



Sports Arena – Fotbal

Editia I – 2013

REGULAMENT DE DESFASURARE

1 Prevederi generale

1.1. Prezentul regulament si anexa “Regulamentul disciplinar” acopera totalitatea dispozitiilor menite a servi atat participantilor, cat si altor parti implicate in buna desfasurare a competitiei **Sports Arena – Fotbal**.

1.2 Societatea **Sports Arena Production** raspunde interesului companiilor din Romania printr-un campionat de fotbal anual, intr-un format inedit, pentru care isi asuma sarcina de organizator si coordonator. Pentru Editia I – 2013, campionatul este dedicat in exclusivitate societatilor din domeniul IT.

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 titulaturi distincte.

2.1.3. In conditii speciale, pentru societati mici, organizatorul poate aproba asocierea a doua companii cu scopul inscrierii si participarii acestora in campionat sub o titulatura comuna.

2.1.4. Calitatea de jucatori in cadrul **Sports Arena – Fotbal**, Editia 2013, apartine acelor persoane care detin in momentul inscrierii o relatie contractuala de prestari servicii de consultanta IT (contract de munca/ SRL/ PFA) pe durata determinata sau

nedeterminata cu compania pe care o reprezinta. Nu este admisa solicitarea de inscriere a unui jucator care se regaseste deja in lotul unei alte echipe.

2.1.5 In scopul formarii sau completarii lotului unei echipe, una sau mai multe persoane pot reprezenta o companie sau o echipa formata prin asocierea a doua companii, chiar daca nu exista un raport de munca intre acesta/ acestia si compania/ companiile respective, cu conditia ca respectivele persoane sa se afle, in momentul inscrierii, intr-un raport de munca cu o societate din industria IT. Echipa care coopteaza astfel de jucatori va prezenta, odata cu dosarul de inscriere, si adeverinte care sa ateste apartenenta acestora la domeniul IT. In lotul unei echipe trebuie sa se regaseasca minimum 50%+1 jucatori apartinand companiei sau asocierii de companii pe care o reprezinta.

2.1.6. Certificarea relatiei contractuale de munca a fiecarui jucator se realizeaza numai prin intermediul adeverintei eliberate in acest scop de catre compania cu care se afla intr-un raport de munca. Intreruperea raporturilor de munca cu compania atrage pierderea statutului de jucator in cadrul echipei in situatia in care respectivul jucator nu va detine un raport de munca cu o companie din IT si nu va face dovada acestui fapt in termen de 30 de zile de la intreruperea contractului cu compania initiala. Respectivul jucator este liber sa se transfere pe parcursul sezonului la o alta echipa, insa numai in cazul in care este cooptat in lotul acesteia din urma in timpul perioadelor de transfer, cu respectarea prevederilor regulamentare.

2.1.7. Nu este permisa inscrierea in campionatul *Sports Arena – Fotbal* a unui fotbalist sau antrenor profesionist, aflat in activitate la un club de fotbal, futsal sau fotbal pe plaja afiliat Federatiei Romane de Fotbal.

2.1.8. Lotul cu care o echipa se inscrie in campionat poate fi compus din minimum 8 - maximum 18 jucatori si poate fi completat sau modificat ulterior inscrierii pana cu cel putin doua zile inaintea inceperii sezonului. In continuare, schimbari de lot se pot efectua numai in decursul perioadelor de transfer. Pentru Editia 2013, perioadele de transfer au fost stabilite dupa cum urmeaza: 1. dupa etapa a 12-a, in intervalul 7-10 mai; 2. inainte de play-off, respectiv play-out, in intervalul 2-6 septembrie.

2.1.9. Numarul maxim de jucatori nou-admisi in lot fata de momentul inscrierii echipei in campionat (prin inlocuirea unor jucatori sau completarea lotului) este de 7.

2.2. Declaratia pe propria raspundere

4.1.1. Participarea in campionatul *Sports Arena – Fotbal* 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 si nu au fost diagnosticati cu afectiuni ce conduc la interzicerea efortului fizic pe durata desfasurarii competitiei.

4.1.2. 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.

4.1.3. 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 nicio pretentie la adresa organizatorului, arbitrului, medicului sau agentului de securitate in cazul aparitiei unui eveniment nedorit pe durata sau drept consecinta a desfasurarii meciurilor.

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

4.1.5. In situatia in care un jucator inscris pe foaia de joc nu a semnat declaratia pe propria raspundere, la sesizarea observatorului de joc, acesta are obligativitatea de a o semna inainte de a intra pe teren. In caz contrar, jucatorului i se va retrage dreptul de joc.

3 Oficialii campionatului

3.1 Managerul echipei

2.2.1. 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.

2.2.2. Managerul primeste o pozitie de membru in Consiliul jucatorilor.

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

3.2 Arbitrii

3.2.1 Pe intreaga durata a campionatului, la fiecare meci, *Sports Arena – Fotbal* pune la dispozitie arbitri profesionisti.

3.1.2 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 arbitrului.

3.3 Observatorul de joc

3.3.1 Toate meciurile din cadrul *Sports Arena – Fotbal* vor beneficia de prezenta unui observator de joc, insarcinat in a interveni in situatia aparitiei unor probleme organizatorice sau a unor incalcari 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. Consiliul jucatorilor

3.3.1. Consiliul jucatorilor este alcatuit din managerii tuturor echipelor inscrise in Campionatul *Sports Arena – Fotbal*.

3.3.2. Consiliul jucatorilor are rol strict consultativ si informativ in luarea de catre organizator a unor hotarari importate privind bunul mers al campionatului, inclusiv in privinta unor completari si/ sau modificari de esenta ale prezentului regulament.

3.5. Comitetul director

3.4.1. Forul suprem al *Sports Arena – Fotbal*, Comitetul director este alcatuit si intrunit de organizator. Deciziile luate in Comitetul director sunt definitive si irevocabile.

3.4.2. Decizia convocarii, de la caz la caz, a Comisiei tehnice, a Comisiei de disciplina, respectiv a Consiliului jucatorilor campionatului *Sports Arena – Fotbal* apartine exclusiv Comitetului director.

3.6. Comisia de etica

3.6.1. Comisia de etica a *Sports Arena – Fotbal* este numita si alcatuita din reprezentanti ai Asociatiei Patronale a Industriei de Software si Servicii (ANIS).

3.6.3. Rolul Comisiei de etica este acela de a analiza eventuale comportamente sau afirmatii jignitoare ale unor persoane angrenate in desfasurarea campionatului si a inainta decizii spre aprobarea Comitetului director.

4 Proceduri de joc

4.1. Inainte de joc

- 20'	Echipele, arbitrul, medicul si agentii de securitate ajung la locul de desfasurare a meciului;
- 15'	Jucatorii predau managerului echipei legitimatii jucatorilor <i>Sports Arena</i> prezenti la teren. In absenta legitimatilor, jucatorii prezinta un act de identitate cu fotografie;
- 10'	Arbitrul preia cardurile 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, al portarilor, verifica existenta banderolelor de capitani de echipa;
- 10'-3'	Incalzirea echipelor pe teren;
- 2'	Echipele se aliniaza la centrul terenului. Jucatorii dau mana si saluta publicul. Se efectueaza fotografia oficiala cu echipa;
- 1'	Arbitrul efectueaza tragerea la sorti;
- 0'	Startul meciului.

4.1.1. Arbitrul nu poate permite inceperea jocului daca o echipa nu se prezinta cu minim 4 jucatori cu drept de joc. In acest caz, respectiva echipa va primi o sanctiune echivalenta cu neprezentarea la joc. Folosirea unor jucatori fara drept de joc atrage sanctiuni conform prevederilor Regulamentului disciplinar.

4.1.2. In situatia neprezentarii medicului sau a asistentului medical, arbitrului nu ii este permis sa fluiere startul jocului. Intr-o prima instanta, startul jocului este amanat cu maximum 15 minute, dupa care va fi reprogramat. 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 *Sports Arena – Fotbal* se desfasoara cu sase jucatori, intre care unul indeplineste functia de portar. Restul jucatorilor cu drept de joc (maxim 12) iau loc pe banca.

4.2.2. Jocul este compus din doua reprize a cate 20 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 au posibilitatea de a cere un minut de “timp mort” (time-out) in fiecare dintre reprize. “Timpul mort” poate fi solicitat in orice moment al jocului, inclusiv daca mingea este in joc, cu conditia ca echipa care il solicita sa se afle in posesia mingii. Atunci cand este acordat, jucatorii trebuie sa ramana pe teren si vor primi instructiuni din partea unui oficial al echipei langa linia de margine, in dreptul propriei banci de rezerve. “Timpul mort” nesolicitat 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 arbitrului. In momentul executarii, jucatorii trebuie sa se afle in propria jumătate de teren, iar cei din echipa adversa la o distanta de cel putin 3 m de minge. 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 spre inainte. Dintr-o lovitura de incepere nu 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.

Lovitura de la poarta se efectueaza numai de catre portar, prin repunere cu mana sau cu piciorul dintr-o singura atingere, 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 expedieaza, din lovitura libera directa, mingea in proprie poarta, golul nu este validat si se dicteaza lovitura de colt pentru echipa adversa. Daca un jucator expedieaza 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 5 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.

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 pozitionata 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.

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. Jucatorul poate intra pe teren numai dupa ce coechipierul pe care il inlocuieste a depasit linia de margine, in afara terenului de joc, prin fata propriei banci de rezerve.

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.

Un jucator care a fost inlocuit poate reveni pe teren pentru a inlocui un alt jucator.

4.2.7. In campionatul *Sports Arena – Fotbal*, regula ofsaid-ului nu se aplica.

4.3. Dupa joc

4.3.1. Dupa fluierul de final, ambele echipe si arbitrul se strang la centrul terenului, dau mana si saluta spectatorii.

4.3.2 Arbitrul strange mingile de joc si le inapoiaza organizatorului.

4.3.2. Acei membri ai echipei care sunt solicitati pentru a oferi reactii cu privire la meci de catre organizator si mass-media sunt rugati sa raspunda afirmativ.

4.3.3. 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 **Sports Arena – Fotbal**, editia 2013 se vor disputa in zilele de luni, marti, miercuri sau joi, intre orele 18:00 si 22:00 pe terenurile unui club privat anuntat 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 isi rezerva dreptul de a evacua spectatori sau alte persoane care invadeaza spatiului de joc, cu ajutorul agentilor de securitate si a aplica sanctiuni conform Regulamentului disciplinar.

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.

5.5. Terenul de joc este declarat neregulamentar de catre arbitru si vor fi aplicate prevederile de la (5.4.) in situatia in care, pentru jocurile programate dupa lasarea intinericului, instalatia de iluminat nu functioneaza sau functioneaza necorespunzator.

6 Mingea de joc

6.1. Pe intreaga durata a campionatului **Sports Arena – Fotbal**, 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 permisa folosirea oricarui obiect vestimentar care poate pune in pericol integritatea fizica a unui jucator sau a partenerilor de joc decat daca obiectul poate fi acoperit cu o banda adeziva (ex.: bijuterii – cercei, inele).

8 Sistemul competitional

8.1. **Sports Arena – Fotbal**, editia I – 2013, se desfasoara in sistem campionat, fiecare cu fiecare. Competitia este impartita in doua faze: sezonul regulat si play-off/ play-out. La finalul sezonului regulat, in functie de clasament, jumatate din echipele participante vor avansa in play-off, cealalta jumatate urmand a merge in play-out.

8.2. Echipele calificate in play-off joaca in sistem “fiecare cu fiecare”, tur-retur. Echipele participante in play-out joaca in sistem “fiecare cu fiecare”, tur-retur.

8.3. Echipele calificate in play-off primesc automat dreptul de a accede in prima divizie valorica a editiei a II-a, 2014. Echipele participante in play-out pot ramane in prima divizie valorica in urma disputarii unor intalniri de baraj cu formatii nou-acceptate pentru editia a II-a, 2014. Sistemul competitional al editiei a II-a, 2014, va fi stabilit ulterior.

8.4. In ambele faze ale campionatului, in clasamente se acorda 3 puncte la victorie si 1 punct la meci egal.

8.5. Pe parcursul campionatului se vor intocmi trei clasamente generale, dupa cum urmeaza: un clasament pe parcursul si la finalul sezonului regulat, un clasament pe parcursul si la finalul play-off-ului, un clasament pe parcursul si la finalul play-out-ului.

8.6. In caz de egalitate de puncte la finalul sezonului regulat si/ sau la finalul campionatului (intre echipele din play-off, respectiv play-out), pentru departajare, vor prima, in ordine, urmatoarele criterii: meci direct, golaveraj general, numar total de goluri marcate, golaveraj in intalnirile directe, numar de goluri marcate in intalnirile directe, numarul mai mic de meciuri pierdute prin forfait, tragere la sorti.

9 Reprogramari

9.1. Orice amanare/ reprogramare a unui meci din cadrul **Sports Arena – Fotbal** poate fi aprobata numai in conditiile unor argumente bine intemeiate si numai in cazul in care nu conduce la perturbarea calendarului competitional.

9.2. Un meci contand pentru una din ultimele doua etape ale Sezonului regulat sau pentru una din ultimele doua etape din Play-off, respectiv Play-out, nu va putea fi amanat sau reprogramat decat in caz de forta majora.

9.3. Aprobarea unei reprogramari de meci va putea fi luata in calcul in cazul in care solicitarea este efectuata cu cel putin doua zile lucratoare inaintea celei anuntate oficial ca data de disputare. Data si ora reprogramarii gasite de organizator trebuie acceptata de solicitantul reprogramarii si poate fi refuzata o data de echipa adversa.

9.4. O echipa are dreptul sa solicite cel mult doua reprogramari ale unor meciuri din sezonul regulat si cel mult doua reprogramari ale unor meciuri din Play-off, respectiv Play-out.

9.5. Data si ora reprogramarii asupra careia s-a convenit va fi confirmata in scris de ambele echipe printr-un e-mail expediat organizatorului cu cel putin doua zile lucratoare inaintea jocului.

9.6. La data si ora reprogramarii, echipa care a efectuat solicitarea de reprogramare trebuie sa achite organizatorului contravaloarea punerii la dispozitie a terenului de joc, a arbitrului, a medicului si a agentilor de securitate.

10 Neprezentari, retrageri

10.1. Neprezentarea sau intarzierea la joc

10.1.1. Jocul va incepe la ora stabilita si anunta 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 sezonului regulat sau la doua jocuri din play-off/ play-out 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 si sa nu fi inceput cea de-a doua repriza a meciului.

Pentru a lua parte la joc, respectivul se legitimeaza si este bifat pe foaia de joc de catre observator, dupa care poate intra pe teren.

10.2. 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 fluiera sfarsitul meciului si declara echipa adversa castigatoare cu scorul de 5-0. Daca rezultatul de fapt este mai putin favorabil echipei in culpa, acesta ramane in vigoare.

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, prevazute in Regulamentul disciplinar. Daca rezultatul de fapt este mai putin favorabil echipei in culpa, acesta ramane in vigoare.

10.3. 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
- Impinge 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
- Atinge 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:

- Joacă mingea cu mâinile sau picioarele în propria jumătate de teren

- pentru mai mult de patru secunde;
- După ce a jucat mingea, o atinge din nou, intentionat, după ce i-a fost furnizată de un coechipier fără să fie atinsă sau jucată de un adversar;
- Atinge cu mână, în suprafața 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 lovitură liberă indirectă este acordată echipei adverse, dacă, în opinia arbitrilor, un jucător:

- Joacă de o manieră periculoasă în prezența unui adversar;
- Îl împiedică pe un adversar să avanseze;
- Îl împiedică pe portar să dea drumul mingii din mână;
- Comite împotriva unui coechipier una dintre cele nouă greșeli care se penalizează cu lovitură liberă directă atunci când este comisă împotriva unui adversar.

1.4. Cumul de greșeli

1.4.1. Faulturile având ca rezultat lovituri libere sunt considerate greșeli care se cumulează, astfel: primele cinci în fiecare repriză sunt înregistrate de arbitru, de la a șasea greșeală/ repriză urmând sancționarea cu lovitură de penalitate.

1.4.2. Lovitura de penalitate survenită ca urmare a cumulului de astfel de greșeli se execută de la o distanță de 9 m, fără zid.

1.4.3. Toți jucătorii mai puțin executantul trebuie să se plaseze în spatele liniei imaginare de execuție și să se afle la o distanță de cel puțin 3 m de minge înainte momentul execuției.

1.4.4. Echipa care beneficiază de lovitură liberă poate opta pentru aceasta (se execută numai cu zid, din punctul comiterii fault-ului), chiar dacă ar urma teoretic să beneficieze de lovitură de penalitate (ex.: distanța de poartă este mai mică de 9 m, se dorește o execuție rapidă sau aplicarea unei scheme de joc).

1.4.5. Arbitrul aplică legea avantajului (lovitura de penalitate nu se mai execută) dacă echipa al cărei jucător a comis un fault nu a adunat astfel a șasea greșeală sau chiar după acumularea a cel puțin șase greșeli, în eventualitatea în care se înscrie un gol ca rezultat al respectivei acțiuni. Chiar și așa, respectivele greșeli sunt cuantificate de arbitru.

1.4.6. Executantul loviturii de penalitate trebuie să lovească mingea cu piciorul în intenția clară de a înscrie un gol, neavând voie să-i paseze unui coechipier. După momentul execuției, niciun jucător nu are voie să atingă mingea până când 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 (sezonul regulat, play-off/ play-out).

2.1.2. Cartonasele galbene acumulate in timpul sezonului regulat se sterg din istoric, neramanand valabile si de-a lungul play-off-ului, respectiv play-out-ului.

2.1.3. 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.

1.2. Sanctionarea cu cartonas rosu

1.2.3. Un jucator sau o rezerva este eliminat/a direct in cazul in care comite oricare din urmatoarele sapte infractiuni: fault grav, comportament violent, scuirea unui adversar sau a oricarei alte persoane, impiedicarea echipei adverse sa marcheze un gol sau blocheaza o oportunitate de a marca jucand intentionat mingea cu mana (nu este valabil pentru portar, in propria suprafata de pedeapsa), blocarea unei faze clare de gol prin deplasarea catre jucator si comiterea unei greseli care se sanctioneaza cu lovitura libera sau lovitura de pedeapsa, primirea unui al doilea cartonas galben in acelasi joc;

1.2.2. Un jucator eliminat nu poate reintra pe parcursul meciului, nu poate lua loc pe banca de rezerve si devine automat suspendat pentru cel putin o etapa, in functie de gravitatea abaterii;

1.2.3. Un jucator de rezerva poate intra pe teren dupa consumarea a cinci minute de joc efectiv de la eliminarea coechipierului (sau mai putin, in situatia inscrierii unui gol de catre echipa adversa) numai cu acordul arbitrului. In situatiile de 4 contra 4 sau 5 contra 5 inscrierea unui gol nu atrage automat completarea numarului de jucatori. In situatia inscrierii unui gol de catre echipa in inferioritate numerica, jocul continua cu acelasi numar de jucatori pana la expirarea celor 5 minute. In situatia

echipei care incaseaza un gol in inferioritate de 6 contra 4, un singur jucator de rezerva poate intra pe teren inaintea expirarii celor 5 minute.

2.2. Alte situatii sanctionabile

2.2.1. Simularile sunt considerate gesturi nesportive si se sanctioneaza cu avertisment (cartonas galben).

2.2.2. Scoaterea tricoului este considerata un gest nesportiv si se sanctioneaza cu cartonas galben.

2.2.3. Intrarile prin alunecare nu sunt permise (cu exceptia cazurilor in care niciun alt jucator nu se afla in preajma mingii sau atacul este intreprins de portrar in propria suprafata de pedeapsa. In functie de duritate, vor fi sanctionate de arbitru cu mustrare, cartonas galben sau cartonas rosu.

2.2.4. Limbajul obscen folosit in timpul jocului la adresa arbitrului, unui adversar/ oficial/ coechipier, spectator, etc. se sanctioneaza cu eliminare (cartonas rosu).

2.2.5. Jucatorii din teren sau de rezerva care se dedau unor acte de violenta pe teren sau in afara acestuia (in perimetrul bazei sportive si in imediata vecinatate) vor fi aspru sanctionati, intreaga echipa riscand eliminarea definitiva din competitie. In urma raporturilor arbitrului si al observatorului de joc, situatia va fi analizata de urgenta in Comisia de disciplina, iar verdictul va fi comunicat partilor implicate in cel mai scurt timp.

2.2.6. In cazul comiterii unor acte de violenta pe teren sau in afara acestuia de catre alti oficiali, membri in staff-ul echipelor sau sustinatori ai acestora, sanctiunile se vor rasfrange asupra intregii echipe, pasibila de dictarea de meci pierdut cu 0-5 sau chiar excluderea definitiva din competitie.

2.2.7. Pentru abateri disciplinare grave ale jucatorilor din teren sau de pe banca de rezerve, pe langa cartonas rosu, se vor dicta sanctiuni dupa cum urmeaza: atac dur, cu risc de accidentare a adversarului sau bruscareea adversarului fara mingie – doua etape de suspendare; injurii, gesturi obscene, jignitoare, scuirea unei persoane de pe teren sau din afara acestuia (inclusiv suporteri ai echipei adverse) – trei etape de suspendare.

2.2.8. Deciziile de suspendare se aplica indiferent de perioada competitionala in care au fost dictate. O sanctiune dictata in sezonul regulat se poate rasfrange si asupra intalnirilor din Play-off/ Play-out. De asemenea, o sanctiune dictata in orice faza a competitiei se poate prelungi si in editia viitoare a campionatului.

2.2.9. Intarzierea dincolo de limita permisa de regulament sau

neprezentarea la joc a unei echipe conduce la pierderea meciului, scor 0-5. In cazul repetarii abaterii pe parcursul competitiei sau a unei neprezentari cu scopul dovedit de a favoriza o terta echipa, echipa in culpa risca excluderea definitiva din campionat.

2.2.10. 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.

2.2.11. 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.

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

2.2.13. Arbitrul isi rezerva dreptul de a aplica si alte prevederi, neincluse in regulamentul de fata, cu conditia ca aceste sa respecte Legile jocului de fotbal pe teren redus (manual aprobat de FIFA).

3 Contestatii

3.1. Declaratia de protest

3.1.1. La finalul jocului, echipelor le este permis sa protesteze, inasa numai in scris si numai prin intermediul Managerului echipei.

3.1.2. Protestul, cu stipularea motivelor pentru care a fost efectuat, trebuie adresat Comisiei de disciplina a campionatului *Sports Arena – Fotbal* in termen de cel mult 24 de ore de la incheierea unui meci. Aceasta limita de timp nu poate fi depasita.

3.2. Motivele protestului

3.1.1. Contestatia se poate referi la validitatea rezultatului unui meci, in contextul dreptului de joc al unuia sau a mai multor jucatori, a unei incalcare grave a regulamentului de catre arbitru sau a unor incidente care au influentat meciul.

3.1.2. Nu pot fi formulate contestatii impotriva unor decizii *de facto* luate de arbitru. Cele refiritoare la un avertisment cu carton galben sau la o eliminare sunt admisibile numai daca se dovedeste ca arbitrul a incurcat identitatea jucatorilor.

** ultima actualizare: 5 noiembrie 2012*