



REGULAMENT OFICIAL

Medical & Phamra Football Cup 2012

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 2012, meciurile se desfasoara in perioada 10 – 11 noiembrie in complexul Herastrau Football, situat in incinta Parcului Herastrau pe Soseauna Nordului 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. 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.

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 acceptați ca jucători ai echipelor participante persoanele aflate într-o relație contractuală cu firma pe care o reprezintă, în calitate de angajați (contract de muncă / colaborare), la data de 09 noiembrie 2012. 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 8 noiembrie 2012.

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. Toți jucătorii menționați în lot sunt obligați să transmită organizatorilor copii color ale cărților de identitate / buletinelor proprii.

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 inregistrat 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, arbitrul completeaza foaia de joc, verificand identitatea acestora si 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, fără crampe de iarbă naturală. Se recomandă acoperirea cu leucoplast a cerceilor și inelelor. 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 desfășoară pe durata a două reprize de câte 15 de minute, cu pauza de 5 minute. Dacă rezultatul unei partide cu caracter eliminătoriu sau de baraj, este egal la finalul celor două reprize de câte 15 minute, meciul va continua cu o repriza de prelungiri de 5 minute. În prelungiri nu va funcționa “Regula Golului de aur”. Dacă și după repriza de prelungiri scorul se menține egal, se va trece la executarea loviturilor de departajare. În acest caz, se execută o serie de 3 lovituri de echipă. În caz ca egalitatea se menține, se continuă cu serii de câte o lovitură.

Executanții loviturilor de departajare trebuie să fie diferiți și se vor repeta numai după ce toți cei 6 jucători desemnați de echipă au executat câte o lovitură.

Echipele pot solicita arbitrului câte un *time-out* de un minut în fiecare repriza (dar nu și în repriza de prelungiri). *Time-out*-ul poate fi solicitat în orice moment al jocului, dar va fi acordat numai dacă

echipa care îl solicita se află în posesia balonului și jocul este oprit. *Time-out*-ul nefruitificat în prima repriza 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 început: 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. 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. 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 urmărire 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 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 Sanctiunile. In toate fazele competitiei, cumulul de trei cartonas galbene atrage suspendarea pentru urmatorul meci. Ulterior ispasirii pedepsei, fiecare cartonas galben nou incasat conduce la o noua suspendare de un meci. Cartonasele galbene se anuleaza inaintea Fazei finale, astfel ca un al treilea cartonas galben cumulat in Faza grupelor preliminare nu atrage suspendarea pentru primul meci din cadrul Fazei finale.

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

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

4. Formatul Competitional

4.1 Faza grupelor preliminare.

Formatul propus presupune o impartire initiala a celor 10 echipe in 2 grupe a cate 5. Fiecare echipa va disputa in cadrul grupei cate 4 meciuri, dupa sistemul "fiecare cu fiecare". In grupe se acorda 3 puncte la victorie si 1 punct la meci egal.

La finalul celor 5 etape aferente Fazei grupelor preliminare, primele 4 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 alcaturirea 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

4.2 Faza finala.

Faza finala a *Medical & Phamra Football Cup* presupune o competitie cu meciuri eliminatorii intre cele 8 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 4 editie a Cupei Cornel Dinu. (in valoare de 800 € + TVA)
Locul 2 – echipei care va pierde finala mare a competiției; - trofeu, medalii, diplome
Locul 3 – echipei care va câștiga finala mică a competiției; - trofeu, medalii, diplome
Golgeterului competiției – trofeu