



# Campionatul Corporate de FOTBAL in SALA Sports Events

Editia IV – 2020

~ Regulament de desfasurare ~

## 1. Prevederi generale

1.1. Prezentul regulament acopera totalitatea dispozitiilor menite a servi atat participantilor, cat si altor parti implicate in buna desfasurare a *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events*.

1.2. *Sports Events* raspunde interesului companiilor din Romania printr-un campionat de fotbal in sala anual, intr-un format inedit, pentru care isi asuma sarcina de organizator si coordonator.

## 2. Criterii de participare

### 2.1. Eligibilitatea echipelor si a jucatorilor

2.1.1. Atat admiterea, cat si respingerea cererii de inscriere a unei echipe in competitie sunt la latitudinea organizatorului, care analizeaza si vegheaza asupra indeplinirii conditiilor necesare participarii, stipulate in prezentul regulament, atat inaintea, cat si pe parcursul desfasurarii acesteia.

2.1.2. O companie (entitate juridica) se poate inscrie in campionat fie cu o echipa, fie cu doua echipe, sub titlaturi distincte.

2.1.3. Nu este permisa inscrierea, ca jucator, in *Campionatul Corporate de Fotbal in Sala Sports Events* a vreunui fotbalist care activeaza in primele 3 ligi profesionale de fotbal, respectiv Liga I, Liga a 2-a sau Liga a 3-a precum si in prima liga profesionala de fotbal in sala, respectiv Liga I Futsal.

2.1.4. Lotul cu care o echipa se inscrie in campionat poate fi compus din minimum 8 - maximum 15 jucatori si poate fi completat sau modificat ulterior inscrierii, respectand urmatoarele conditii:

- a) Primul update se poate face cu cel mult doua zile inaintea inceperii sezonului;
- b) Al doilea update se poate face intre ultima etapa din tur si prima din retur;
- c) Pe parcursul campionatului se poate face update doar in cazuri speciale (incetarea relatiei contractuale de munca sau in conditii de accidentare facandu-se dovada respectivelor situatii, doar in cazurile in care echipa nu mai intruneste numarul minim de jucatori - 8).

2.1.5. *Meciurile nu pot fi reprogramate.*



## **2.2. Declaratia pe propria raspundere**

2.2.1. Participarea in *Campionatul Corporate de Fotbal in Sala Sports Events* presupune din partea jucatorilor asumarea raspunderii in privinta starii lor de sanatate. Toti membrii lotului declara ca sunt apti din punct de vedere medical pentru a practica jocul de fotbal pe teren redus (in sala) si nu au fost diagnosticati cu afectiuni ce conduc la interzicerea efortului fizic pe durata desfasurarii competitiei.

2.2.2. Toti jucatorii ar trebui sa se supuna unor examinari medicale inaintea startului competitiei, raspunderea generata de decizia de a nu efectua un asemenea control revenindu-le in totalitate.

2.2.3. Jucatorii admit existenta unor riscuri generate de practicarea jocului de fotbal (accidentari, deteriorarea starii de sanatate, etc.) si se angajeaza sa nu formuleze niciun fel de plangere si sa nu ridice vreo pretentie la adresa organizatorului, arbitrilor, medicului sau agentului de securitate in cazul aparitiei unui eveniment nedorit de durata sau drept consecinta a desfasurarii meciurilor.

2.2.4. Declaratia pe propria raspundere este atasata formularului de inscriere si este semnata de fiecare jucator al unei echipe.

## **3. Oficialii campionatului**

### **3.1. Managerul echipei**

3.1.1. Odata cu inscrierea, fiecare echipa isi desemneaza un manager, care, in principal, isi asuma rolul de persoana de contact si intermediaza relatia de comunicare dintre organizator si membrii echipei.

3.1.2. Managerul poate indeplini concomitent si functia de capitan al echipei, antrenor sau jucator.

### **3.2. Arbitri**

3.2.1. Pe intreaga durata a *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events*, la fiecare meci, se vor pune la dispozitie arbitri de fotbal din structurile AJF, AMFB sau FRF.

3.2.2. Arbitrul unui meci este suveran in privinta deciziilor referitoare la situatiile de joc, incluzand marcarea sau nu a unui gol si rezultatul meciului. Aceste decizii nu pot fi modificate sub niciun motiv. Prin inscrierea in competitie (chiar si fara a participa direct la joc), fiecare jucator intelege sa se supuna autoritatii si deciziilor arbitrilor.



### 3.3. Observatorul de joc

3.3.1. Toate meciurile din cadrul *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events* vor beneficia de prezenta unui observator de joc, insarcinat in a interveni in situatia aparitiei unor probleme organizatorice sau a unor incalcarri ale regulamentului, care nu tin de competenta arbitrului.

3.3.2. Observatorul de joc consemneaza intr-un raport acele probleme constatate la locul de desfasurare a meciului, dar care necesita interventia ulterioara a organizatorului.

### 3.4. Comitetul director

3.4.1. Forul suprem al *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events*, Comitetul director, este alcatuit si instruit de organizator. Deciziile luate in Comitetul director sunt definitive si irevocabile.

### 3.5. Comisia de Disciplina

3.5.1. Comisia de Disciplina este constituita dintr-un presedinte, un membru cu drept de vot si un secretar fara drept de vot.

## 4. Proceduri de joc

### 4.1. Inainte de joc

- <b>20'</b>	Echipele, arbitrul si medicul ajung la locul de desfasurare a meciului;
- <b>15'</b>	Jucatorii predau managerului echipei actele de identitate ale jucatorilor prezenti la teren.
- <b>10'</b>	Arbitrul preia actele si verifica identitatea jucatorilor, bifandu-i pe foaia de joc pe acei componentii ai lotului prezenti la teren si care au drept de joc, permitandu-le, in consecinta, accesul pe teren. De asemenea, controleaza echipamentul jucatorilor.
- <b>10'-3'</b>	Incalzirea echipelor pe teren;
- <b>1'</b>	Arbitrul efectueaza tragerea la sorti;
- <b>0'</b>	Startul meciului.

4.1.1. Un meci nu poate incepe daca o echipa nu se prezinta cu minim 4 jucatori cu drept de joc. Folosirea unor jucatori fara drept de joc atrage sanctiuni echipei in cauza.



4.1.2. In situatia neprezentarii medicului sau a asistentului medical, arbitrilor nu ii este permis sa fluiera startul jocului. Intr-o prima instanta, startul jocului este amanat cu maximum 15 minute. Totodata, daca asistenta medicala nu este asigurata pe toata durata jocului, arbitrul va sesiza acest lucru si va intrerupe meciul.

## 4.2. Desfasurarea jocului

4.2.1. Meciurile din cadrul *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events* se desfasoara cu cinci jucatori, intre care unul indeplineste functia de portar.

4.2.2. Jocul este compus din doua reprize a cate 15 de minute, cu pauza de cinci minute. Loviturile libere sau de pedeapsa (de la 7 m) se vor executa chiar daca timpul de joc a expirat. Arbitrul poate dicta eventuale secunde sau minute de prelungire, in functie de intreruperile de pe parcursul jocului.

4.2.3. Echipele ii pot solicita arbitrilor cate un time-out de un minut in fiecare repriza (cu exceptia reprizelor 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 mingii si jocul este oprit. Time-outul nefructificat in prima repriza nu se reporteaza pentru cea de-a doua.

4.2.4. Inceperea si reluarea jocului (dupa un gol, la inceputul celei de-a doua reprize) se efectueaza printr-o lovitura de incepere, numai la fluierul arbitrilor. In momentul executarii, jucatorii trebuie sa se afle in propria jumatate de teren, iar cei din echipa adversa la o distanta de cel putin 5 m de mingea. Mingea trebuie asezata pe punctul de la centrul terenului si este considerata a fi in joc imediat ce a fost atinsa cu piciorul si s-a miscat. Dintr-o lovitura de incepere se poate inscrie direct un gol.

4.2.5. Mingea este afara din joc daca meciul a fost oprit de catre arbitru, precum si in urmatoarele situatii:

- a depasit cu toata circumferinta linia de poarta sau de margine, fie pe sol, fie in aer;
- a atins plafonul/ marginile superioare ale terenului de joc (caz in care va fi reluat prin lovitura de la margine executata de echipa adversa dintr-un loc apropiat celui in care mingea a atins plafonul).

Daca mingea a iesit dincolo de linia de margine, repunerea ei in joc se va face cu piciorul, de pe linia de margine, din locul cel mai apropiat celei din care a parasit suprafata de joc. Repunerea se face in cel mult 5 secunde de cand jucatorul intra in posesie, cu conditia ca jucatorii echipei adverse sa se afle la cel putin 3 m de locul din care se executa.

Un gol nu se poate inscrie direct din lovitura de la margine. Daca mingea intra direct in poarta echipei adverse fara sa fie atinsa de vreun jucator, se va acorda o lovitura de la poarta. Daca mingea intra direct in poarta proprie, fara sa fie atinsa in prealabil de un alt jucator, se va acorda o lovitura de la colt echipei adverse.

Un jucator (inclusiv portarul) nu poate inscrie un gol direct cu mana in poarta adversa.



Lovitura de la poarta se efectueaza numai de catre portar, prin repunere cu mana, in cel mult 5 secunde de cand intra in posesie. Din lovitura de la poarta nu se poate inscrie direct un gol.

Lovitura libera directa sau indirecta se executa cu sau fara fluierul arbitrului, din locul indicat de acesta, in cel mult 5 secunde, cu conditia ca mingea sa fie oprita, iar jucatorii echipei adverse sa se afle la cel putin 5 m distanta. Executarea loviturii trebuie efectuata dintr-o singura atingere, in caz contrar arbitrul acordand lovitura libera indirecta echipei adverse.

Daca un jucator expediază, din lovitura libera directa, mingea in proprie poarta, golul nu este validat si se dicteaza lovitura de colt pentru echipa adversa. Daca un jucator expediază mingea in poarta echipei adverse din lovitura libera indirecta, fara ca mingea sa fi atins in traiectorie vreun coechipier sau adversar, golul nu este validat si se dicteaza lovitura de la poarta echipei adverse. Lovitura libera indirecta este intotdeauna semnalizata de arbitru cu o mana ridicata deasupra capului.

Lovitura de la colt se executa in cel mult 5 secunde, iar jucatorii echipei adverse trebuie sa se afle la o distanta de cel putin 3 m de minge. Executantul nu poate atinge mingea a doua oara dupa ce aceasta s-a miscat, inainte sa fie atinsa de un alt jucator. Un gol poate fi inregistrat direct din lovitura de la colt decat in poarta adversa.

Lovitura de pedeapsa se acorda ca urmare a unei greseli comise in interiorul propriei suprafete de pedeapsa, cat timp mingea este in joc si se executa in cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrului. Mingea este positionata pe punctul de pedeapsa, in momentul executarii portarul fiind pe linia portii, iar ceilalti jucatori (cu exceptia executantului) se afla in afara suprafetei de pedeapsa, la cel putin 5 metri de locul executiei si positionati in spatele mingei.

4.2.6. Schimbarile pot fi efectuate intr-un numar nelimitat pe intreaga durata a meciului in orice moment al jocului (indiferent daca este sau nu oprit), numai cu jucatori de pe foaia de joc, avand drept de joc. Jucatorii inlocuiti sunt obligati sa paraseasca terenul de joc iar cei inlocuitori sa intre pe teren numai prin zona prestabilita de organizator (prin dreptul propriei banci de rezerve si fara a obtine un avantaj din aceasta inlocuire). Un jucator deja inlocuit poate reintra pe teren in locul altuia respectandu-se aceeasi procedura.

Portarul poate fi inlocuit cu un jucator de camp, cu conditia ca jocul sa fie oprit, iar inlocuitorul sa poarte un echipament de culoare distincta de cea a coechipierilor, adversarilor si arbitrilor.

4.2.7. In *Campionatul Corporate de Fotbal in Sala Sports Events*, regula ofsaid-ului nu se aplica.

### **4.3. Dupa joc**

4.3.1. Arbitrul completeaza foaia de joc cu datele statistice ale meciului. Managerii celor doua echipe o semneaza si o ofera organizatorului.



## 5. Terenul de joc

5.1. Toate meciurile din cadrul *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events*, editia IV - 2020 se vor disputa in zilele de luni si miercuri intre orele 20:00 si 22:30 pe terenurile unui club privat desemnat de organizatori.

5.2. Pe marginea terenului pot sta numai jucatorii de rezerva, managerii si antrenorii celor doua echipe, medicul si observatorul de joc. Jucatorii din teren si persoanele de pe marginea terenului trebuie protejate de patrunderea spectatorilor sau a altor persoane, chiar daca acestea fac parte din staff-ul echipelor.

5.3. Organizatorii si rezerva dreptul de a evacua spectatori sau alte persoane care invadeaza spatiului de joc.

5.4. Impracticabilitatea terenului de joc se constata si se declara numai de catre arbitru. In acest caz, un meci poate fi intrerupt sau amanat in limitele stabilite de organizator. Un meci amanat va fi reprogramat de organizator pentru o data cat mai apropiata de cea initiala, agreata de cele doua echipe. Un meci inceput si intrerupt ca urmare a impracticabilitatii spatiului de joc va fi reluat la data si ora reprogramarii de la minutul si scorul inregistrate in momentul intreruperii.

## 6. Mingea de joc

6.1. Pe intreaga durata a *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events*, in timpul jocurilor, nu este permisa folosirea altor mingi decat cele oficiale furnizate de organizator.

6.2. Pe parcursul minutelor de incalzire premergatoare jocului, echipele se pot antrena si cu alte tipuri de mingi, care urmeaza insa a fi inlaturate din spatiul de joc si de pe marginea terenului inaintea fluierului de start.

6.3. In timpul jocului, daca mingea se deterioreaza sau se sparge, jocul va fi oprit si se va relua, cu o alta minge, printr-o minge de arbitru de pe locul in care se afla prima minge in momentul in care s-a deteriorat.

## 7. Echipamentul

7.1. In cazul in care echipele nu detin tricouri de joc de culori distincte sau nu prezinta un echipament complet, uniform, vor imbraca vestele de diferentiere oferite de organizator.

7.2. Capitanul de echipa va purta banderola de capitan de echipa, pe mana stanga.

7.3. Echipele nu sunt obligate sa prezinte tricouri inscriptionate cu numere, insa daca aceste numere exista, nu este permisa schimbarea sau pasarea lor de la un jucator la altul pe parcursul sezonului.



7.4. Nu este permisă folosirea oricărui obiect vestimentar care poate pune în pericol integritatea fizică a unui jucător sau a partenerilor de joc decât dacă obiectul poate fi acoperit cu o bandă adezivă (ex.: bijuterii – cercei, inele).

7.5 Jucătorii vor purta încălțăminte adecvată terenului sintetic/fotbalului în sală – nu sunt permise ghetele cu crampoane.

## 8. Sistemul competițional

8.1. *Campionatul Corporate de Futsal Sports Events*, ediția IV - 2020, se desfășoară în sistem campionat, fiecare cu fiecare în prima fază, urmând ca după desfășurarea tuturor etapelor să se continue cu un sistem play-off /play-out astfel:

- După finalul primei faze a campionatului echipelor li se vor înjumătăți punctele obținute, numărul de puncte obținut astfel urmând să se rotunjească superior dacă nu este întreg;
- Primele trei locuri, respectiv ultimele 3 se vor întâlni în mansa tur-retur;
- Clasamentul înregistrat la finalul tuturor acestor meciuri va fi cel final, iar ocupanta primului loc va fi declarată câștigătoarea competiției.

8.2. În clasament se acordă 3 puncte la victorie și 1 punct la meci egal.

8.3. În caz de egalitate de puncte între două echipe la finalul campionatului/primei fazei, pentru departajare, se vor aplica, în ordine, următoarele criterii pe faze (se aplică doar pe faza 1 sau faza 2 în funcție de caz): rezultatele meciurilor directe, golaveraj general, numărul mai mare de goluri marcate, numărul mai mic de goluri primite, numărul mai mic de puncte în clasamentul fair-play (se acordă 3 puncte pentru carton roșu direct, 2 puncte pentru carton roșu ca urmare a cumulului de avertismente, 1 punct pentru avertisment), numărul numărul mai mic de meciuri pierdute prin forfait, tragere la sorti.

În caz de egalitate între trei sau mai multe echipe, pentru departajare se va face un clasament în care se vor lua în considerare doar rezultatele înregistrate între aceste echipe aflate la egalitate. Dacă și în urma acestui clasament două echipe se află la egalitate se vor lua în considerare criteriile prevăzute mai sus aplicabile acestui clasament: rezultatele meciurilor directe, golaveraj general, numărul mai mare de goluri marcate, numărul mai mic de goluri primite, numărul mai mic de puncte în clasamentul fair-play (se acordă 3 puncte pentru carton roșu direct, 2 puncte pentru carton roșu ca urmare a cumulului de avertismente, 1 punct pentru avertisment), numărul numărul mai mic de meciuri pierdute prin forfait, tragere la sorti. Dacă trei sau mai multe echipe se află la egalitate, criteriile de departajare aplicabile acestui clasament vor fi pe rând: golaveraj general, numărul mai mare de goluri marcate, numărul mai mic de goluri primite, numărul mai mic de puncte în clasamentul fair-play (se acordă 3 puncte pentru carton roșu direct, 2 puncte pentru carton roșu ca urmare a cumulului de avertismente, 1 punct pentru avertisment), numărul numărul mai mic de meciuri pierdute prin forfait, tragere la sorti.



## 9. Neprezentari, retrageri

### 9.1. Neprezentarea sau intarzierea la joc

10.1.1. Jocul va incepe la ora stabilita si anuntata de organizator. Daca una sau ambele echipe nu se prezinta la teren/ nu este gata de joc cu minimum 4 jucatori (inclusiv portarul) avand drept de joc, a caror identitate a fost verificata de arbitru, pana cu 15 minute dupa ora stabilita, acesta din urma va anunta (fluiera) sfarsitul jocului. Situatia va fi consemnata in raportul de arbitraj, urmand a se aplica sanctiunile prevazute in Regulamentul disciplinar.

10.1.2. Neprezentarea cu numarul minim de jucatori cu drept de joc sau intarzierea peste termenul regulamentar la doua jocuri din cadrul *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events* poate conduce la excluderea echipei din campionat.

10.1.3. Un jucator din lotul echipei care se prezinta la locul de desfasurare a jocului dupa startul acestuia poate patrunde pe teren si lua parte la joc cu conditia sa nu se afle in stare de suspendare. Pentru a lua parte la joc, respectivul se legitimeaza si este bifat pe foaia de joc de catre arbitru, dupa care poate intra pe teren.

### 9.2. Forfait-ul pe parcursul jocului

10.2.1. In cazul in care, pe parcursul jocului, o echipa nu mai poate alinia cel putin 4 jucatori (inclusiv portarul), arbitrul va fluiera sfarsitul meciului si va declara echipa adversa castigatoare cu scorul de 5-0. Daca rezultatul de fapt este mai putin favorabil echipei in culpa, acesta ramane in vigoare. Daca ambele echipe raman in mai putin de 4 jucatori (inclusive portarul) pe terenul de joc, arbitrul va fluiera sfarsitul meciului si ambele echipe vor pierde meciul cu scorul de 5-0.

10.2.2. In cazul in care o echipa se retrage de pe teren, refuzand sa continue sa joace un meci inceput, arbitrul acorda un ragaz de 3 minute, iar in situatia in care echipa nu revine pe teren, anunta incheierea jocului. Echipa in cauza pierde jocul cu scorul de 5-0 si este supusa si altor sanctiuni. Daca rezultatul de fapt este mai putin favorabil echipei in culpa, acesta ramane in vigoare.

10.2.2. Un jucator care a fost eliminat de pe terenul de joc prin cumul de avertismente (primeste doua cartonase galbene pe parcursul aceluiasi joc), poate fi inlocuit de catre un jucator de rezerva dupa doua minute cu exceptia cazului in care echipa aflata in inferioritate primeste gol, fie din actiune, fie din faza fixa (lovitura libera, lovitura de penalitate sau lovitura de pedeapsa, etc.) situatie in care este permisa completarea numarului de jucatori din teren.

Un jucator care a fost eliminat direct cu cartonasa rosie de pe terenul de joc, poate fi inlocuit de catre un jucator de rezerva dupa cinci minute cu exceptia cazului in care echipa aflata in inferioritate primeste gol, fie din actiune, fie din faza fixa (lovitura libera, lovitura de penalitate sau lovitura de pedeapsa, etc.) situatie in care este permisa completarea numarului de jucatori din teren.





### **9.3. Retragerea si excluderea din competitie**

10.3.1. In situatia in care o echipa se retrage din campionat sau este exclusa, rezultatele tuturor jocurilor din faza respectiva a competitiei se anuleaza, iar echipa in cauza este stearsa din clasamente.

10.3.2. Efectele cartonaselor galbene, suspendarilor si celorlalte sanctiuni disciplinare aplicate jucatorilor, echipelor sau oficialilor se mentin.



## ANEXA I

# REGULAMENT DISCIPLINAR

### 1. Faulturi

Faulturile se sancționează cu lovitura liberă directă, lovitura liberă indirectă sau lovitura de pedeapsă.

#### 1.1. Lovitura liberă directă

O lovitura liberă directă se acordă echipei adverse în cazul în care un jucător comite, în opinia arbitrului, din neglijență, imprudență sau cu o forță excesivă, oricare din următoarele 7 greșeli:

- Loveste sau încearcă să lovească un adversar;
- Pune piciorul unui adversar;
- Sare la un adversar;
- Loveste sau încearcă să lovească un adversar;
- Împinge un adversar;
- Intra prin alunecare.

De asemenea, o lovitura liberă directă este acordată echipei adverse dacă un jucător comite una dintre următoarele trei ofense:

- Ține un adversar;
- Scuipa spre un adversar;
- Joacă sau atinge, în mod intenționat, mingea cu mâna (mai puțin portarul, în propria suprafață de pedeapsă).

Lovitura liberă directă este acordată din locul în care a fost comisă greșeala.

#### 1.2. Lovitura de pedeapsă

O lovitura de pedeapsă este acordată în cazul în care oricare dintre cele zece greșeli este comisă în suprafața de pedeapsă, indiferent de locul în care se află mingea, atâta timp cât se află în joc:

#### 1.3. Lovitura liberă indirectă

O lovitura liberă indirectă este acordată echipei adverse dacă portarul comite oricare din următoarele trei greșeli:

- Ține mingea în mâini în propria suprafață de pedeapsă pentru mai mult de șase secunde;
- Atinge cu mâna, în propria suprafață de pedeapsă, mingea venită cu intenție de la un coechipier care i-a trimis-o cu piciorul sau din aruncare de la margine.

De asemenea, o lovitura liberă indirectă este acordată echipei adverse, dacă, în opinia arbitrului, un jucător:



- Joaca de o maniera periculoasa in prezenta unui adversar;
- Il impiedica pe un adversar sa avanseze;
- Il impiedica pe portar sa dea drumul mingii din mana;

## **1.4. Cumul de greseli**

1.4.1. Faulturile avand ca rezultat lovituri libere directe sunt considerate greseli care se cumuleaza, astfel: primele cinci in fiecare repriza sunt inregistrate de arbitru, de la a sasea greseala/repriza urmand sanctionarea cu lovitura de penalitate.

1.4.2. Lovitura de penalitate survenita ca urmare a cumulului de astfel de greseli se executa de la o distanta de 10 m, fara zid.

1.4.3. Toti jucatorii mai putin executantul trebuie sa se plaseze in spatele liniei imaginare de executie si sa se afle la o distanta de cel putin 3 m de minge inaintea momentului executiei.

1.4.4. Echipa care beneficiaza de lovitura libera poate opta pentru aceasta (se executa numai cu zid, din punctul comiterii fault-ului), chiar daca ar urma teoretic sa beneficieze de lovitura de penalitate (ex.: distanta de poarta este mai mica de 10 m, se doreste o executie rapida sau aplicarea unei scheme de joc).

1.4.5. Executantul loviturii de penalitate trebuie sa loveasca mingea cu piciorul in intentia clara de a inscrie un gol, neavand voie sa-i paseze unui coechipier. El nu poate sa joace mingea inainte ca aceasta sa fie atinsa de alt jucator. Dupa momentul executiei, niciun jucator nu are voie sa atinga mingea pana cand nu o face portarul echipei din aparare sau mingea n-a revenit din stalpii laterali sau din bara transversala sau n-a parasit terenul de joc.

## **2. Comportare nesportiva**

### **2.1. Sanctionarea cu cartonas galben**

2.1.1. Un jucator isi pierde dreptul de joc pentru etapa urmatoare daca acumuleaza cartonase galbene in numar total de 3, 5, 6, 7, 8, 9, s.a.m.d., primite in aceeasi faza a campionatului. Toate cartonasele galbene se anuleaza dupa faza 1. Cartonasele rosii si sanctiunile aferente nu se anuleaza indiferent de faza.

2.1.2. Avertizarea unui jucator (titular sau rezerva) cu cartonas galben de catre arbitru este consecinta urmatoarelor situatii: comportament nesportiv, dezaprobare prin vorbe sau gesturi, incalcarea persistenta a regulilor jocului, intarzierea reluarii jocului, nerespectarea distantei de executare a unei repuneri in joc, accesul pe teren sau parasirea terenului fara permisiunea arbitrilor, nerespectarea procedurii de schimbare.

### **2.2. Sanctionarea cu cartonas rosu**

2.2.1. Un jucator sau o rezerva este eliminat/a direct in cazul in care comite oricare din urmatoarele sapte infractiuni: fault grav, comportament violent, scuiparea unui adversar sau a



oricarei alte persoane, împiedicarea echipei adverse să marcheze un gol sau blochează o oportunitate de a marca jucând intenționat mingea cu mâna (nu este valabil pentru portar, în propria suprafață de pedeapsă), blocarea unei faze clare de gol prin deplasarea către jucător și comiterea unei greșeli care se sancționează cu lovitura liberă sau lovitura de pedeapsă, primirea unui al doilea cartonaș galben în același joc.

2.2.2. Un jucător eliminat nu poate reîntra pe parcursul meciului, nu poate lua loc pe banca de rezerve și devine automat suspendat pentru cel puțin o etapă, în funcție de gravitatea abaterii.

2.2.3. Un jucător de rezervă poate intra pe teren după consumarea a două minute de joc efectiv de la eliminarea coechipierului (sau mai puțin, în situația înscrierii unui gol de către echipa adversă) numai cu acordul arbitrilor.

### **2.3. Alte situații sancționabile**

2.3.1. Simularile sunt considerate gesturi nesportive și se sancționează cu avertisment (cartonaș galben).

2.3.2. Scoaterea tricoului este considerată un gest nesportiv și se sancționează cu cartonaș galben.

2.3.3. Intrările prin alunecare nu sunt permise (cu excepția cazurilor în care niciun alt jucător nu se află în preajma mingii sau atacul este întreprins de portar în propria suprafață de pedeapsă). În funcție de duritate, vor fi sancționate de arbitru cu mustrare, cartonaș galben sau cartonaș roșu.

2.3.4. Limbajul obscen folosit în timpul jocului la adresa arbitrilor, unui adversar/oficial/coechipier, spectator, etc. se sancționează cu eliminare (cartonaș roșu).

2.3.5. Jucătorii din teren sau de rezervă care se dedau unor acte de violență pe teren sau în afara acestuia (în perimetrul bazei sportive și în imediata vecinătate) vor fi aspru sancționați, întreaga echipă riscând eliminarea definitivă din competiție. În urma raportului arbitrilor sau al observatorului de joc, situația va fi analizată de urgență în Comisia de disciplină, iar verdictul va fi comunicat părților implicate în cel mai scurt timp.

2.3.6. În cazul comiterii unor acte de violență pe teren sau în afara acestuia de către alți oficiali, membri în staff-ul echipelor sau susținători ai acestora, sancțiunile se vor rasfrange asupra întregii echipe, posibilă de dictarea de meci pierdut cu 0-5 sau chiar excluderea definitivă din competiție.

2.3.7. Pentru abaterile disciplinare grave ale jucătorilor din teren sau de pe banca de rezerve, pe lângă cartonaș roșu, se vor dicta sancțiuni după cum urmează: atac dur, cu risc de accidentare a adversarului sau bruscarea adversarului fără minge – două etape de suspendare; injurii, gesturi obscene, jignitoare, scuiparea unei persoane de pe teren sau din afara acestuia (inclusiv suporteri ai echipei adverse) – trei etape de suspendare. Aceste sancțiuni ale Comisiei de disciplină pot fi luate ca urmare a deciziilor arbitrilor sau a raportului întocmit de observatorul de joc.

2.3.8. O sancțiune dictată în orice fază a competiției se poate prelungi și în ediția viitoare a campionatului.

2.3.9. Întârzierea dincolo de limita permisă de regulament sau neprezentarea la joc a unei echipe conduce la pierderea meciului, scor 0-5. În cazul repetării abaterii pe parcursul competiției



sau a unei ne reprezentari cu scopul dovedit de a favoriza o terta echipa, echipa in culpa risca excluderea definitiva din campionat.

2.3.10. Echipa care pierde jocul cu 5-0 ca urmare a unei retrageri de pe teren poate fi sanctionata, in urma analizarii cazului in Comisia de disciplina, si cu penalizarea prin scaderea unor puncte din clasament, daca se dovedeste ca decizia retragerii de pe teren a fost neintemeiata.

2.3.11. Echipele care includ pe foaia de joc sau folosesc jucatori care au obtinut dreptul de joc printr-o incalcare a regulamentului, fapt dovedit de organizatori (inclusiv prin solutionarea unei contestatii) sunt sanctionate cu meci pierdut, scor 0-5 si risca eliminarea definitiva din competitie in caz de astfel de abateri repetate.

2.3.12. Organizatorul isi rezerva dreptul de a dicta sanctiuni disciplinare suplimentare celor inscise in regulament in cazul in care se dovedeste neindeplinirea unor prevederi de regulament sau lezarea imaginii campionatului si/sau a organizatorului.

2.3.13 Arbitrul isi rezerva dreptul de a aplica si alte prevederi, neincluse in regulamentul de fata, cu conditia ca acestea sa respecte Legile jocului de fotbal in sala (manual aprobat de FIFA).

### **3. Contestatii**

#### **3.1. Contestatia**

3.1.1. La finalul jocului, echipelor le este permis sa conteste, in scris, prin intermediul Managerului echipei.

3.1.2. Contestatia, cu stipularea motivelor pentru care a fost efectuata, trebuie adresata Comisiei de Disciplina a *Campionatului Corporate de Fotbal in Sala Sports Events* in termen de cel mult 24 de ore de la incheierea jocului.

#### **3.2. Motivele contestatiei**

3.2.1. Contestatia se poate referi la dreptul de joc al unuia sau a mai multor jucatori.

3.2.2. Nu pot fi formulate contestatii impotriva unor decizii *tehnice* luate de catre arbitru. Cele referitoare la un avertisment cu cartonas galben sau la o eliminare sunt admisibile numai daca se dovedeste ca arbitrul a incurcat identitatea jucatorilor.