

MINIFOTBAL

1. LOCUL DE DESFĂȘURARE

Baza sportivă „Florin Balaiș” – dimensiunea terenului 40x20m.

2. NUMAR DE ECHIPE PARTICIPANTE

Vor participa 16 echipe care vor fi împărțite în 4 grupe a câte 4 echipe.

3. COMPONENTA ECHIPELOR

Echipele participante pot avea orice componență doresc (masculina, feminina sau mixtă).

4. NUMAR DE JUCATORI (TITULARI + REZERVE) –LOT

Fiecare echipa va avea în componența **lotului 10 jucători**. Echipa va fi alcătuită din 6 jucători, din care unul este portar (5+1). Un joc nu poate începe sau nu poate continua dacă o echipa are mai puțin de 4 jucători (3+1).

5. DURATA PARTIDEI

Durata jocului este de 2x10 minute + 5 minute pauza.

6. SISTEM DE DESFASURARE

Se va juca conform tablei Berger, în grupe, adică fiecare cu fiecare, urmând ca primele 2 echipe din fiecare grupa să se califice mai departe.

7. ECHIPAMENT

Fiecare echipa își va asigura echipamentul de joc, urmând ca la începutul jocului să primească maieuri de departajare. Nu sunt admise ghete cu cramioane (cele cu filet). Acest lucru va fi discutat la ședința tehnică înainte de începerea competiției.

8. ARBITRII

Meciul va fi arbitrat de un arbitru care va fi asigurat de organizatorii competiției.

9. SISTEM DE DEPARTAJARE

În cazul în care două sau mai multe echipe vor fi la egalitate de puncte se vor aplica următoarele criterii:

- Meciul sau meciurile directe (punctele obținute);
- Golaverajul în meciurile directe;
- Golaverajul în meciurile din grupă;
- Numărul mai mare de goluri înscrise în meciurile directe;
- Numărul mai mare de goluri înscrise în grupă;
- Numărul mai mic de eliminări sau avertismente primite (se va discuta la ședința tehnică).

10. FOI DE ÎNSCRIERE

Vor fi puse la dispoziție de organizatorii competiției la ședința tehnică.

11. FOAIE DE ARBITRAJ

Foaia de arbitraj va fi pusă la dispoziție de organizatorii competiției.

ORGANIZATORII COMPETITIEI MINIFOTBAL:

1 Lect. dr. GHEORGHIU AURELIAN

PERSOANA DE CONTACT

1.....

Tel:.....

11.REGULAMENT SUMAR

CONDIȚII DE PARTICIPARE

Echipele sunt înscrise în campionatul universitar pe baza tabelului nominal cu studenții (vezi Anexa).

Notă: în Campionatul Universitar de Minifotbal, este permisă participarea jucătorilor legitimați.

COMPETIȚIA

❖ Sistemul competițional:

Vor participa 16 echipe care vor fi împartite în 4 grupe a câte 4 echipe.

Primele doua echipe din fiecare grupa se vor califica în faza superioara.

În grupe se joacă fiecare cu fiecare, echipele calificate jucând apoi meciuri eliminatorii după urmatorul program:

Grupa 1 – Grupa 3 ; Grupa 2 – Grupa4

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. Locul 1 - Locul 2 | 3. Locul 1 - Locul 2 |
| 2. Locul 2 – Locul 1 | 4. Locul 2 – Locul 1 |

În semifinale vor juca echipele castigatoare astfel:

Invingatoarea meciul 1 – Invingatoarea meciul 3

Invingatoarea meciul 2 – Invingatoarea meciul 4

Echipele castigatoare vor juca finala competitiei

❖ Neprezentarea sau întârzierea la jocuri

Jocurile oficiale vor începe la ora stabilită. Dacă una sau ambele echipe nu s e prezintă la teren, întârzie mai mult de 10 minute de la ora stabilită, arbitrul va fluiera sfârșitul jocului și va consemna în raportul de joc situația respectivă.

❖ Retragerea echipei de pe teren

În situația în care, indiferent de motive, o echipă se retrage de pe teren sau refuză să reia jocul, înaintea consumării timpului regulamentar, va fi sancționată

cu pierderea meciului. Față de această situație, arbitrul va aplica “Regula celor trei minute”

❖ **Jocuri întrerupte sau amânate**

Jocurile oficiale nu pot continua dacă terenul devine impracticabil sau condițiile meteo sunt nefavorabile și vor fi reluate în maxim 30 de minute doar dacă situația neplăcută este rezolvată. Jucătorii eliminați în timpul unui joc întrerupt, care a fost reprogramat, nu mai pot face parte din echipa care continuă partida.

Echipele care nu se prezintă pentru rejucarea jocurilor amânate sau întrerupte, vor fi sancționate cu pierderea meciului.

Lovirea / agresarea oficialilor (arbitru, observator,) de către un jucător al unei echipe duce la întreruperea imediată a jocului. Echipa, jucătorul și/sau oficialul în cauză vor fi sancționați conform prevederilor regulamentare.

❖ **Formularea contestațiilor**

Echipele care apreciază că echipa adversă a încălcat unele prevederi regulamentare, indiferent de natura lor, au dreptul să-și susțină cauza numai pe baza unei contestații înscrisă în raportul de joc, cel târziu la 5 minute după terminarea jocului.

Echipele au dreptul de a introduce contestații dacă: se contestă dreptul de joc al unuia sau al mai multor jucători din echipa adversă, înscrisi în raportul de joc, indicându-se motivele în mod concret.

Contestațiile se fac în scris în raportul de joc și se semnează de către căpitanul echipei în prezența capitanului echipei adverse, care semnează de luare la cunoștință și a arbitrului care este obligat să specifice momentul formulării contestației (înainte, la pauză sau la 5 minute după terminarea jocului) și să semneze. În cazul în care delegatul sau căpitanul echipei adverse refuză să semneze de luare la cunoștință, arbitrul va consemna acest lucru în raportul de joc.

SISTEMUL DE PUNCTARE

Ierarhia valorică a echipelor participante în campionate se stabilește prin cumulare de puncte pe toată durata desfășurării competiției în grupe.

Sistemul de atribuire a punctelor

- a) joc câștigat - 3 puncte;
- b) joc egal - 1 punct;
- c) joc pierdut - 0 puncte.

În cazul jocurilor ce se dispută în sistem eliminatork, departajarea se va face pe baza următoarelor criterii:

- a) victoria obținuta în timpul jocului
- b) victoria după executarea loviturilor pentru departajare:
 - prima dată se execută o serie de 3 lovituri de pedeapsă, iar echipa cu cele mai multe goluri marcate va câștiga
 - dacă rezultatul este egal și după această serie, se execută câte o serie de lovituri de pedeapsă până când o echipă va rata.

TERENUL DE JOC

Trenul sintetic „Florin Balaiș” – dimensiunea terenului 40x20m.

Punctul loviturii de pedeapsa se va afla la 7m de linia de poarta.

NUMĂRUL JUCĂTORILOR

Jucători:

- jocurile se vor desfășura între 2 echipe compuse fiecare din cel mult 6 jucători dintre care unul portar (5+1)
- un joc nu poate începe sau continua dacă una dintre echipe are mai puțin de 4 jucători
- lotul echipei va cuprinde maxim 10 jucători care trebuie trecuți pe raportul de joc înaintea începerii partidei
- numărul de înlocuiri este nelimitat și se poate efectua numai pe la centrul terenului
- un jucător înlocuit poate participa din nou la joc

- înlocuirea poate fi efectuată indiferent dacă mingea este în joc sau nu, dar numai cu încuviințarea arbitrului

- 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 arbitrului

- procedura de înlocuire este efectuată în momentul în care jucătorul de rezervă pătrunde pe terenul de joc

- jucătorii de rezervă se află sub autoritatea arbitrului indiferent dacă participă sau nu la joc

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 , jambiere (ciorapi), ghete (ghete pentru iarbă sintetică, confecționate din piele moale, ghetele cu crampe sunt interzise).

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.

ARBITRUL

Pentru conducerea fiecărei partide va fi delegate un arbitru care va veghea la aplicarea regulilor de joc .

Deciziile arbitrului referitoare la partidă sunt inatacabile.

DURATA JOCULUI

Durata jocului va fi: de 2 reprize de 10 de minute fiecare cu o pauză de maxim 5 minute între ele.

Durata fiecărei reprize va fi prelungită pentru a permite executarea sau reexecutarea unei lovituri de pedeapsa (7 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 continua în altă zi .

LOVITURA DE ÎNCEPERE ȘI RELUAREA JOCULUI

(1) Măsurile preliminare:

Înainte de începerea partidei, alegerea terenurilor și a loviturii de început 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 început.

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

(2) Lovitura de început este un mod de a pune mingea în joc:

- la începutul jocului
- după gol
- în momentul începerii reprizei secundă Din lovitura de început poate fi marcat gol direct.

(3) Mingea de arbitru:

Dacă jocul este întrerupt pentru o greșală 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.

MINGEA ÎN JOC ȘI AFARĂ DIN JOC

Mingea este afară 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 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.

GOLUL

Trebuie acordat gol când mingea a depășit în întregime linia de poartă între stâlpi și pe sub bara transversală ale porții fără ca înainte echipa care a înscris să fi comis vreo greșală.

Învingătorul partidei:

- 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.

SANCTIUNI DISCIPLINARE

Sanctiuni disciplinare:

Cartonașul galben este folosit pentru a arăta faptul că un jucător, jucător de rezervă este avertizat. Cartonașul roșu este folosit pentru a arăta faptul că un jucător, jucător de rezervă este eliminat.

Un jucător, jucător de rezervă care a fost eliminat trebuie să părăsească incinta terenului de joc, precum și banca tehnică.

Echipa a cărei jucător a primit cartonaș roșu va juca în inferioritate numerică timp de 5 min. după care va putea întregi echipa cu un jucător de pe bancă.

Echipa al cărei jucător de rezervă sau oficial (ocupant al băncii tehnice) a primit cartonaș roșu va trebui să joace în inferioritate numerică timp de 5 min. (va scoate un jucător de pe teren).

Greșeli care se sancționează cu cartonaș galben – un jucător 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, de la colț, libere sau de pedeapsă,
- 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 care comite una din următoarele greșeli va fi sancționat cu cartonaș roșu:

- se face vinovat de greșeală gravă (forță excesivă, brutalitate împotriva unui adversar când își dispută mingea),
- se face vinovat de comportare violentă,
- scuipă un adversar sau orice altă persoană,
- folosește vorbe sau gesturi jignitoare injurioase 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 printr-o greșeală care se sancționează cu o lovitură liberă sau cu o lovitură de pedeapsă (7 m),

- primește al 2-lea avertisment în timpul aceluiași joc.

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 ce 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.

Sancțiuni:

a) dacă jucătorul echipei adverse se află mai aproape de 5 m lovitura 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.

LOVITURA DE PEDEAPSĂ DE LA 7m

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.

Din lovitură de pedeapsă se poate marca gol direct.

Lovitura de pedeapsă trebuie executată chiar dacă după momentul acordării ei timpul de joc a luat sfârșit (jocul va fi prelungit pentru a permite executarea sau reexecutarea loviturii 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. Pe linia de poartă se poate mișca atât la stânga cât și la dreapta;
- 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 ca să nu-l împiedice la executarea loviturii;
- executantul loviturii trebuie să trimită mingea înainte
- 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.

LOVITURA DE LA MARGINE

Lovitura de la margine este un mod de reluare a jocului. Din lovitură de margine nu se poate înscrie gol direct.

- Jucătorii echipei adverse vor păstra o distanță de cel puțin 5 m față de minge

- Jucătorul care execută lovitura va trimite mingea pe terenul de joc cu piciorul, din afara terenului de joc sau de pe linie.

ARUNCAREA DE LA POARTĂ

Aruncarea de la poartă este un mod de reluare a jocului. Din aruncarea de la poartă nu se poate înscrie gol direct.

Portarul are obligația de a repune mingea în joc numai din mână în 5 secunde, de la reprimirea mingii în suprafața de joc, în caz contrar este atenționat și la a 2-a greșeală va fi sancționat cu cartonaș galben.

- mingea ajunge în joc dacă portarul o aruncă în afara suprafeței de pedeapsă.

LOVITURA DE LA COLȚ

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

Din lovitură de colț se poate marca gol direct în poarta adversă.

Jucătorii echipei adverse nu vor putea să se apropie la mai puțin de 5 m. de minge;

DISPOZIȚII FINALE

Organizatorii elaborează regulamente și norme proprii de organizare, tehnice și de asigurare materială, privind organizarea și desfășurarea activității fotbalistice la nivel de universitate.

Situațiile neprevăzute în prezentul regulament vor fi soluționate în conformitate cu hotărârile și instrucțiunile Federației de Minifotbal din România. Pentru alte fapte neprevăzute în regulament, deciziile se vor aplica conform regulamentului în vigoare FIFA sau UEFA. Organizatorii își rezervă dreptul de a îmbunătăți prezentul regulament.

FAIR PLAY

- Participanții trebuie să se comporte respectuos și politicos în spiritul FAIR PLAY-ului, nu numai față de arbitri ci și față de ceilalți oficiali, adversari, coechipieri sau spectatori.
- în timpul meciului este permisă comunicarea între membrii echipei.

FORMULAR DE ÎNSCRIERE COMPETIȚIE

„SĂPTĂMÂNA SPORTULUI SPORTugal”

EDIȚIA I – APRILIE 2023

ECHIPA: _____

Toți jucătorii care au semnat această foaie, declară pe propria răspundere că:

- nu suferă de boli cronice sau de altă natură care să le pună sănătatea sau viața în pericol, în urma practicării jocului de minifotbal;
- sunt apți de joc din punct de vedere al sănătății;
- au luat la cunoștință și sunt de acord cu Regulamentul de organizare și Regulamentul disciplinar al Campionatului Universitar de Minifotbal organizat de Facultatea de Educație Fizică și Sport și înțeleg să i se supună;
- în cazul ivirii unor probleme medicale sau accidentări pe durata competiției, renunță irevocabil la orice drept de despăgubire din partea organizatorilor, asumându-și întreaga responsabilitate, drept pentru care au semnat prezentul angajament.

NUMELE ECHYPEI				
NR. CRT	NUME ȘI PRENUME	FACULTATEA	TELEFON	SEMNĂTURĂ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Căpitan de echipă

.....