrilor, în cel mult 5 secunde, cu pas înainte, doar dacă toți jucătorii se află în propria suprafață de teren. Este permisă înscrierea unui gol prin executarea directă.

3.6. Lovitura de la margine: Se execută cu piciorul în cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrilor, din apropierea locului în care mingea a părăsit suprafața de joc. Mingea va fi repusă doar de pe linia ce delimitează terenul de joc sau din spatele acesteia. Adversarii trebuie să respecte distanța minimă de 3 metri față de poziția mingii.

Nu este permisă înscrierea unui gol direct din aut, în acest caz jocul urmând a fi reluat de echipa adversă printr-o lovitură de la poartă. Dacă mingea este trimisă în poarta directă dintr-o lovitură de margine, iar în drumul ei este atinsă de oricare jucator, golul va fi considerat valabil. Este permisă înscrierea unui gol direct din lovitură de colț (corner). Se poate executa și fără fluierul arbitrilor

3.7. Lovitura libera: Se execută în cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrilor. În momentul executării loviturii libere directe sau indirecte, mingea trebuie să fie oprită. Adversarii trebuie să respecte distanța minimă de 5 metri față de poziția mingii. Se poate executa și fără fluierul arbitrilor.

3.8. Atac prin alunecare: Nu este permis. Excepție face doar cazul în care niciun alt jucător nu se află în apropierea mingii. Portarul aflat în propria suprafață de pedeapsă este autorizat să folosească acest procedeu, chiar și în cazul unui contact cu adversarul, însă cu condiția să nu comită o greșală din neglijență, o imprudență sau un exces de combativitate.

În funcție de duritatea atacului, procedeuul poate fi sancționat cu avertisment verbal, cartonaș galben sau eliminare directă.

3.9. Lovitura de pedeapsa / departajare: Se execută în cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrilor. Se acordă urmare a unei infracțiuni comise în suprafața de pedeapsă sau pentru a departaja două echipe aflate la egalitate la sfârșitul timpului regulamentar de joc. Se va executa de pe punctul de penalty sau după caz (în cazul în care acesta nu este trasat) de pe semicercul suprafeței de pedeapsă, perpendicular pe spațiul porții. Înaintea executării, în interiorul suprafeței de pedeapsă se acceptă doar prezența portarului, jucător care are obligația de a se poziționa pe linia porții și de a rămâne pe această linie în timpul execuției.

3.10 Sancțiunile. În toate fazele competiției, cumulul de două cartonase galbene atrage suspendarea pentru următorul meci. Ulterior ispasirii pedepsei, fiecare carton galben nou încasat conduce la o nouă suspendare de un meci. Cartonasele galbene se anulează înaintea Fazei finale, astfel ca un al treilea carton galben cumulat în Faza grupelor preliminare nu atrage suspendarea pentru primul meci din cadrul Fazei finale.

În cazul în care un jucător primește 2 cartonase galbene și implicit cel roșu în ultimul meci al grupelor, acesta va fi suspendat pentru primul meci din faza următoare. Cartonul roșu nu se anulează în meciul următor din faza finală, indiferent dacă este rezultatul a două cartonase galbene.

Pe întreaga durată a Campionatului, cartonasele roșii se sancționează astfel:

- carton roșu primit prin cumulul a două cartonase galbene în același meci, cu suspendare pentru următorul meci
- carton roșu direct, cu suspendare pentru cel puțin un meci, în funcție de gravitatea abaterii disciplinare.

3.11 Faulturile repetate – acordarea loviturii de pedeapsă:

Dacă una dintre echipe va comite 6 faulturi pe repriza sau alte infracțiuni sancționate cu lovitură liberă directă (hent, s.a.), aceasta va fi penalizată cu o lovitură de pedeapsă imediat după comiterea celui de-al 6 fault, urmând ca până la sfârșitul reprizei să fie penalizată cu lovitură de pedeapsă pentru fiecare fault comis. Infracțiunile sancționate cu lovitură liberă indirectă nu vor fi contorizate (obstructie, joc periculos, s.a.).

4. Formatul Competitional

4.1 Faza grupelor preliminare.

Formatul propus presupune o împărțire inițială a celor 12 echipe în 3 grupe a câte 4 (Grupa A, Grupa B, Grupa C). Fiecare echipă va disputa în cadrul grupei câte 3 meciuri, după sistemul “fiecare cu fiecare”. În grupe se acordă 3 puncte la victorie și 1 punct la meci egal.

La finalul celor 3 etape aferente Fazei grupelor preliminare, primele 2 echipe clasate în fiecare grupă se vor califica în Faza finală a *Medical & Phamra Football Cup*. În această fază cele 6 echipe calificate vor fi distribuite în 2 grupe a câte 3 echipe după sistemul : GRUPA X - Locul 1 grupa A, Locul 2 grupa B, Locul 1 grupa C, iar cea de-a 2-a grupă va fi alcătuită din: GRUPA Y – Locul 2 grupa A, Locul 1 grupa B, Locul 2 grupa C .

Castigatoarele acestor 2 grupe vor disputa finala, iar echipele clasate pe locul al 2-lea vor disputa un joc pentru stabilirea locurilor 3/4.

La finalul meciurilor care se vor termina la egalitate se vor executa lovituri de departajare, acesta urmând a fi primul criteriu de departajare în caz de egalitate la puncte între 2 echipe în cadrul grupelor. Indiferent care va fi echipa castigatoare ambele echipe vor acumula câte un punct în clasament, rezultatul loviturilor de departajare contând doar pentru alcatuirea clasamentului final în cazul de egalitate la puncte între cele 2 echipe !!!

In realizarea clasamentului fiecarei grupe, in caz de egalitate la puncte intre doua echipe, se va tine cont, in ordine, de urmatoarele criterii:

- meci direct
- lovituri de departajare
- golaveraj
- numar de goluri marcate

In caz de egalitate perfecta la puncte intre 3 echipe, se va alcatui un clasament in 3 intre echipele in cauza in care se va tine cont de urmatoarele criterii. In ordine : Golaveraj, Numar de goluri marcate.

4.2 Faza finala.

Faza finala a *Medical & Phamra Football Cup* presupune o competitie cu meciuri eliminatorii intre cele 4 echipe calificate din Faza grupelor preliminare. Echipele castigatoare in faza sferturilor de finala, vor disputa semifinalele si finalele pentru desemnarea castigatorilor.

5. Alte precizari

5.1 Premii.

1. La finalul competiției, Organizatorul va oferi premii sau diplome pentru următoarele performanțe:
Locul 1 – echipei care va câștiga finala mare a competiției; - Free Pass pentru cea de-a 9 editie a Campionatului National de Fotbal Corporatist. (in valoare de 850 € + TVA)
Locul 2 – trofeu, medalii ;
Locul 3 – trofeu, medalii ;
Golgeterului competiției – trofeu