



# REGULAMENT OFICIAL

## Medical & Pharma Football Cup 2019

### Editia a VIII - 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 2018, meciurile se desfasoara in perioada 18 – 19 Mai in Complexul Sportiv Dinamo Bucuresti, situat in Str. Soseaua Stefan cel Mare nr 7-9.

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. Matei Voievod, nr 28, ap. 2 Sector 2, Bucuresti, inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J40/4097/2010, cod unic de inregistrare RO 26804386.

## 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 10 Mai 2019. 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 15 Mai 2019.

**2.2 Lotul de jucatori** va fi format din cel puțin 6 și cel mult 11 jucători + un reprezentant oficial care are drept de joc (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 10 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 si eventualele accidentari survenite pe parcursul turneului.

## 3. Reguli de joc

**3.1 Echipament.** Este acceptată folosirea încălțăminteii cu talpă plată sau mini cramioane pentru iarba sintetica, fără cramioane 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 sorti, 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.** – In faza grupelor un meci se desfasoara pe durata a doua reprize de cate 15 de minute, cu pauza de 5 minute.

La finalul meciurilor din grupe 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 caz de egalitate la puncte intre cele 2 echipe !!!

- **La finalul meciurilor** din grupe 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 caz de egalitate la puncte intre cele 2 echipe !!!

- **In faza finala** desfasurata in ziua de Duminica, un meci se va desfasura 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 schimbari. Un jucator deja inlocuit poate reentra 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 poarta se va face numai de catre portar, prin aruncarea mingii cu mana in afara suprafetei de pedeapsa. Daca aceasta conditie nu este indeplinita, se va repeta repunerea mingii in joc. Portarul poate retine mingea in maini timp de cel mult 5 secunde. In cazul unei pase primite de la un coechipier, daca portarul atinge mingea cu mainile, se va dicta lovitura libera indirecta de pe linia ce delimiteaza suprafata de pedeapsa. Portarul poate fi inlocuit cu orice alt jucator cu drept de joc care, astfel, ii va prelua atributiile si care este obligat sa poarte un tricou de culoare distincta (vezi 3.1).

**3.5. Lovitura de incepere:** Se executa numai la fluierul arbitrilor, in cel mult 5 secunde, doar daca toti jucatorii se afla in propria suprafata de teren. Este permisa inscrierea unui gol prin executarea directa.

**3.6. Lovitura de la margine:** Se executa cu piciorul in cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrilor, din apropierea locului in care mingea a parasit suprafata de joc. Mingea va fi repusa doar de pe linia ce delimiteaza terenul de joc sau din spatele acesteia. Adversarii trebuie sa respecte distanta minima de 3 metri fata de pozitia 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 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, 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 ispisirii pedepsei, fiecare cartonaș galben nou încasat conduce la o nouă suspendare de un meci. Cartonasele galbene se anulează înaintea Fazei finale, astfel ca un al treilea cartonaș 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. Cartonasa roșie 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:

- cartonaș roșu primit prin cumulul a două cartonase galbene în același meci, cu suspendare pentru următorul meci
- cartonaș 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 (obstrucție, joc periculos, s.a.).

## **4. Formatul Competitional**

### **4.1 Faza grupelor preliminare.**

Formatul propus presupune o impartire initiala a celor 16 echipe in 4 grupe a cate 4 ( Grupa A, Grupa B,). 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 competitiei **Medical & Phamra Football Cup**, urmand ca in cea de-a doua zi competitionala.

#### **In faza finala SISTEMUL DE JOC PENTR SFERUTURI VA FI URMATORUL:**

Castigatoarea Grupei A va juca impotriva locului 2 din Grupa B, - meciul 1

Castigatoarea Grupei B va juca impotriva locului 2 din Grupa A, - meciul 2

Castigatoarea Grupei C va juca impotriva locului 2 din Grupa D, - meciul 3

Castigatoarea Grupei D va juca impotriva locului 2 din Grupa C, - meciul 4

#### **IN FAZA SEMIFINALELOR:**

Castigatoare meciul 1 – Castigatoare meciul 2

Castigatoare meciul 3 – Castigatoare meciul 4

Castigatoarele celor 2 semifinale vor disputa finala competitiei iar invinsele vor disputa un meci pentru locul 3 si 4.

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, tragere la sorti. In cadrul clasamentului se va tine cont doar de golaverajul din meciurile disputate intre cele 3 echipe. Rezultatul loviturilor de departajare nu va mai conta in alcatuirea clasamentului in 3 !!!!

## **5. Alte precizari**

### **5.1 Premii.**

1. La finalul competitiei, Organizatorul va oferi tofee si medalii pentru urmatoarele performante:

Locul 1 – trofeu, medalii ;

Locul 2 – trofeu, medalii ;

Locul 3 – trofeu, medalii ;

Golgeterului competitiei – trofeu ;

Portarul competitiei – trofeu ;