

**APROB,
PREȘEDINTELE
CONSILIULUI JUDEȚEAN TIMIȘ**
Alin-Adrian NICA

**REGULAMENTUL DE ORGANIZARE A TURNEULUI
“CUPA INSTITUȚIILOR TIMIȘENE LA FOTBAL”**

Ediția a doua

Cuprins

REGULAMENTUL DE ORGANIZARE A TURNEULUI “CUPA INSTITUȚIILOR DIN JUDEȚUL TIMIȘ, EDIȚIA 2”	1
I - TERENUL DE JOC	3
II - MINGEA	3
III - JUCĂTORII	4
IV - ARBITRUL	5
V - ORGANIZAREA JOCULUI	6
VI - MINGEA ÎN JOC ȘI ÎN AFARA JOCULUI	7
VII - ABATERI ȘI COMPORTAMENT NESPORTIV	7
VIII - SISTEMUL DE DESFĂȘURARE	11
IX - DISPOZIȚII FINALE	12

I - TERENUL DE JOC

1.1. Jocurile se vor desfășura pe terenuri cu suprafața de iarbă naturală. Terenurile de joc au formă dreptunghiulară, cu următoarele dimensiuni:

a) lungimea: 40 m;

b) lățimea: 20 m.

1.2. Terenul de joc îndeplinește condițiile privind securitatea jucătorilor, oficialilor și publicului.

1.3. Terenul de joc va fi marcat cu linii vizibile, de culoare albă. Liniile fac parte integrantă din suprafața terenului de joc.

1.4. Liniile mai lungi se numesc linii de margine (lungimea terenului). Liniile mai scurte se numesc linii de poartă (lățimea terenului).

1.5. Terenul de joc va fi împărțit în două jumătăți prin trasarea liniei mediane.

1.6. Punctul de la centrul terenului va fi marcat la mijlocul liniei mediane.

1.7. Se vor trasa două suprafețe de poartă, astfel:

a) se vor trasa două linii perpendiculare pe linia de poartă, la o distanță de 6 m de la centrul porții.

b) aceste linii se vor întinde pe terenul de joc pe o distanță de 6 m și vor fi unite printr-o linie trasată paralel cu linia de poartă.

1.8. Între linia de margine, respectiv linia de poartă și gardul împrejmuitor sau mantinele, bănci de rezervă, panouri publicitare, trebuie să fie o distanță minimă de 1 m.

1.9. În interiorul fiecărei suprafețe de poartă va fi marcat vizibil un punct situat pe o linie imaginară perpendiculară pe linia de poartă, la distanță de 7 m de mijlocul liniei de poartă. Acesta este punctul de pedeapsă.

1.10. Porțile trebuie să fie amplasate la mijlocul fiecărei linii de poartă. Acestea se constituie din doi stâlpi verticali care sunt uniți de o bară transversală paralelă cu linia de poartă. Distanța interioară dintre cei doi stâlpi va fi de 3 m, iar partea inferioară a barei transversale se va afla la o înălțime de 2 m de linia porții. Plasele de la porți sunt obligatorii și vor fi prinse astfel încât să nu jeneze portarul. Diametrul stâlpilor și al barei transversale este de minimum 6 cm, maximum 12 cm.

1.11. Arbitrii sunt obligați să nu înceapă jocul atunci când terenul de joc nu corespunde prevederilor regulamentare.

1.12. În cazul în care au loc ploi abundente, fulgere, tunete, ceață, sau urmare a acestora terenul de joc devine impracticabil, jocul nu se dispută iar organizatorul va lua măsuri care vor fi comunicate în timp util participanților.

II - MINGEA

2.1. Mingea:

a) poate fi confecționată din piele sau alt material omologat;

b) va avea o circumferință cuprinsă între limitele admise de 68-70 cm (numărul 5);

c) greutatea la începutul jocului min. 410 gr., max. 450 gr.;

d) va avea o presiune cuprinsă între 0.6 – 1.1 atmosfere (600-1100 g/cm²);

2.2. Dacă mingea se sparge sau se deteriorează în timpul desfășurării jocului:

a) jocul va fi oprit;

b) jocul se va relua cu o altă minge, printr-o minge de arbitru de pe locul în care se afla prima minge în momentul în care s-a spart/deteriorat;

c) dacă mingea se sparge sau devine neregulamentară după executarea unei lovituri de pedeapsă, dar înainte de a fi atinsă de un jucător sau de a atinge una din barele porții sau bara transversală, lovitura se va repeta.

2.3. Dacă mingea se sparge sau se deteriorează atunci când nu este în joc, înainte de executarea unei lovituri de începere, a aruncării de la poartă, a loviturii de la colț, a unei lovituri libere, a loviturii de pedeapsă sau a aruncării de la margine:

a) jocul se va relua în mod corespunzător cu o nouă minge regulamentară.

2.4. Pe parcursul jocului mingea poate fi schimbată doar cu acordul arbitrului. Se va juca în mod obligatoriu cu mingea pusă la dispoziție de organizator.

III - JUCĂTORII

3.1. Orice joc este disputat de două echipe alcătuite fiecare din maximum 6 jucători, din care unul va fi portar. Numărul maxim de jucători de rezervă este de 5.

3.2. Fiecare echipă trebuie să nominalizeze un conducător de echipă (căpitan, delegat) care va coordona activitatea echipei sale și va ține legătura cu organizatorul competiției pentru orice probleme care țin de buna desfășurare a acesteia. Conducătorii echipelor sunt obligați să prezinte la terenul de joc, înainte de începerea jocului, tabelul nominal cu jucătorii care au dreptul de a participa la competiție, vizat de conducătorul instituției publice, în original sau copie conformă cu originalul. Tabelul nominal este prezentat în Anexa 1 la prezentul Regulament.

3.3. Pentru a putea participa la competiție, jucătorii trebuie:

a) să fie salariați ai instituției publice pentru care doresc să joace, indiferent de forma de angajare (funcționari publici, personal contractual etc);

b) să fie apți din punct de vedere medical. În acest sens, fiecare jucător va prezenta o adeverință medicală eliberată de medicul de familie/medicină sportivă/medic de specialitate, care să ateste starea de sănătate, cu mențiunea "apt pentru activități sportive". În lipsa acesteia, jucătorul va semna o declarație pe propria răspundere că este apt din punct de vedere medical. Modelul acestei declarații este prezentat în Anexa 2 la prezentul Regulament. Niciun jucător nu poate participa la competiție fără a prezenta adeverința medicală sau declarația pe propria răspundere;

c) să respecte pe toată desfășurarea competiției prezentul Regulament și să aibă un comportament civilizată, bazat pe principiile de fair-play și obiectivitate.

3.4. Arbitrii au obligația să nu înceapă jocul sau să îl întrerupă dacă nu sunt respectate condițiile de mai sus.

3.5. Un joc nu poate continua cu mai puțin de 4 jucători (incluzând și portarul). În caz de descompletare a uneia dintre echipe sub numărul stabilit mai sus, cu sau fără intenție, arbitrii sunt obligați să oprească jocul, clubul respectiv urmând să piardă jocul cu 3-0.

3.6. Pe parcursul unui joc, numărul înlocuirilor de jucători este nelimitat. Un jucător care a fost înlocuit poate reveni pe terenul de joc pentru a înlocui un alt jucător. O înlocuire poate fi efectuată doar atunci când mingea este afară din joc, iar pentru efectuarea unei astfel de înlocuiri trebuie respectate următoarele condiții:

a) jucătorul care părăsește terenul de joc trebuie să facă acest lucru prin dreptul propriei sale zone tehnice (banca de rezerve);

b) jucătorul care intră pe terenul de joc trebuie, de asemenea, să o facă din dreptul propriei sale zone tehnice (banca de rezerve). El nu poate face acest lucru până când coechipierul său, care iese din teren, nu a depășit în întregime, linia de margine în afara

terenului de joc;

c) Orice jucător este supus autorității și deciziilor arbitrilor, indiferent dacă participă la joc sau nu;

d) Procedura de înlocuire se termină în momentul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc. Din acel moment, el devine jucător activ, iar jucătorul care a fost înlocuit încetează să mai fie jucător activ.

3.7. Încălcarea prevederilor de mai sus se sancționează cu cartonaș galben de către arbitru.

3.8. Portarul poate fi înlocuit de oricare din jucătorii de câmp, doar în timpul unei opriri a jocului și doar cu înștiințarea arbitrilor.

3.9. Echipamentul jucătorilor nu trebuie în niciun caz să prezinte vreun pericol pentru ei înșiși sau pentru ceilalți jucători.

3.10. Echipamentul de bază se compune din:

a) tricou;

b) șort;

c) jambiere;

d) ghete. Nu se admite participarea la joc cu ghete cu crampe din metal, deșurabile sau care reprezintă un pericol pentru ceilalți jucători;

3.11. Toți jucătorii unei echipe trebuie să poarte același tip de echipament.

3.12. Nu se admite participarea la joc a jucătorilor care nu poartă echipamentul de bază.

3.13. Jucătorii trebuie să poarte echipament de joc de culori diferite față de al jucătorilor din echipa adversă.

3.14. Culoarea echipamentului va fi comunicată organizatorului competiției înainte de începerea acesteia. Fiecare echipă este responsabilă de achiziționarea propriului echipament.

3.15. Fiecare portar trebuie să poarte un echipament de culoare diferită, ușor de distins, față de al celorlalți jucători și al arbitrilor. Dacă un jucător de câmp înlocuiește un portar, el va trebui să îmbrace un tricou de portar.

3.16. În cazuri excepționale, când ambele echipe se prezintă la joc cu echipament de aceeași culoare, se admite purtarea de către una dintre echipe a unor maieuri galbene sau roșii peste tricoul de joc.

3.17. Aceleași prevederi se aplică și în cazul în care unul sau ambii portari poartă echipament de aceeași culoare cu cea a jucătorilor coechipieri, adversari sau al arbitrilor.

IV - ARBITRUL

4.1. Pentru conducerea fiecărei partide va fi delegat un arbitru care va veghea la aplicarea prevederilor prezentului Regulament și ale cărui autoritate și exercițiu al drepturilor vor începe de îndată ce a intrat pe terenul de joc și vor dura până în momentul în care vor părăsi terenul, la finalul jocului.

4.2. Arbitrii vor fi delegați la fiecare joc de organizatorul competiției. Arbitrii care participă la competiție sunt calificați corespunzător și sunt autorizați să presteze această activitate din partea Comisiei Județene de Arbitri de Fotbal Timiș.

4.3. Arbitrul:

a) veghează la aplicarea regulilor de joc;

d) are dreptul de a opri jocul pentru orice încălcare a regulamentului, de a suspenda sau de a întrerupe definitiv partida în cazul unor evenimente neprevăzute sau

neașteptate;

e) ia atitudine împotriva jucătorului care are o comportare nesportivă, îl va avertiza (cartonaș galben), iar în cazul greșelilor grave va dispune eliminarea acestuia (cartonaș roșu); Toate eliminările vor fi consemnate în Raportul arbitrului, întocmit după joc.

f) va trimite în afara terenului de joc acele persoane care au pătruns pe teren fără încuviințarea sa;

g) va opri partida, dacă apreciază că un jucător a fost grav accidentat și va dispune transportarea lui în afara terenului de joc;

h) va lăsa jocul să continue în cazul în care consideră că jucătorul a suferit doar o accidentare ușoară;

i) veghează ca timpul de joc precizat în regulament să fie respectat;

j) indică, prin semnalizare sonoră, sfârșitul partidei;

l) la sfârșitul partidei, arbitrul consemnează pe raportul de joc motivul eliminărilor dictate;

m) verifică dacă înlocuirea a fost făcută regulamentar.

4.4. Deciziile arbitrului referitoare la partidă sunt inatacabile și definitive.

4.5. Arbitrul își poate schimba o decizie, cu condiția ca jocul să nu fie reluat sau să se fi terminat.

V - ORGANIZAREA JOCULUI

5.1 Organizatorul va asigura asistența medicală la jocuri pe toată durata desfășurării lor, prin medic sau asistent medical.

5.2. Medicul/asistentul medical respectiv va avea asupra sa o delegație eliberată de un organ sanitar autorizat, un act de identitate/legitimație de serviciu, parafa. Acesta va semna și parafa pe raportul de joc pus la dispoziție de organizator.

5.3. Organizatorul nu-și asumă nicio răspundere în caz de accidentare a jucătorilor la încălzire sau la jocurile din cadrul turneului.

5.4. Arbitrii sunt obligați să nu înceapă jocul dacă la teren nu sunt prezenți medicul sau asistentul medical în maximum 5 minute de la ora oficială la care este programat jocul.

5.5. O partidă se desfășoară pe parcursul unei singure reprize de câte 20 de minute. Durata fiecărei reprize poate fi prelungită pentru a permite executarea unei lovituri de pedeapsă.

5.6. La fiecare joc, organizatorul va pune la dispoziție un raport de joc care va fi semnat de conducătorul de echipă, așa cum este el definit la art. 3.2. Un joc poate începe doar dacă raportul de joc a fost completat și semnat de ambii conducători de echipă și înmănat arbitrului înainte de joc.

5.7. Echipele au dreptul să efectueze încălzirea înainte de joc în zona special amenajată, indicată de organizator.

5.8. Un joc se programează sub formatul Echipa1 – Echipa2. La toate jocurile, Echipa1 va alege poarta în direcția căreia va ataca, în timp ce Echipa2 va avea lovitura de începere.

5.9. Lovitura de începere este un mod de a pune mingea în joc:

- la începutul jocului
- după fiecare gol

5.10. Reguli la lovitura de începere:

- fiecare jucător trebuie să se afle în propria jumătate de teren;
- jucătorii echipei adverse trebuie să se afle la o distanță de cel puțin 5 m față de

minge până când aceasta este în joc;

- mingea se află pe punctul de la centrul terenului de joc;
- arbitrul va da semnalul pentru executarea loviturii;
- mingea intră în joc dacă a fost lovită și s-a mișcat spre înainte;
- jucătorul care execută lovitura va pasa mingea unui adversar care are obligația să o paseze înapoi aceluiași jucător;
- jucătorul care execută lovitura de începere nu va putea atinge a doua oară mingea până când aceasta nu va fi atinsă de un adversar;
- după înscrierea unui gol, echipa care l-a primit va repune mingea în joc printr-o lovitură de începere.

5.11. În orice alte cazuri de încălcare a regulamentului, lovitura de începere va fi repetată.

5.12. Dacă jocul este întrerupt pentru o greșeală neprevăzută de regulament și dacă nu s-au comis alte greșeli, jocul va fi reluat printr-o minge de arbitru din locul în care se afla mingea în momentul întreruperii jocului.

VI - MINGEA ÎN JOC ȘI ÎN AFARA JOCULUI

6.1. Mingea este afară din joc:

- atunci când depășește în întregime terenul de joc, fie pe pământ, fie în aer;
- atunci când partida a fost oprită de către arbitru.

6.2. Mingea este în joc în orice alt moment, inclusiv în următoarele cazuri:

- dacă a revenit în terenul de joc după ce a atins un stâlp al porții sau o bară transversală a porții
- dacă a revenit în terenul de joc după ce l-a atins pe arbitrul aflat în interiorul terenului de joc

6.3. Trebuie acordat gol când mingea, fie pe pământ, fie în aer, a depășit în întregime linia de poartă între stâlpii și pe sub bara transversală a porții fără ca înainte să se fi comis vreo greșeală.

6.4. Echipa care a înscris cel mai mare număr de goluri va câștiga partida. Dacă nu s-a înscris niciun gol sau dacă echipele au reușit să înscrie un număr egal de goluri jocul va fi declarat egal.

VII - ABATERI ȘI COMPORTAMENT NESPORTIV

7.1. Lovitura liberă directă: se acordă o lovitură liberă directă jucătorului care după părerea arbitrilor comite, din neglijență, imprudență sau cu o forță excesivă, una din următoarele greșeli :

- lovește sau încearcă să lovească un adversar;
- pune piedică unui adversar;
- lovește sau încearcă să lovească cu piciorul un adversar;
- sare asupra unui adversar;
- atacă un adversar;

- împinge un adversar;
- atacă prin alunecare un adversar atingând prima dată adversarul; sau comite următoarele greșeli:
 - ține un adversar;
 - scuipă un adversar;
 - joacă mingea în mod voit cu mâna (cu excepția portarului în suprafața sa de pedeapsă).

7.2. Lovitura liberă indirectă: se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător comite următoarele greșeli:

- atacă prin alunecare un adversar jucând mingea
- joacă de o manieră periculoasă (neexistând contact)
- întârzie portarul să repună mingea în joc
- comite o altă greșeală neprevăzută în prezentul regulament în urma căreia arbitrul întrerupe jocul pentru a avertiza sau elimina un jucător.
- Se acordă o lovitură liberă indirectă dacă portarul comite una din următoarele greșeli :

- nu repune mingea în joc în mai puțin de 6 secunde
- atinge mingea cu mâna care a fost trimisă intenționat cu piciorul de un coechipier
- atinge mingea cu mâna care i-a fost trimisă din: lovitură de la margine, lovitură liberă directă sau indirectă, lovitură de începere, lovitură de la colț, minge de arbitru, de către un coechipier.

7.3. Se acordă o lovitură de pedeapsă atunci când un jucător comite în propria suprafață de pedeapsă una din greșelile pentru care se acordă o lovitură liberă directă, indiferent de locul în care se afla mingea în acel moment, cu condiția să fie în joc.

7.4. Sancțiuni disciplinare :

- Cartonașul galben este folosit pentru a arăta faptul că un jucător, jucător de rezervă, jucător înlocuit, oficial este avertizat.
- Cartonașul roșu este folosit pentru a arăta faptul că un jucător, jucător de rezervă, jucător înlocuit, oficial este eliminat.
- Nu poate fi arătat cartonașul galben sau roșu decât unui jucător, unui jucător de rezervă, unui jucător înlocuit sau unui oficial și numai din momentul când arbitrul a intrat pe terenul de joc și până când l-a părăsit după fluierul de final al jocului.
- Un jucător, jucător de rezervă, jucător înlocuit sau oficial care a fost eliminat, trebuie să părăsească incinta terenului de joc, precum și banca tehnică.
- Greșeli care se sancționează cu cartonaș galben: un jucător, jucător de rezervă, oficial care comite una din următoarele greșeli va fi sancționat cu cartonaș galben :
 - se face vinovat de comportare nesportivă;
 - își manifestă dezaprobarea prin gesturi sau vorbe;
 - încalcă cu persistență regulile de joc;
 - întârzie reluarea jocului;
 - nu respectă distanța prevăzută de regulament la executarea unei lovituri de la margine, lovituri de la colț sau a unei lovituri libere;
 - intră sau reintră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrului;
 - părăsește suprafața de joc fără permisiunea arbitrului (cu excepția jucătorilor accidentați).
- Greșeli care se sancționează cu cartonaș roșu: un jucător, jucător de rezervă, oficial care comite una din următoarele greșeli va fi sancționat cu cartonaș roșu :
 - se face vinovat de fault grosolan;
 - se face vinovat de comportare violentă;
 - scuipă un adversar sau orice altă persoană;

- folosește vorbe sau face gesturi jignitoare, injurioase, și / sau grosolane;
- joacă mingea în mod voit cu mâna împiedicând echipa adversă să marcheze gol;
- oprește un adversar care se deplasează către poarta adversă având o situație clară de a marca (de ex., poarta goală) printr-o greșeală care se sancționează cu o lovitură liberă sau cu o lovitură de pedeapsă;
- primește al 2-lea avertisment în timpul aceluiași joc.

7.5. Există două tipuri de lovitură liberă:

- lovitura liberă indirectă;
- lovitura liberă directă.

7.6. Pentru executarea unei lovituri libere, mingea trebuie să fie oprită în momentul executării loviturii, iar executantul nu trebuie să atingă mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător.

7.7. Mingea intră în joc imediat ce a fost lovită și se deplasează, cu următoarele excepții :

- când se execută o lovitură liberă din suprafața de pedeapsă a echipei în apărare, mingea intră în joc când a părăsit în întregime suprafața de pedeapsă.
- când se execută o lovitură de la poartă, mingea intră în joc în momentul când a părăsit suprafața de pedeapsă.

7.8. Nu se poate înscrie gol direct din lovitură liberă indirectă decât dacă mingea, înainte de a intra în poartă, a fost atinsă sau jucată de un alt jucător decât cel care a executat lovitură.

7.9. Dacă mingea este trimisă direct în poarta adversă din lovitură liberă directă, golul este valabil.

7.10. La executarea unei lovituri libere, mingea trebuie să se afle pe locul unde s-a comis greșeala. Jucătorii echipei adverse trebuie să păstreze față de minge o distanță de cel puțin 5 m. Mingea intră în joc doar dacă a fost atinsă și s-a mișcat.

7.11. Sancțiuni la executarea unei lovituri libere:

- dacă jucătorul echipei adverse se află mai aproape de 5 m, lovitură liberă trebuie repetată.
- dacă jucătorul care execută lovitură atinge încă o dată mingea, fără ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, jocul trebuie reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul unde jucătorul a atins mingea a doua oară.

7.12. Se acordă lovitură de pedeapsă în favoarea echipei adverse în cazul în care unul dintre jucătorii unei echipe comite în propria suprafață de pedeapsă o greșeală care se sancționează cu o lovitură liberă directă.

7.13. Din lovitură de pedeapsă se poate marca gol direct.

7.14. Lovitura de pedeapsă trebuie executată chiar dacă după momentul acordării ei, timpul de joc a expirat (jocul va fi prelungit pentru a permite executarea sau reexecutarea loviturii de pedeapsă).

7.15. Procedura executării loviturii de pedeapsă:

- mingea trebuie așezată pe punctul de pedeapsă;
- executantul loviturii trebuie să fie bine identificat;
- portarul trebuie să stea pe propria linie de poartă și nu se poate mișca în direcția înainte până în momentul executării loviturii (el se poate mișca, dar numai pe linia de poartă, fără a avansa);
- toți ceilalți jucători trebuie să se afle în interiorul terenului de joc, în afara suprafeței de pedeapsă, în spatele punctului de pedeapsă, la cel puțin 5 m de minge și de jucătorul executant;
- executantul loviturii trebuie să trimită mingea înainte direct către poartă;
- executantul nu trebuie să joace mingea din nou până când aceasta nu a fost

atinsă sau jucată de către un alt jucător;

- mingea intră în joc doar după ce a fost atinsă și s-a mișcat.

7.16. Sancțiuni la executarea loviturii de pedeapsă:

a) dacă echipa în apărare încalcă regulile:

- dacă nu s-a înscris gol, lovitura de pedeapsă se va repeta;

b) dacă un jucător al echipei în atac, altul decât cel care a executat-o, încalcă regulile:

- dacă s-a înscris gol, lovitura de pedeapsă se va repeta;
- dacă nu s-a înscris gol, lovitura de pedeapsă nu se va repeta.

c) dacă jucătorul care execută lovitura de pedeapsă încalcă regulile:

- se va acorda echipei adverse o lovitură liberă indirectă de pe locul unde s-a comis greșeala, indiferent dacă s-a înscris sau nu gol, ținându-se cont de prevederile generale obligatorii.

7.17. Lovitura de la margine este modul de reluare a jocului de la marginea terenului.

Din lovitură de la margine nu se poate înscrie gol direct. Jocul trebuie reluat cu lovitură de la margine dacă mingea, fie pe pământ, fie în aer, părăsește în întregime terenul de joc pe deasupra liniei de margine. Lovitura este executată de echipa adversă celei care a atins ultima dată mingea. Jucătorul care execută lovitura de la margine va trimite mingea pe terenul de joc cu piciorul, din afara terenului de joc sau de pe linia de margine, într-un interval de 6 secunde, din momentul în care intră în posesia mingii. Jucătorii echipei adverse vor păstra o distanță de cel puțin 5 m față de minge până când aceasta este în joc. Jucătorul care execută lovitura de la margine va putea să atingă din nou mingea abia după ce aceasta a fost atinsă de un alt jucător. Mingea intră în joc doar dacă a fost trimisă (lovită) către interiorul terenului de joc și s-a mișcat.

7.18. Lovitura de la poartă este un mod de reluare a jocului. Din lovitură de la poartă nu se poate înscrie gol direct. Jocul este reluat prin lovitură de la poartă în cazul în care mingea, fie în aer, fie pe pământ, depășește în întregime linia de poartă și a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în atac (cu excepția situației când s-a marcat gol). Lovitura de la poartă va fi executată de portar în orice direcție. Jucătorii echipei adverse trebuie să stea în afara suprafeței de pedeapsă până când mingea este în joc. Portarul nu poate atinge din nou mingea înainte ca aceasta să fi fost jucată de un alt jucător. Mingea intră în joc imediat ce părăsește suprafața de pedeapsă.

7.19. Lovitura de la colț este un mod de reluare a jocului. Din lovitură de colț se poate marca gol direct în poarta adversă. Jucătorul are obligația de a executa lovitură de colț în 6 secunde de la reprimirea balonului în suprafața de joc. În caz contrar, este sancționat cu cartonaș galben. Se acordă lovitură de colț în cazul în care mingea, după ce a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în apărare, a depășit în întregime linia de poartă (în afara părții acestei linii cuprinsă între stâlpii porții). Jucătorii echipei adverse nu vor putea să se apropie la mai puțin de 5 m. de minge. Lovitura de colț se execută de un jucător al echipei în atac. Mingea este în joc după ce a fost lovită și s-a mișcat. Jucătorul executant nu poate juca mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost jucată de un alt jucător.

VIII - SISTEMUL DE DESFĂȘURARE

8.1. Jocurile se vor organiza în grupe de câte 4 echipe. Echipele vor fi așezate în grupe

în ordinea înscrierii la turneu.

8.2. În cadrul grupelor, fiecare echipă joacă cu toți ceilalți adversari, o singură dată, pe baza împerecherii făcute cu ajutorul tabelii Berger de 4 echipe.

8.3. Tabela Berger pentru 4 echipe:

Etapa 1	1-4	2-3
Etapa 2	4-3	1-2
Etapa 3	2-4	3-1

8.4. Sistemul de atribuire a punctelor este următorul:

- Joc câștigat - 3 puncte;
- Joc egal - 1 punct;
- Joc pierdut - 0 puncte.

8.5. După finalizarea celor 6 jocuri din grupă, se va întocmi un clasament care va cuprinde punctele acumulate de toate echipele. Echipele clasate pe primele două poziții în fiecare grupă vor trece mai departe în fazele următoare, eliminatorii, ale turneului.

8.6. În cazul în care două echipe au același număr de puncte, criteriile de departajare sunt, în ordine:

- Rezultatul meciului direct;
- Dacă meciul direct s-a terminat la egalitate, este favorizată echipa care are numărul total de goluri înscrise mai mare;
- Dacă echipele au același număr de goluri înscrise, este favorizată echipa care are numărul total de goluri primite mai mic.
- Dacă echipele au același număr de goluri primite, echipa favorizată se va stabili prin tragere la sorți efectuată de organizator.

8.7. În funcție de numărul de echipe înscrise, vor fi stabilite faze eliminatorii ale turneului, în care se vor disputa jocuri într-o singură manșă. Stabilirea modului de formare a jocurilor în fazele eliminatorii se face după perioada de înscriere.

8.8. În caz de egalitate la finalul unui joc din cadrul fazelor eliminatorii, se va proceda la executarea loviturilor de departajare. Fiecare echipă va executa, alternativ, câte o lovitură din punctul de pedeapsă. Poarta la care se execută va fi stabilită de arbitru împreună cu organizatorul turneului. Echipa care înscrie cele mai multe goluri va fi declarată câștigătoare.

8.9. Ultimul joc al turneului este Finala, disputat între echipele care au câștigat toate meciurile eliminatorii.

IX - DISPOZIȚII FINALE

9.1. Toți participanții la competiție vor respecta principiile de fair-play, sportivitate, pe toată durata acestora.

9.2. Responsabilitatea pentru producerea oricăror tipuri de daune materiale terenului de joc, echipamentelor conexe terenului de joc, anexelor acestuia, revine în exclusivitate persoanei vinovate.

9.3. Presentul regulament intră în vigoare la data adoptării acestuia.

9.4. Presentul regulament se completează în mod corespunzător cu prevederile „Legile Jocului” – Fotbal în sală, adoptate de FIFA;

Întocmit,

Consilier superior

Raul Constantin GHICIULESCU