



REGULAMENT OFICIAL

Medical & Pharma Football Cup 2014

Editia a III - 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 2014, meciurile se desfasoara in perioada 25 – 26 octombrie in complexul Aldo Sport, situat in incinta Splaiul Unirii, Nr. 739-749, Sector 3, Bucuresti.

Prin semnarea contractului de participare, echipele inscrite 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 societatilor 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 22 octombrie 2014. 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 23 octombrie 2014.

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 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 crampoane pentru iarba sintetica, fără crampoane de iarbă 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 câte un *time-out* de un minut în fiecare repriză (dar nu și în repriză de prelungiri). *Time-out*-ul poate fi solicitat în orice moment al jocului, dar va fi acordat numai dacă echipa care îl solicită se află în posesia balonului și jocul este oprit. *Time-out*-ul nefructificat în prima repriză nu se reportează pentru cea de-a doua.

3.3 Schimbarile. Pe parcursul meciului, este permis un număr nelimitat de schimbări. Un jucător deja înlocuit poate reîntra pe teren în locul unui alt jucător, schimbarea putându-se petrece atât când jocul este oprit, cât și în timpul acestuia, însă numai prin dreptul zonei de înlocuire prestabilite de organizator.

Orice jucător poate lua locul portarului, însă doar în cazul în care jocul este oprit și cu condiția să îmbrace tricoul distinctiv.

Pe banca de rezerve iau loc numai jucătorii de pe foaia de joc și 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 poartă direct dintr-o lovitură de la margine, iar în drumul ei este atinsă de oricare jucător, 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 liberă: 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 pedeapsă / 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,

perpedicular 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 Sanctiunile. In toate fazele competiției, cumulul de doua cartonase galbene atrage suspendarea pentru urmatorul meci. Ulterior ispasirii pedepsei, fiecare cartonasa galben nou incasat conduce la o noua suspendare de un meci. Cartonasele galbene se anuleaza inaintea Fazei finale, astfel ca un al treilea cartonasa galben cumulat in Faza grupelor preliminare nu atrage suspendarea pentru primul meci din cadrul Fazei finale.

In cazul in care un jucator primeste 2 cartonase galbene si implicit cel rosu in ultimul meci al grupelor, acesta va fi suspendat pentru primul meci din faza urmatoare. Cartonasa rosu nu se anuleaza in meciul urmat din faza finala, indiferent daca este rezultatul a doua cartonase galbene.

Pe intreaga durata a Campionatului, cartonasele rosii se sanctioneaza astfel:

- cartonasa rosu primit prin cumulul a doua cartonase galbene in acelasi meci, cu suspendare pentru urmatorul meci
- cartonasa rosu direct, cu suspendare pentru cel putin un meci, in functie de gravitatea abaterii disciplinare.

3.11 Faulturile repetate – acordarea loviturii de pedeapsa:

Daca una dintre echipe va comite 6 faulturi pe reprizasau alte infractiuni sanctionate cu lovitura libera directa (hent, s.a.), aceasta va fi penalizata cu o lovitura de pedeapsa imediat dupa comiterea celei de-al 6 fault, urmand ca pana la sfarsitul reprizei sa fie penalizata cu lovitura de pedeapsa pentru fiecare fault comis. Infractiunile sanctionate cu lovitura libera indirecta nu vor fi contorizate (obstructie, joc periculors, s.a.).

4. Formatul Competitional

4.1 Faza grupelor preliminare.

Formatul propus presupune o impartire initiala a celor 8 echipe in 2 grupe a cate 4. Fiecare echipa va disputa in cadrul grupei cate 3 meciuri, dupa sistemul “fiecare cu fiecare”. In grupe se acorda 3 puncte la victorie si 1 punct la meci egal.

La finalul celor 3 etape aferente Fazei grupelor preliminare, primele 2 echipe clasate in fiecare grupa se vor califica in Faza finala a *Medical & Phamra Football Cup*.

La finalul meciurilor care se vor termina la egalitate se vor executa lovituri de departajare, acesta urmand a fii primul criteriu de departajare in caz de egalitate la puncte intre 2 echipe in cadrul grupelor. Indiferent care va fi echipa castigatoare ambele echipe vor acumula cate un punct in clasament, rezultatul loviturilor de departajare contand doar pentru alcatuirea clasamentului final in cauza de egalitate la puncte intre 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 8 editie a Campionatului National de Fotbal Corporatist. (in valoare de 850 € + TVA)
Locul 2 – care va pierde finala mare a competiției - trofeu, medalii ;
Locul 3 – echipei care va câștiga finala mică a competiției - trofeu, medalii ;
Golgeterului competiției – trofeu