

Regulamentul de joc pt. echipele din campionatul de minifotbal ATS FITLIFE CLUJ

REGULA 1 – Terenul de joc

Jocurile se vor disputa numai pe suprafețe cu gazon artificial.

Dimensiuni:

Terenul de joc trebuie să aibă o formă dreptunghiulară. Lungime liniilor de margine trebuie în toate cazurile să fie mai mari decât lungimea liniilor de poartă.

Lungime: min. 38 m, max. 42m.

Lățime: min. 18 m, max. 22 m.

Linii de marcare a terenului de joc:

Terenul de joc trebuie să fie marcat cu linii vizibile. Liniile fac parte integrantă din spațiul pe care-l delimitează. Liniile de demarcație mai lungi se numesc linii de margine, iar cele mai scurte se numesc linii de poartă.

Terenul de joc va fi împărțit în două jumătăți egale prin linia mediană.

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

Între linia de margine, de poartă și gardul împrejmuitoare sau mantinele, bănci de rezervă, balon etc. trebuie să fie o distanță minimă de 1 m.

Suprafața de pedeapsă:

La fiecare capăt al terenului se va delimita o suprafață de pedeapsă cu următoarele caracteristici:

se vor trasa două linii perpendiculare pe linia de poartă, la 6 m de la partea interioară a fiecărui stâlp al porții,

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,

există și posibilitatea ca această suprafață să fie sub formă de un semicerc, punctul perpendicular pe linia de poartă aflându-se la o distanță de 6 m.

Punctul de pedeapsă:

În preajma fiecărei suprafețe de pedeapsă va fi marcat vizibil un punct situat pe o linie imaginară perpendiculară pe linia de poartă, la 7 m. din mijlocul liniei de poartă. Acesta este punctul de pedeapsă. De asemenea se va marca un punct în aceleași condiții la distanța de 9 metri pentru executarea loviturilor de pedeapsă acordate în condițiile prevăzute la regula 10.

Zona de înlocuire:

Zona de înlocuire se află lângă linia de margine, în fața băncilor de rezervă, pe la linia de mijloc.

Jucătorii trebuie să efectueze înlocuirea pe la mijlocul terenului. **Schimbarile se vor face de echipa care detine posesia mingii, cand jocul este oprit si numai cu acordul arbitrilor.**

Porțile:

Porțile trebuie ridicate la mijlocul liniei de poartă.

Porțile se constituie din doi stâlpi verticali care sunt legate de o bară transversală paralelă cu linia de poartă.

Distanța interioară dintre cei doi stâlpi va fi de 3 m, 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.

În scopul prevenirii accidentelor, porțile trebuie bine fixate și se recomandă confecționarea din aluminiu.

Diametrul stâlpilor și a barei transversale este de minim 6 cm, maxim 12 cm.

REGULA 2 - Mingea de joc

Mingea:

- va fi de formă sferică,
- materialul poate fi confecționat din piele sau din alt material omologat,
- va avea o circumferință cuprinsă între limitele admise 68-70 cm (numărul 5),
- greutatea la începutul jocului min. 410 gr., max. 450 gr,
- va avea o presiune între 0.6 – 1.1 atmosfere (600-1100 g/cm²).

Mențiuni:

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

- jocul va fi oprit,
- 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 deteriorat, cu excepția prevederilor de la Regula 7.

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 loviturii de la margine:

- jocul se va relua în mod corespunzător cu o nouă minge.

Pe parcursul jocului mingea poate fi schimbată doar cu acordul arbitrului.

Fiecarei echipe ii este recomandat să dețină cel puțin o minge de fotbal.

REGULA 3 – Numărul jucătorilor

Jucători:

- jocurile se vor desfășura între 2 echipe compuse fiecare din cel mult 6 jucători dintre care unul portar,
- un joc nu poate începe sau continua dacă una dintre echipe are mai puțin de 4 jucători,
- lotul echipei va cuprinde maxim 15 jucători care trebuie trecuți pe raportul de joc înaintea

începerii partidei, **din care nu pot fi mai mulți de 3 (trei) "stranieri" ("stranieri" = jucatori care sa nu fie angajati la firma sau institutia pe care o reprezinta in campionat). Cei 3 stranieri pot juca toti in acelasi timp pe teren. Jucatorul unei echipe reprezentand o firma sau institutie nu are voie sa evolueze la alta echipa din ATS FITLIFE CLUJ ca si strainier (si nici invers), o astfel de abatere ducand la suspendarea jucatorului pe o perioada de 3 etape si sanctiune financiara in valoare de 100 lei, iar echipa care i-a permis sa joace neregulamentar va fi sanctionata cu 500 lei amenda si pierderea meciului cu scorul de 3-0. De asemenea regulamentul Federatiei de Minifotbal din Romania nu permite jucatorilor sa evolueze in alte competitii similare ATS si afiliate FMR. O astfel de abatere fiind sanctionata cu suspendarea jucatorului pe o perioada de 12 luni din toate competitile desfasurate sub egida FMR. Toti jucatorii (cu exceptia celor 3 "stranieri"), trebuie sa fie angajati ai firmei pe care o reprezinta in campionat iar in momentul inscrierii in competitie echipa trebuie sa prezinte cate o copie dupa buletinul de identitate (cartea de identitate) a fiecarui jucator trecut pe formularul de inscriere primit de la organizatori.**

- numărul de înlocuiri este nelimitat și se poate efectua numai pe la centrul terenului și numai după încuviințarea arbitrului,
- un jucător înlocuit poate participa din nou la joc.
- portarul unei echipe poate fi înlocuit cu unul de rezervă sau cu un jucător de rezervă sau cu un jucător, doar cu anunțarea prealabilă a arbitrului și numai când jocul este oprit.

Procedura de înlocuire:

- arbitrul va fi informat în prealabil de fiecare înlocuire avută în vedere,
- jucătorul înlocuit trebuie să părăsească terenul,
- jucătorul de rezervă poate intra pe terenul de joc după ieșirea jucătorului pe care trebuie să-l înlocuiască și după ce a primit acordul arbitrilor.
- procedura de înlocuire este efectuată în momentul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc. **Schimbarile se vor face de echipa care detine posesia mingii, cand jocul este oprit si numai cu acordul arbitrilor.**
- jucătorii de rezervă se află sub autoritatea arbitrilor indiferent dacă participă sau nu la joc.

Sanctiuni:

a) în cazul în care un jucător de rezervă intră pe terenul de joc fără permisiunea arbitrilor:

- jocul va fi oprit,
- jucătorul vinovat trebuie sancționat cu cartonaș galben și să părăsească terenul de joc,
- jocul se va relua cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse de pe locul unde a fost mingea în momentul opririi jocului, cu excepția prevederilor de la Regula 7.

b) în cazul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc înaintea jucătorului pe care îl înlocuiește nu părăsește suprafața de joc:

- jocul va fi oprit,
 - jucătorul de rezervă trebuie sancționat cu cartonaș galben,
- jocul trebuie reluat cu lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse de pe locul în care se afla mingea în momentul opririi jocului, cu excepția prevederilor de la Regula 7.

c) dacă jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc în afara zonei de înlocuire sau dacă jucătorul înlocuit părăsește terenul în afara acestei zone (cu excepția cazurilor de accidentare):

- jocul va fi oprit,
 - jucătorul vinovat trebuie sancționat cu cartonaș galben,
- jocul trebuie reluat cu lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul în care se află mingea în momentul întreruperii jocului, cu excepția prevederilor de la Regula 7.

REGULA 4 – Echipamentul jucătorilor

Siguranță:

Echipamentul sau ținuta jucătorilor nu trebuie în niciun caz să prezinte vreun pericol pentru ei înșiși sau pentru ceilalți jucători. Această măsură se aplică și bijuteriilor de orice fel.

Echipament de bază:

- tricou;
- șort (dacă jucătorul poartă sub șort chilot termic, acesta trebuie să fie de aceeași culoare cu șortul);
- jambiere;
- apărători (optional, dar se recomandă utilizarea acestora);
- ghete (ghete pentru iarbă sintetică, confecționate din piele moale, ghetetele cu crampoane sunt interzise).

a) Tricou:

- pe spatele tricourilor se aplică vizibil o numerotare de la 1 la 99.

b) Apărători:

- jambierele trebuie să acopere în totalitate apărătorile;
- trebuie confecționate din material corespunzător (gumă, plastic etc.) ;
- trebuie să asigure o protecție adecvată împotriva accidentărilor.

c) Portarul:

- poate purta și pantaloni lungi;
- tricoul trebuie să fie diferit ca și culoare de cel al coechipierilor și al adversarilor, respectiv de cele ale arbitrilor.

Fiecare echipa trebuie să aibă echipament sportiv compus din sorturi și tricouri reprezentând aceleși culori și însemne. După caz, sortul poate fi înlocuit dar tricourile vor fi obligatorii. În lipsa tricoului, echipa poate fi sancționată cu pierderea meciului cu scorul de 3-0, dacă înaintea fluierului de început nu s-a primit acceptul de joc din partea adversarilor .

Sanctiuni:

În cazul încălcării acestei reguli, jucătorul trebuie să părăsească terenul de joc pentru a-și pune echipamentul în ordine.

Poate reveni doar dacă jocul este oprit și arbitrul verifică dacă echipamentul jucătorului corespunde regulamentului de joc.

Echipa gazdă va juca în echipamentul principal, iar echipa oaspete este obligată să aibă un echipament de culoare diferită.

Mențiuni: echipa gazdă este echipa desemnată în urma tragerii la sorți pentru definitivarea programului competiției.

REGULA 5 – Arbitrul

Pentru conducerea fiecărei partide va fi delegat un arbitru care va veghea la aplicarea regulilor de joc și a cărui autoritate și exercițiu al drepturilor vor începe de îndată ce el a intrat pe terenul de joc și vor dura până în momentul în care va părăsi terenul. **Toti arbitrii competiției sunt obligați să dețină și folosească echipamentul de arbitraj (tricou, cartonase, fluier). Neprezentarea unui arbitru la meci din diferite motive va fi sanctionată cu 100 ron/arbitru(va plăti terenul ECHIPEI GAZDA).**

La anumite meciuri considerate derby-uri sau la cerere pot oficia 2 arbitrii. Arbitrul de pe partea opusă băncilor de rezervă este arbitrul principal.

Drepturi și obligații:

- veghează la aplicarea regulilor de joc;
- arbitrul are obligația de a verifica ca echipele să nu folosească jucători fără viză medicală;
- arbitrul verifică dacă pe foaia de arbitraj sunt menționați jucătorii care nu au dreptul de a participa;
- 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;
- ia atitudine împotriva jucătorului care are o comportare nesportivă, îl va avertiza, iar în cazul greselilor grave va dispune eliminarea acestuia;
- va trimite în afara terenului de joc acele persoane care au pătruns pe teren fără încuviințarea sa;
- va opri partida, dacă consideră că un jucător a fost grav accidentat și va dispune transportarea lui în afara terenului de joc;
- va lăsa jocul să continue în cazul în care consideră că jucătorul a suferit doar o accidentare ușoară;
- va hotărî dacă mingea adusă pentru joc corespunde cerințelor de la Regula 2.

Deciziile arbitrului referitoare la partidă sunt inatacabile.

Arbitrul își poate schimba o decizie care, după părerea sau ca urmare a unei consultări cu arbitrul de margine, își dă seama că este eronată, cu condiția ca jocul să nu fie reluat sau să se fi terminat.

Arbitrul:

- veghează ca timpul de joc prevăzut în regulament să fie respectat;
- verifică durata eliminărilor;
- indică prin semnalizare sonoră, sfârșitul reprizelor și a partidei;
- consemnează numărul de pe tricou al marcatorilor;
- notează și verifică pe foaia de arbitraj numele, numărul de pe tricou al jucătorului atenționat cu cartonaș galben sau roșu, precum și minutul;
- la sfârșitul partidei arbitrul consemnează pe foaia de arbitraj motivul eliminărilor pentru cartonașele roșii;
- verifică dacă înlocuirea a fost făcută regulamentar

REGULA 6 – Durata jocului

Durata jocului va fi de 2 reprize de 25 de minute fiecare cu o pauza de maxim 5 minute între ele, cu următoarele mențiuni:

- arbitrul este obligat să adauge la fiecare repriza timpul pierdut cu înlocuiri de jucători, accidentări, recuperarea mingii de joc sau pentru orice alte cauze;
- durata fiecărei reprize va fi prelungită pentru a permite executarea sau reexecutarea unei lovituri de pedeapsa (7 metri sau 9 metri).

Un joc oprit definitiv de arbitru pentru cazuri de forță majoră (teren impracticabil, condiții atmosferice deosebite, tunete, fulgere, grindină etc.) care nu poate continua în aceeași zi maxim după 30 de minute se va rejuca în altă zi conform programării organizatorilor (scor 0 – 0).

Intarzierea unei echipe la inceperea jocului pentru orice partida este acceptata in limita a 10 minute , depasirea acestui termen ducand la pierderea partidei cu scorul de 3 – 0.Exceptie fac jocurile cand adversarii doresc sa joace si dupa acest termen.

REGULA 7 – Lovitura de începere și reluare a jocului

Măsurile preliminare:

Înainte de începerea partidei, alegerea terenurilor și a loviturii de începere va fi trasă la sorți cu ajutorul unei monede. Echipa favorizată de sorți va avea dreptul să aleagă terenul. Echipei adverse îi va aparține lovitura de începere.

Repriza secundă este începută de echipa care în prima repriză a ales terenul.

Lovitura de începere

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

- la începutul jocului,
- după gol,
- în momentul începerii reprizei secundă.

Din lovitura de începere poate fi marcat gol direct.

Aplicare:

- 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;
- mingea se află la centrul terenului de joc;
- arbitrul face semn pentru executarea loviturii;
- mingea reintră în joc dacă a fost lovită și s-a mișcat înainte;
- jucătorul care execută lovitura de începere nu va putea atinge încă o dată mingea până când aceasta nu va fi atinsă de un alt jucător sau până când mingea va ajunge în afara terenului de joc.

După gol echipa care a primit golul va repune mingea în joc într-un mod identic.

Sanctiuni:

Dacă jucătorul care execută lovitura de începere atinge mingea încă o dată, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător sau dacă mingea nu a părăsit terenul de joc, jocul va fi reluat printr-o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul unde jucătorul a atins pentru a doua oară mingea. Dacă face acest lucru în interiorul propriei suprafețe de pedeapsă lovitură liberă va fi executată de pe linia de suprafețe de pedeapsă paralelă cu linia de poartă de pe punctul cel mai apropiat locului în care a fost comisă greșeala.

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

Mingea de arbitru:

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 află mingea în momentul întreruperii jocului.

Aplicare:

- Arbitrul repune mingea în joc prin minge de arbitru. Ea va fi efectuată în locul în care se afla mingea în momentul întreruperii jocului.
- Mingea ajunge în joc doar dacă atinge pământul.

Sanctiuni:

Mingea de arbitru se repetă în cazul în care:

- unul dintre jucători atinge mingea înainte ca aceasta să fi atins pământul;
- după ce atinge pământul, mingea părăsește terenul de joc fără să fie jucată de cineva.

Excepții:

Mingea de arbitru care se acordă în interiorul suprafeței de pedeapsă se va executa de pe linia suprafeței de pedeapsă, care este paralela cu linia portii, din punctul cel mai apropiat de locul unde se află mingea în momentul opririi jocului. Lovitura liberă acordată echipei în apărare în propria suprafață de pedeapsă poate fi executată din orice punct al acestei suprafețe.

Lovitura liberă indirectă acordată echipei în atac în suprafața de pedeapsă a adversarului va fi executată de pe linia suprafeței de pedeapsă paralelă cu linia de poartă din punctul cel mai apropiat de locul în care a fost comisă greșeala.

REGULA 8 – Mingea în joc și afara din joc

Mingea este afara din joc:

-atunci când depășește terenul de joc, fie pe pământ, fie în aer;

-atunci când partida a fost oprită de către arbitru.

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 portii sau o bară transversală a portii;

-dacă a revenit în terenul de joc după ce l-a atins pe arbitrul aflat în interiorul terenului de joc.

REGULA 9-Golul

Trebuie acordat gol:

-atunci când mingea, fie pe pământ, fie în aer, a depășit în întregime linia de poartă între stâlpi și pe sub bara transversală ale porții fără ca înainte echipa adversă să fi comis vreă greșeală

Învingătorul partidei:

-atunci când echipa care a înscris cel mai mare număr de goluri va câștiga partida;

-dacă nu s-a înscris nici un gol sau dacă echipele au reușit să înscrie un număr egal de goluri jocul va fi declarat egal.

REGULA 10 – Abateri și comportari nesportive

Abaterile și comportările nesportive trebuie sancționate după cum urmează:

Lovitura liberă directă:

Se acordă o lovitură liberă directă jucătorului care dupa parerea arbitrilor comite din neglijență, imprudență sau cu o forță excesivă una din următoarele greșeli:

- . lovește sau încearcă să lovească un adversar,
- . pune piedica unui adversar,
- . lovește sau încearcă să lovească cu piciorul un adversar,
- . sare asupra unui adversar,
- . ataca un adversar,
- . împinge un adversar,
- . ataca prin alunecare un adversar lovind întâi adversarul.

Sau comite următoarele greșeli:

- tine un adversar;
- scuipa un adversar;
- joacă mingea în mod voit cu mâna (cu excepția portarului în suprafața sa de pedeapsă).

Lovitura liberă directă se va executa de pe locul unde s-a comis greșeala (cu excepțiile de la Regula 7)

Lovitura liberă indirectă :

-se acordă o lovitură liberă indirectă dacă un jucător comite următoarele greșeli:

- ataca 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 regula 10 în urma căreia arbitrul întrerupe jocul pentru că să avertizeze sau să elimine 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 a fost trimisă din : aruncare de la margine, lovitură liberă directă sau indirectă, lovitură de începere, lovitură de la colț, mingă de arbitru, de către un coechipier.

Alunecările jucătorilor care pot duce la contactul cu:

-adversarul(adversar,adversar și mingea sau deposedările prin alunecare) pe terenul de fotbal sunt interzise, ele fiind sancționate cu lovitură liberă indirectă,greșeala și carton galben. Singurul care are voie să efectueze aceste tehnici este Portarul, dar și acesta numai în suprafața careului propriu.De asemenea este interzisă jucarea mingii de jos(jucător căzut jos pe gazon) în prezența sau în apropierea unui adversar (apropiere=posibilitate de contact).Acesta procedură este apreciată numai de arbitrul jocului.

Lovitura liberă indirectă se va executa de pe locul unde s-a comis greșeala (cu excepțiile de la Regula. 7)

Lovitura de pedeapsă :

- de la 7 m :

-se acordă o lovitură de pedeapsă de la 7 m 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 află mingea în acel moment, cu condiția să fie în joc.**Abaterile NU va fi contabilizată de arbitru ca și greșeala, deoarece nu este “etic” să sancționăm o echipă de 2 ori în aceeași fază.**

- de la 9 m :

-se acordă o lovitură de pedeapsă de la 9 m când o echipă comite de-a lungul unei reprize 6 greșeli (pentru care se acordă lovituri libere directe sau indirecte). De asemenea la fiecare greșeală care urmează (a 7-a , a 8-a s.a.m.d) se va acordă câte o lovitură de pedeapsă de la 9 m .

Sanctiuni disciplinare :

Cartonasul galben- este folosit pentru a arata faptul ca un jucator, jucator de rezerva, jucator inlocuit, oficial este avertizat.

Cartonasul rosu este folosit pentru a arata faptul ca un jucator, jucator de rezerva, jucator inlocuit, oficial este eliminat.

Nu poate fi aratat cartonasul galben sau rosu decat unui jucator, unui jucator de rezerva, unui jucator inlocuit, sau unui oficial si numai din momentul cand arbitrul a intrat pe terenul de joc si pana cand l-a parasit dupa fluierul de final al jocului.

Un jucator, jucator de rezerva, jucator inlocuit, sau oficial care a fost eliminat, trebuie sa paraseasca incinta terenului de joc, precum si banca tehnica.

Echipele a caror jucator a primit cartonas rosu va juca in inferioritate numerica timp de 5 min dupa care va putea reintregi echipa cu un ALT jucator de pe banca.

Echipele a caror jucator de rezerva sau oficial (ocupant al bancii tehnice) a primit cartonas rosu va trebui sa paraseasca incinta terenului de joc.

Echipele care in timpul aceluiasi joc a primit un al 2-lea sau al 3-lea cartonas rosu nu mai poate reintregi echipa, va juca cu 1 sau 2 jucatori mai putini pana la finalul jocului.

Greseli care se sanctioneaza cu cartonas GALBEN : un jucator, jucator de rezerva, oficial care comite una din urmatoarele greseli va fi sanctionat cu cartonas galben :

- se face vinovat de comportare nesportiva;
- isi manifesta dezaprobarea prin gesturi sau vorbe;
- incalca cu persistenta regulile de joc;
- intarzie reluarea jocului;
- nu respecta distanta prevazuta de regulament la executarea unei repuneri de la margine, lovituri de la colt sau a unei lovituri libere;
- intra sau reintra pe terenul de joc fara permisiunea arbitrilor;
- paraseste suprafata de joc fara permisiunea arbitrilor (cu exceptia jucatorilor accidentati).

Greseli care se sanctioneaza cu cartonas ROSU: un jucator, jucator de rezerva, oficial care comite una din urmatoarele greseli va fi sanctionat cu cartonas rosu :

- se face vinovat de fault grosolan;
- se face vinovat de comportare violenta;
- scuipa un adversar sau orice alta persoana;
- foloseste vorbe sau face gesturi jignitoare, injurioase, si / sau grosolane;
- joaca mingea in mod voit cu mana impiedicand echipa adversa sa marcheze gol;
- ATENTIE!!!** -in postura **de ultimul om** al echipei sale (aici se include ori numai portarul/ori numai un jucator), opreste un adversar care se deplaseaza catre poarta adversa avand o situatie clara de a marca (de ex., poarta goala) printr-o greseala care se sanctioneaza cu o lovitura libera sau cu o lovitura de pedeapsa (7 m);
- primeste al 2-lea avertisment in timpul aceluiasi joc.

Pentru fiecare cartonas galben primit jucatorul va plati o amenda de 10 ron, iar pentru un cartonas rosu amenda va avea o valoare de 50 ron.

REGULA 11 – Lovitura liberă

Există două tipuri de lovitură liberă:

- lovitură liberă indirectă;
- lovitură liberă directă.

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. 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 după ce a părăsit în întregime suprafața de pedeapsă,
- când se execută o lovitură de la poartă, mingea intră în joc după a părăsit în întregime suprafața de pedeapsă.

Lovitură liberă indirectă:

Nu se poate înscrie gol decât dacă mingea, înainte de a intra în poartă, a fost atinsă sau jucată de un alt jucător decât cel care a executat lovitura.

Lovitură liberă directă:

Dacă mingea este trimisă direct în poarta adversă, golul este valabil.

Locul executării loviturii libere:

Mingea trebuie să se afle pe locul unde s-a comis greșeala. Jucătorii echipei adverse trebuie să păstreze față de mingea o distanță de cel puțin 5 m. Mingea intră în joc doar dacă a fost atinsă și ca urmare a acesteia s-a mișcat.

Sanctiuni:

- a) dacă jucătorul echipei adverse se află mai aproape de 5 m lovitură liberă trebuie repetată.
- b) dacă jucătorul care execută lovitura 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, ținându-se cont de excepțiile de la Regula 7.

Regula 12 – Lovitura de pedeapsa de la 7 metri

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

Din lovitură de pedeapsă se poate marca gol direct.

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).

- 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 mingea și de jucătorul executant;
- executantul loviturii trebuie să trimită mingea înainte direct către poartă;
- să nu 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 ca urmare a acesteia s-a mișcat.

Sanctiuni:

a) daca echipa in aparare incalca regulile:

- daca nu s-a inscris gol, lovitura de pedeapsa se va repeta;

b) daca un jucator al echipei in atac, altul decat cel care a executat-o incalca regulile:

- daca s-a inscris gol, lovitura de pedeapsa se va repeta;

- daca nu s-a inscris gol, lovitura de pedeapsa nu se va repeta.

c) daca jucatorul care executa lovitura de pedeapsa incalca regulile:

- se va acorda echipei adverse o lovitura libera indirecta de pe locul unde s-a comis greseala, indiferent daca s-a inscris sau nu gol, tinandu-se cont de prevederile generale obligatorii.

In cazul loviturilor de pedeapsa de la 9 metrii acordate in conformitate cu Regula 10, se vor aplica criteriile de la aceasta regula.

Regula 13 –Repunerea mingii in joc prin aruncare de la margine

Aruncarea de la margine este modul de reluare a jocului de la marginea terenului.

Din aruncare de la margine nu se poate inscrie gol direct.

Jocul trebuie reluat cu aruncare de la margine daca mingea, fie pe pamant, fie in aer, paraseste cu toata circumferinta sa terenul de joc in dreptul liniei de margine.

- Aruncarea este executata de echipa adversa celei care a atins ultima data mingea.

- Jucatorul care executa aruncarea de la margine va trimite mingea pe terenul de joc cu mana, din afara terenului de joc sau de pe linie, intr-un interval de 6 secunde, din momentul in care intra in posesia mingii.

- Jucatorii echipei adverse vor pastra o distanta de cel putin 5 m fata de mingea.

- Jucatorul care executa aruncarea de la margine va putea sa atinga din nou mingea abia dupa ce aceasta a fost atinsa de un alt jucator

- Mingea intra in joc doar daca a fost trimisa (aruncata) catre interiorul terenului de joc si prin aceasta s-a miscat.

Sanctiuni:

a)daca jucatorul care executa aruncarea de la margine mai atinge o data mingea, inainte ca aceasta sa fi fost atinsa de un alt jucator, jocul va fi reluat printr-o lovitura libera indirecta de la locul unde a fost atinsa mingea, cu exceptiile prevazute la Regula 7 .

b)dreptul de a executa aruncarea de la margine va reveni adversarului daca:

- jucatorul care executa aruncarea de la margine nu o face de la locul stabilit.

- executa aruncarea de la margine din interiorul terenului de joc .

- daca intr-un interval de 6 secunde nu repune mingea in joc.

Regula 14 –Aruncarea de la poarta

Aruncarea de la poarta este un mod de reluare a jocului.

Din aut de poarta nu se poate inscrie gol direct.

Portarul are obligatia de a repune mingea in joc numai din mana in 6 secunde, de la reprimirea balonului in suprafata de joc, in caz contrar este atentionat si la a 2-a greseala va fi sanctionat cu carton galben. Jocul este reluat prin aruncare de poarta in cazul in care mingea, atat in aer cat si pe pamant cu toata circumferinta sa depaseste linia de poarta si a fost atinsa ultima data de un jucator al echipei in atac(cu exceptia cand este gol).

- portarul stand in interiorul suprafetei de pedeapsa poate arunca mingea cu mana in suprafata terenului de joc in orice directie;
- jucatorii echipei adverse trebuie sa stea in afara suprafetei de pedeapsa;
- portarul nu poate atinge din nou mingea inainte ca aceasta sa fi fost jucata de un alt jucator;
- mingea ajunge in joc daca portarul o arunca in afara suprafetei de pedeapsa.

Sanctiuni:

a)daca imediat dupa aruncare mingea nu paraseste suprafata de pedeapsa: • aruncarea trebuie repetata

b)daca portarul atinge din nou mingea dupa ce aceasta a parasit suprafata de pedeapsa dar inca nu a fost atinsa de nici un alt jucator:

•jocul se va relua printr-o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse din locul unde portarul a atins mingea a doua oara.

c) daca portarul, dupa ce a pus mingea in joc retine in mana mingea primita de la un coechipier:

• jocul se va relua printr-o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse tinandu-se seama de exceptiile de la Regula 7.

Regula 15 –Lovitura de colt

Lovitura de la colt este un mod de reluare a jocului.

Din lovitura de colt se poate marca gol direct NUMAI in poarta adversa.

Jucatorul are obligatia de a executa lovitura de colt in 6 secunde, de la reprimirea balonului in suprafata de joc, in caz contrar este sanctionat cu carton galben

Se acorda lovitura de colt in cazul in care mingea, dupa ce a fost atinsa ultima data de un jucator al echipei in aparare, a depasit in intregime linia de poarta (in afara partii acestei linii cuprinsa intre stalpii portii).

- jucatorii echipei adverse nu vor putea sa se apropie la mai putin de 5 m. de mingea;
- lovitura de colt se executade un jucator al echipei in atac;
- mingea este in joc dupa ce a fost lovita si ca urmare a loviturii s-a miscat;
- jucatorul executant nu poate juca mingea a doua oara inainte ca aceasta sa fi fost jucata de un alt jucator.

Sanctiuni:

•daca jucatorul care executa lovitura joaca mingea a doua oara inainte ca ea sa fi fost atinsa sau jucata de un alt jucator, arbitrul va acorda o lovitura libera indirecta echipei adverse, executata de pe locul unde s-a comis greseala, cu exceptia prevederilor de la Regula 7.

•daca se comite o oricare alta greseala, lovitura de colt va fi repetata.

“ Reguli proprii ale ATS Fitlife Cluj”

Amanarea unei partide se va face doar cu acordul organizatorilor si nu la mai putin de 24 ore distanta de partida de fotbal. Datorita costurilor de gestionare a competitiei, fiecare amanare va fi taxata cu suma de 50 lei, iar echipa care solicita amanarea partidei va fi nevoita sa asigure costurile de teren pentru rejucarea meciului. Meciul amanat se va juca obligatoriu in alta zi din saptamana etapei curente, sau cel tarziu pana la finalul saptamanii etapei urmatoare, in caz contrar meciul se pierde cu 3-0 .

*** Daca echipa oaspete amana meciul -este obligata sa plateasca terenul din etapa curenta echipei Gazda iar la rejucare va plati din nou ea terenul integral si in urmatoarele conditii:**
- Echipa care NU a amanat meciul va da optiuni de rejucare in alta zi din saptamana etapei curente, sau cel tarziu pana la finalul saptamanii etapei urmatoare. Va da cel putin 2 optiuni pt fiecare saptamana. Una in cursul saptamanii una in weekend. Echipa care a amanat meciul va trebui sa aleaga una din acele optiuni. Terenul pe care se va juca se poate stabili de comun acord. Daca taxa de amanare, taxa pt. terenul echipei Gazda nu au fost achitate pana la rejucare, se va aplica o taxa suplimentara de 50 ron si vor pierde meciurile in continuare cu 3-0 pana la achitare.

Echipele au dreptul la un TIME-OUT (max. 2 minute) pe parcursul unui joc solicitat si acordat de arbitru doar cand jocul este oprit si echipa detine posesia mingii.

Folosirea de jucatori nelegitimati sau fara drept de joc (jucatori pe fals sau suspendati) va fi sanctionata cu amenda in suma de 100 ron si pierderea meciului cu scorul de 3-0.

In situatia in care un jucator este trecut pe foaia de arbitraj, acesta este considerat parte a jocului, prezenta sa la terenul de sport fiind confirmata de persoana care intocmeste aceasta foaie de joc.

Jucatorii care comit abateri grave pot fi sanctionati cu excluderea lor din campionat sau chiar a echipei pe care o reprezinta. Injuriile, jignirile sau orice fel de manifestare agresiva sau violenta care este adresata adversarului sau arbitrului va fi sanctionata cu cartonas rosu si vor fi considerate greseli de joc.

Eventualele contestatii(model pe site), probleme si propuneri de orice natura se vor efectua numai in scris (PE EMAIL-info@alltimesport.ro) la maxim 24h de la ora meciului disputat si vor fi analizate si rezolvate de organizatori alaturi de "Comisia de Disciplina" formata din cei 3 membrii alesi. Orice problema/propunere este discutata, analizata si votata cu "PRO" sau "CONTRA".

Echipele care nu au achitate toate datoriile nu vor fi programate in campionat si vor pierde meciurile cu scorul de 3-0.

In situatia in care o echipa nu se prezinta la meci va pierde cu scorul de 3-0, iar in situatia in care se retrage din campionat sau este exclusa din competitie va pierde toate meciurile din TUR (RETUR) cu 3-0.La 5 (cinci) neprezentari (nu se includ amanarile de meci) echipa in cauza, pe langa sanctiunile financiare poate fi exclusa din campionat.In situatia in care o echipa refuza sa joace din diverse motive (ex: lipsa unui jucator), unde regulamentul permite jocul, echipa care refuza jocul si influenteaza astfel ordinea in clasament, va fi sanctionata cu amenda de 500 lei (pe langa pierderea meciului cu 3-0).

Aducerea de noi jucatori la echipa se va face gratuit la inceputul sezonului si in pauzele competitionale, dupa startul competitiei percepandu-se o taxa de 30 ron pentru fiecare jucator nou inscris in echipa sau transfer efectuat.Fiecare operatiune trebuie insotita de copie BI/CI, cerere de legitimare+fisa jucatorului (model pe site), poza in format fizic pentru legitimatie (tip buletin) si poza in format electronic (jpg) pentru site. Verificarea postarii pozelor/transferurilor pe site intra in sarcina reprezentantilor echipei respective. Taxa de inscriere (1.000 ron) se plateste o singura data pe an la inceputul fiecarui sezon, neachitarea textei ducand la imposibilitatea inscrierii pe lista echipelor din sezonul in curs.

Toti jucatorii (cu exceptia celor 3 "stranieri") trebuie sa fie angajati ai firmei pe care o reprezinta in campionat iar in momentul inscrierii in competitie echipa trebuie sa prezinte cate o copie dupa buletinul de identitate (cartea de identitate) a fiecarui jucator trecut pe formularul de inscriere primit de la organizatori.

Vizele medicale pot fi inlocuite de catre declaratiile pe propria raspundere unde jucatorul mentioneaza starea sa medicala BUNA si disponibilitatea in a depune efort FIZIC.

Toate echipele inscrise in campionat trebuie sa isi aleaga un capitan de echipa, persoana care va pastra legatura in permanenta cu organizatorii pentru a lua la cunostinta si comunica echipei programarea urmatoarelor meciuri, schimbarile de ultima ora, jucatorii suspendati si alte evenimente si informatii pe care echipa trebuie sa le cunoasca. Capitanul de echipa se poate evidentia pe terenul de sport prin purtarea unei banderole de CAPITAN DE ECHIPA .

Sa aiba un abonament la un teren de fotbal cu gazon sintetic unde sa desfasoare meciurile de ACASA .

Campioana ATS FITLIFE CLUJ va avea sansa sa participe la TURNEUL FINAL PE TARA destinat tuturor campioanelor din judetele cu competitii similar afiliate FRM (acest turneu final se va desfasura la nivel national iar locatia va fi aleasa de catre Federatia Romana De Minifotbal, incercandu-se ca in fiecare an locatia sa fie alta decat cea din anul precedent).

Nici CAMPIONA si nici detinatoarea CUPEI nu vor putea merge la ambele TURNEE NATIONALE.

Regulamentul trebuie citit, semnat si stampilat de catre toate echipele in doua exemplare (cate unul pentru fiecare parte), iar langa semnatura adaugata mentiunea "LUAT LA CUNOSTINTA" .