



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



Ministerul Educației și Cercetării
al Republicii Moldova

Federația Moldovenească
de Fotbal



2023



02.03. 2023

Turneul Republican de fotbal
"LIGA FOTBAL ÎN ȘCOLI"
(ediția aa. 2022-2023)



REGULAMENT
de organizare și desfășurare

1. DISPOZIȚII GENERALE

- 1.1. Prezentul Regulament stabilește modul de organizare și desfășurare a Turneului Republican de fotbal "LIGA FOTBAL ÎN ȘCOLI" (Turneul) din cadrul Proiectului Federației Moldovenești de Fotbal (FMF) și al Ministerului Educației și Cercetării al Republicii Moldova (MEC) "Fotbal în școli" (Clase specializate).
- 1.2. Regulamentul de organizare și desfășurare a Turneului este elaborat de FMF și este aprobat prin Ordinul MEC.

2. OBIECTIVE

- propagarea modului sănătos de viață;
- popularizarea fotbalului în Republica Moldova;
- antrenarea elevilor în practicarea sistematică a exercițiilor fizice, în general, și a fotbalului, în special, pentru fortificarea sănătății;
- stimularea interesului elevilor de implicare în activitățile sportive extra-curriculare din instituțiile de învățământ preuniversitar din Republica Moldova;
- cultivarea în rândul elevilor a spiritului de fair-play;
- favorizarea creării unei identități sportive pentru fiecare instituție de învățământ;
- eficientizarea sistemului de competiții sportive organizate la nivelul fiecărei instituții de învățământ;
- atragerea și implicarea factorilor de decizie ai instituției de învățământ, ale altor persoane fizice sau juridice, în organizarea și derularea activităților sportive școlare;
- crearea unui spațiu competitiv pentru participanții la Proiectul FMF și MEC "Fotbal în școli" (Clase specializate).

3. ORGANIZARE

- 3.1. Turneul este organizat și desfășurat de FMF, în parteneriat cu MEC, Asociația Obștească "Socca Moldova" și APL, în conformitate cu Calendarul acțiunilor sportive naționale și internaționale, aprobat de MEC, prevederile prezentului Regulament și în baza regulamentului tehnic al jocului de minifotbal (versiunea Socca).
- 3.2. MEC, prin intermediul direcțiilor educație, tineret și sport (DETS), în funcție de aria de competență, răspunde de coordonarea, îndrumarea, controlul și adoptarea măsurilor care se impun pentru buna organizare și desfășurare a Turneului.

4. PARTICIPANȚI

- 4.1. La Turneu vor participa elevii (băieți și fete) instituțiilor de învățământ, în care sunt organizate clase specializate de fotbal, și anume:

Concursul rezervat claselor a 5-a:

1. IP LT "George Călinescu" (mun. Chișinău)
2. IP LT "Gaudeamus" (mun. Chișinău)
3. IP LT "Mihai Viteazul" (mun. Chișinău)
4. IP LT "N. Gogol" (mun. Chișinău)
5. IP LT "Nicolae Iorga" (mun. Chișinău)
6. IP LT "Universul" (mun. Chișinău)
7. IP LT "A.I. Cuza" (mun. Chișinău)
8. IP LT "Hyperion" (com. Durlești, mun. Chișinău)

9. IP LT "Alexandru cel Bun" (or. Sîngera, mun. Chişinău)
10. IP LT "Mihai Eminescu" (or. Cimişlia)
11. IP LT "Mihai Eminescu" (mun. Ungheni)
12. IP LT "I. L. Caragiale" (mun. Orhei)

Concursul rezervat claselor a 6-a:

1. IP LT "George Călinescu" (mun. Chişinău)
2. IP LT "Gaudeamus" (mun. Chişinău)
3. IP LT "Mihai Viteazul" (mun. Chişinău)
4. IP LT "N. Gogol" (mun. Chişinău)
5. IP LT "Nicolae Iorga" (mun. Chişinău)
6. IP LT "Gr. Vieru" (com. Bacioi, mun. Chişinău)
7. IP LT "T. Zanet" (com. Congaz, r-nul Comrat)
8. IP LT "M. Sadoveanu" (or. Ocnîța)
9. IP LT "I. Vazov" (or. Taraclia)

Concursul rezervat claselor a 7-a:

1. IP LT "N. Gogol" (mun. Chişinău)
2. IP LT "Liviu Deleanu" (mun. Chişinău)
3. IP LT "M. Eminescu" (com. Sîpoteni, r-nul Călărași)
4. IP LT "I. Vazov" (or. Taraclia)

- 4.2. Toți membrii echipei vor aparține clasei specializate de fotbal din instituția de învățământ respectivă. **Ca excepție, în echipă pot fi incluse fete din clasele paralele, dar numai dacă în clasa specializată respectivă nu sunt fete.**
- 4.3. Componența echipei: min. 15 jucători – max. 25 jucători și un antrenor, conform anexelor 1 și 2 ale prezentului Regulament.
- 4.4. Echipele au obligația să poarte denumirea instituției reprezentate.
- 4.5. Participarea la competiții este permisă doar cu avizul pozitiv al medicului instituției de învățământ.

5. CONDIȚIILE DE DESFĂȘURARE

- 5.1. Meciurile din cadrul **Turneului** se vor desfășura pe terenurile de fotbal cu suprafață artificială, având următoarele dimensiuni:
 - Lungime - min. 44 m, max. 50 m;
 - Lățime – min. 24 m, max. 30 m.
 - Dimensiunea porții – 2 x 4 m sau 2 x 5 m.
- 5.2. Componența echipelor: 7 sportivi titulari (6 jucători în teren și 1 portar) și 8 rezerve.
- 5.3. Pe parcursul meciului, în teren vor juca permanent **cel puțin 2 fete** din echipa respectivă.
- 5.4. Un joc nu poate începe, dacă una dintre echipe are mai puțin de 7 jucători.
- 5.5. Numărul de înlocuiri de jucători este nelimitat.
- 5.6. Durata meciului: 2 reprize a câte 25 min., cu pauză de 5 min. între reprize.
- 5.7. Meciurile se vor juca cu mingea de mărimea nr. 5.
- 5.8. Toate regulile de joc sunt stipulate în "Regulile de joc Socca 6x6" (Anexa 3), aprobate de Federația Internațională la Socca (ISF).

6. ETAPELE DE DESFĂȘURARE ȘI ATRIBUȚIILE ORGANIZATORILOR

6.1. Turneul se organizează în 3 etape:

- a) etapa preliminară (faza grupelor);
- b) etapa intermediară (Play-Off)
- b) etapa finală (finala mica și finala mare).

Etapa preliminară (faza grupelor)	
Organizatori și responsabili	instituțiile de învățământ, desemnate gazde ale etapelor (vezi pp. 8.2-8.4.)
Parteneri	FMF, APL, DETS raionale/municipale (în mun. Chișinău - preturile de sector)
Perioada desfășurării	din 11 aprilie 2023
Locul desfășurării	Terenurile de fotbal din gestiunea instituțiilor de învățământ (vezi p. 8.3.)
Etapa intermediară (meciurile semi-finale)	
Organizatori și responsabili	instituțiile de învățământ, desemnate gazde ale etapelor (vezi p. 8.6.)
Parteneri	FMF, APL, DETS raionale/municipale (în mun. Chișinău - preturile de sector)
Perioada desfășurării	10-11.05.2023
Locul desfășurării	IP LT "N. Gogol" (mun. Chișinău)
Etapa finală	
Organizatori și responsabili	MEC, FMF
Parteneri	DETS raionale /municipale, DGETS a mun. Chișinău
Perioada desfășurării	va fi stabilită ulterior
Locul desfășurării	Arena FMF (parcul La Izvor, mun. Chișinău).

6.2. **Organizatorii și responsabilii** etapelor Turneului au următoarele atribuții:

- asigură și răspund de buna organizare și desfășurare a meciurilor din cadrul Turneului conform prevederilor regulamentare;
- asigură baza sportivă corespunzătoare (terenul de joc marcat corespunzător, vestiare etc.);
- asigură, cu sprijinul reprezentanților asociațiilor teritoriale de fotbal și al oficiilor regionale de dezvoltare ale FMF, procesul de validare a echipelor la meciurile Turneului, în raza cărora se desfășoară acestea;
- asigură arbitrarea meciurilor (conform p. 7 din prezentul Regulament);
- **asigură asistența medicală autorizată;**
- asigură măsurile privind ordinea și securitatea tuturor participanților;
- înregistrează contestațiile și asigură soluționarea acestora în conformitate cu prevederile regulamentare;

7. ARBITRAREA MECIURILOR

Meciurile din cadrul Turneului vor fi deservite de arbitri, desemnați de Comitetul de Arbitri al FMF.

8. SISTEMUL DE DISPUTARE A TURNEULUI

- 8.1. Concursurile, rezervate claselor a 5-a și a 6-a, se desfășoară în 3 etape – preliminară, etapa intermediară (meciurile semi-finale) și cea finală. Pentru clasele a 7-a, concursul se va desfășura în 2 etape - preliminară și cea finală.
- 8.2. La **etapa preliminară**, în concursul rezervat **claselor a 5-a**, echipele vor fi repartizate în 4 grupe, cu cap de serie în conformitate cu amplasarea geografică, după cum urmează:

Grupa A	Grupa B
IP LT "I. L. Caragiale" (mun. Orhei)	IP LT "Mihai Eminescu" (or. Cimișlia)
IP LT din mun. Chișinău (C1)	C3
C2	C4
Locul desfășurării: Școala sportivă raională din mun. Orhei	Locul desfășurării: IP LT "Mihai Eminescu" (or. Cimișlia)
Grupa C	Grupa D
IP LT "Mihai Eminescu" (mun. Ungheni)	C7
C5	C8
C6	C9
Locul desfășurării: terenul de Socca din c. Ciorescu (mun. Chișinău)	Locul desfășurării: mun. Chișinău (se va determina la ședința de validare)

Echipele din mun. Chișinău vor fi repartizate în grupe în urma tragerii la sorți.

Doar echipele clasate pe locul 1 la etapa preliminară se califică în etapa intermediară.

- 8.3. În concursul rezervat **claselor a 6-a**, echipele vor fi repartizate în 3 grupe, cu cap de serie în conformitate cu amplasarea geografică, după cum urmează:

Grupa A	Grupa B
IP LT "I. Vazov" (or. Taraclia)	IP LT "M. Sadoveanu" (or. Ocnița)
IP LT "T. Zanet" (com. Congaz, r-nul Comrat)	C2
IP LT din mun. Chișinău (C1)	C3
Locul desfășurării: IP LT "I. Vazov" (or. Taraclia)	Locul desfășurării: mun. Chișinău (se va determina la ședința de validare)
Grupa C	
C4	
C5	
C6	
Locul desfășurării: mun. Chișinău (se va determina la ședința de validare)	

Echipele din mun. Chișinău vor fi repartizate în grupe în urma tragerii la sorți.

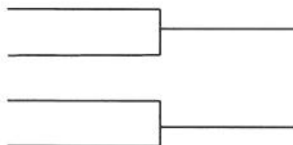
În etapa intermediară se califică echipele clasate pe locul 1 în grupe și o echipă cu cel mai bun rezultat de pe locul 2.

- 8.4. În concursul rezervat **claselor a 7-a**, echipele vor fi repartizate într-o grupă, cu numere de ordine, stabilite prin tragere la sorți în cadrul ședinței de validare. Meciurile se vor desfășura la IP LT "I. Vazov" (or. Taraclia) și la IP LT "Liviu Deleanu" (mun. Chișinău).
- 8.5. La etapa preliminară, meciurile se dispută conform sistemului "fiecare cu fiecare" (după regula tabelii Berger), într-un singur tur.

Formula pentru 4 (3) echipe:

I	II	III
1-4	4-3	2-4
2-3	1-2	3-1

8.6. La **etapa intermediară**, în concursul rezervat **claselor a 5-a și a 6-a**, meciurile semifinale se vor disputa conform sistemului eliminator, cu numere de ordine ale echipelor, stabilite prin tragere la sorți în cadrul ședinței de validare.



Meciurile din cadrul acestei etape vor fi gazduite de instituțiile de învățământ din mun. Chișinău (se vor determina la ședința de validare).

8.7. Meciurile din cadrul **etapei finale** se vor disputa după formula:

- **Clasele a 5-a și a 6-a:**
 - Finala mica (locurile 3-4): echipele învinse la etapa intermediară (L1-L2)
 - Finala mare (locurile 1-2): echipele învingătoare la etapa intermediară (W1-W2)
- **Clasa a 7-a:**
 - Finala mica (locurile 3-4): ocupanta locului 3 – ocupanta locului 4
 - Finala mare (locurile 1-2): ocupanta locului 1 - ocupanta locului 2

8.8. La meciurile din cadrul etapei preliminare a Turneului se acordă 3 puncte pentru victorie în urma timpului regulamentar de joc și, respectiv, 0 puncte pentru înfrângere. În urma seriilor loviturilor de departajare, se acordă 2 puncte pentru victorie și, respectiv, 1 punct pentru înfrângere. Clasamentele finale se stabilesc în baza punctelor acumulate.

8.9. În situația în care, la finalul etapei preliminare, două sau mai multe echipe se află la egalitate de puncte, clasamentul se va stabili pe baza aplicării, în ordine, a următoarelor criterii:

- rezultatul jocului direct (pentru două echipe aflate la egalitate de puncte);
- numărul mai mare de puncte obținute în jocurile directe disputate între 3 și mai multe echipe, aflate la egalitate de puncte;
- golaverajul mai bun în jocurile directe;
- numărul mai mare de goluri marcate în jocurile directe;
- golaverajul general mai bun (diferența dintre golurile marcate și cele primite în toate jocurile din grupă);
- numărul mai mare de goluri marcate în toate jocurile din grupă.

Dacă după aplicarea acestor criterii egalitatea persistă, se va lua în calcul criteriul Fair-Play. Astfel, se acordă câte 1 punct pentru fiecare cartonaș galben primit, 3 puncte pentru un cartonaș roșu primit prin cumul de avertismente și 4 puncte pentru un cartonaș roșu primit direct. Echipa cu cele mai puține puncte va fi desemnată câștigătoare.

Dacă și după aplicarea criteriului Fair-Play egalitatea persistă, clasamentul se va stabili pe baza tragerii la sorți.

8.10. În cazul în care, la expirarea timpului regulamentar de joc, echipele se află la egalitate de scor, se vor executa direct lovituri de departajare (penalty) de la 7.2 m (vezi Anexa 3 "Regulile de joc"). Fiecare echipă va executa alternativ câte 3 lovituri. Dacă, după executarea celor 3 lovituri, scorul rămâne egal, se va executa alternativ, de către fiecare echipă (alți jucători

decât cei care au executat prima serie de 3 lovituri), câte o lovitură, până când diferența va fi de un gol.

8.11. În funcție de anumite circumstanțe, organizatorii pot modifica formula de disputare a Turneului. Aceste modificări vor fi stabilite în cadrul ședinței de validare.

9. CONDIȚIILE DE ÎNSCRIERE ȘI VALIDARE

9.1. Înscrierea participanților la Turneu se face în baza:

- a) formularului de înscriere, eliberat de instituția de învățământ (conform Anexei 1);
- b) certificatului de naștere al elevului (în original și copie);
- c) buletinului de identitate al conducătorului oficial al echipei (în original și copie);
- d) fișei participantului (conform Anexei 2), eliberată de instituția de învățământ, la care elevul este înscris (care conține și avizul medical favorabil).

9.2. Pentru înscrierea la Turneu, instituțiile de învățământ, prin conducătorii oficiali, sunt obligate să perfecteze și să prezinte organizatorilor toate documentele precizate la p. 9.1. al prezentului Regulament.

9.3. În cazul depistării încălcărilor (falsurilor) în perfectarea actelor, echipa respectivă nu va fi admisă la concurs.

9.4. În situația în care, în raportul de joc vor fi trecuți jucători, care nu se regăsesc în formularul de înscriere al echipei, sau dacă echipa folosește alți jucători, decât cei înscriși în raportul de joc, inclusiv jucători ce nu corespund prevederilor pp. 4.1.-4.2. din prezentul Regulament, echipei respective i se acordă înfrângere tehnică (0:3), iar celei adverse – victorie tehnică (3:0).

9.5. Lista jucătorilor (formularul de înscriere), validată la începutul Turneului, nu poate fi modificată pe parcursul acestuia. În caz contrar, echipa respectivă este exclusă din concurs.

10. REGLEMENTĂRI ADMINISTRATIV-FINANCIARE

Cheltuielile privind organizarea și desfășurarea Turneului sunt suportate din surse bugetare, extrabugetare, precum și din alte surse, după cum urmează:

a) etapa preliminară și cea intermediară:

- cheltuielile privind transportul și hrana participanților sunt suportate de către DETS raionale/municipale (în mun. Chișinău - preturile de sector);
- cheltuielile organizatorice, inclusiv cele cu privire la asistența medicală autorizată, sunt suportate de instituțiile de învățământ, care vor gazdui meciurile din cadrul etapelor respective (vezi pp. 8.2-8.4 și 8.6).
- cheltuielile cu privire la remunerarea arbitrilor și delegarea persoanelor responsabile de monitorizare sunt suportate de către FMF.

b) etapa finală:

- cheltuielile privind transportul participanților sunt suportate de către DETS raionale/municipale (DGETS a mun. Chișinău);
- cheltuielile privind hrana participanților sunt suportate de către MEC;
- cheltuielile legate de logistică, promovare, confecționarea diplomelor, medaliilor și cupelor, asistența medicală autorizată și remunerarea arbitrilor sunt suportate de către FMF.

11. CONTESTAȚII

- 12.1. Contestațiile cu privire la organizarea și desfășurarea competițiilor din cadrul Turneului sunt formulate în scris de către conducătorul oficial al echipei, care le înaintează Comisiei de contestație.
- 12.2. Orice contestație se depune în timp de 20 minute după încheierea meciului.
- 12.3. Comisia de contestație examinează contestațiile la fața locului, în prezența tuturor membrilor acesteia. Deciziile Comisiei de contestare și efectele acestora se consemnează într-un proces-verbal și în raportul tehnic al meciului și se comunică tuturor conducătorilor oficiali ai echipelor participante, precum și instituțiilor de învățământ, la care aparțin echipele vizate în contestație.
- 12.4. Comisia de contestație se constituie din:
 - a) reprezentantul organizatorului etapei;
 - b) reprezentantul partenerului (din cadrul APL, asociației teritoriale de fotbal, oficiului regional de dezvoltare al FMF);
 - c) arbitrul meciului;
 - d) conducătorii oficiali ai echipelor.
- 12.5. Contestația va fi acceptată și examinată doar dacă are ca obiect încălcări ale prevederilor pp. 4.1.-4.2. și pp. 9.3.-9.5. din prezentul Regulament.

12. TITLURI ȘI PREMII

- 12.1. Echipa câștigătoare a etapei finale este declarată deținătoarea Cupei Turneului și va primi trofeul competiției. Membrii echipei învingătoare vor primi diplome și medalii.
- 12.2. Echipele, clasate pe locurile 2 și 3, precum și membrii acestora vor primi diplome și medalii, iar membrii echipei clasate pe locul 4 vor primi diplome de participare.

13. DISPOZIȚII FINALE

- 13.1. Contactele persoanelor responsabile:
 - în cadrul MEC: ONICA Vasile, e-mail: vasile.onica@mec.gov.md
 - în cadrul FMF: CHICU Valentin, e-mail: valentin.chicu@fmf.md
 - în cadrul AO "Socca Moldova": URSUL Serghei, e-mail: soccamoldova@gmail.com
- 13.2. Anexa 1 (Formular de înscriere), Anexa 2 (Fișa participantului) și Anexa 3 (Regulile jocului Socca) fac parte integrantă a prezentului Regulament.

Instituția de învățământ

Telefon

.....

E-mail

Localitatea

Data

FORMULAR DE ÎNSCRIERE*

La Turneul "LIGA FOTBAL ÎN ȘCOLI", ne înscriem și participăm cu echipa instituției noastre în următoarea componență:

Nr.	Numele și prenumele participantului (conform actului de identitate)	Data, luna și anul nașterii	Cod numeric personal	Anul de studii (clasa)	Viza medicului (semnătura și ștampila)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
Conducătorul oficial al echipei (nume, prenume):					

La competiții sunt admise ____ persoane.

Viza medicului _____
(nume, prenume, semnătura, ștampila)

Prin depunerea prezentului Formular de înscriere, noi, subsemnații, declarăm că am luat cunoștință cu prevederile Regulamentului Turneului "LIGA FOTBAL ÎN ȘCOLI" și garantăm respectarea acestora pe durata întregii competiții.

Conducătorul oficial al echipei: _____
(nume, prenume, semnătura)

Conducătorul instituției de învățământ _____
(nume, prenume, semnătura, ștampila)

*Formularul de înscriere se va completa, în mod obligatoriu, pe calculator.

Anexa 2.

Instituția de învățământ
Localitatea
Adresa
Telefon
E-mail
Data

Fotografia
recenta (2023) a
elevului,
pe care se aplică
ștampila
instituției de
învățământ

FIȘA PARTICIPANTULUI*

Nume	
Prenume	
Ziua, luna, anul nașterii	
Adeverința de naștere (seria, numărul, locul și data eliberării)	
Cod numeric personal	
Domiciliul	
Telefon (părinți/tutore)	
E-mail	
Clasa	
Numărul și data ordinului de înmatriculare	
Viza medicului (nume, prenume, semnătura, ștampila)	

Noi, subsemnații, confirmăm că elevul îndeplinește condițiile de participare la **Turneul "LIGA FOTBAL ÎN ȘCOLI"**, conform prevederilor prezentului Regulament.

Conducătorul oficial al echipei: _____
(nume, prenume, semnătura)

Directorul instituției de învățământ _____
(nume, prenume, semnătura, ștampila)

*Fișa participantului se va completa, în mod obligatoriu, pe calculator.



REGULILE DE JOC
SOCCA 7x7



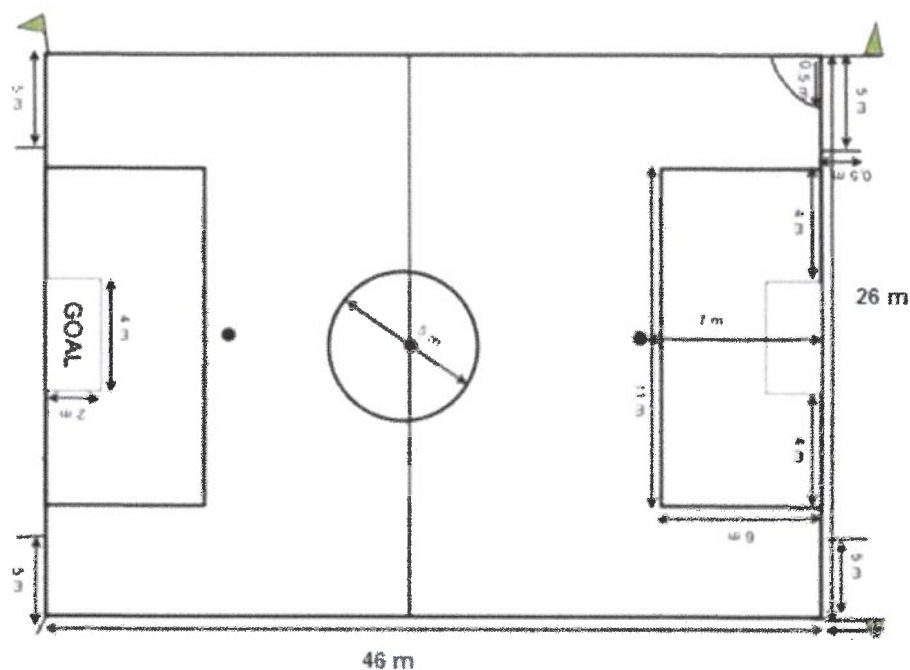
1. Timp de joc.

- Durata unui meci este: **2 reprize** a câte **25 de minute** fiecare. Pauza până la **5 minute**.
- Durata prelungirilor la etapa „play-off” a Campionatului (în caz) este de **2 reprize** a câte **5 minute** fiecare. Pauza - **1 minut**.
- Arbitrul este competent, la discreția sa, să adauge timp suplimentar dacă jocul a fost întrerupt din cauza unei accidentări, întârzieri deliberate sau alt motiv obiectiv. În acest caz, timpul adăugat este reglementat exclusiv de arbitrii meciului.

2. Terenul de joc.

- Dimensiunea maximă a terenului de joc este de 50x30 m.
- Dimensiunea minimă a terenului de joc de 44x24m.
- Gazon artificial.
- Dimensiunea suprafeței careului portarului este de 11x7 m.
- Dimensiunea porții este de 4x2 m (dimensiunea interioară, excluzând barele și bara transversală).
- Dimensiunea mingii este №5. Mingea trebuie să fie de același tip, formă, mărime, marcă.
- Punctul de pedeapsă este situat la o distanță de 7,2 metri de linia porții, în centru.

3. Dimensiunile tehnice a terenului de joc :



4. Cartonase galbene și roșii.

4.1. Arbitrul poate acorda cartonașe galbene și roșii atât jucătorilor din teren, cât și jucătorilor înlocuitori care se află în afara terenului de joc (zona tehnică), precum și oficialilor incluși în raportul de meci.

4.2. Arbitrul are dreptul de a lua sancțiuni disciplinare din momentul în care se află în teren și până când îl părăsește după fluierul final.

5. Faulturi sau încălcări la care se acordă cartonașe.

5.1. Arbitrul va sancționa un jucător cu cartonaș galben dacă acesta comite una dintre următoarele infracțiuni:

a) comportament nesportiv;

b) nu este de acord cu un cuvânt și/sau face observații nepotrivite în semn de protest cu decizia arbitrului;

c) încălcarea sistematică a regulilor (colectarea încălcărilor);

d) oprirea reluării a jocului;

e) nerespectarea distanței stabilite atunci când jocul este reluat cu o lovitură liberă (5 metri) sau cu o lovitură de colt-corner (5 metri);

f) intrarea în teren fără permisiunea Arbitrului;

g) intrarea în teren a unui jucător într-o zonă nespecificată sau la un moment de joc nespecificat;

h) părăsește intenționat terenul fără permisiunea Arbitrului;

i) orice alunicare care nu are scopul de a bloca o lovitură.

5.2. Emiterea unui cartonaș galben unui jucător (situat în teren) **presupune suspendarea jucătorului pentru două minute**. În următoarele două minute, echipa al cărei jucător a primit cartonașul galben rămâne să joace în minoritate. În cazul în care un gol este primit în timpul minutelor de pedeapsă, lotul echipei este restabilit.

5.3. Jucătorii și oficialii care primesc o sancțiune disciplinară sub formă de cartonaș galben, în timp ce se află în zona tehnică, execută o penalizare de două minute, fără drept de intrare în teren. Echipa rămâne în teren cu lotul plin.

5.4. Timpului de penalizare începe la semnalul Arbitrului, care a reluat jocul după eliminare.

5.5. În cazul în care echipa jucătorului care a primit cartonașul galben primește un gol în timpul penalizării de 2 minute, același jucător poate intra în teren.

5.6. Leșirea jucătorului în teren după încheierea penalizării de 2 minute se efectuează din zona centrală tehnică la semnalul Arbitrului.

5.7. În cazul în care o echipă în minoritate a marcat un gol, componența sa rămâne neschimbată până la sfârșitul timpului de penalizare.

5.8. Portarul are controlul asupra mingii dacă o atinge cu orice parte a mâinii. Conceptul de „posedare a mingii” include cazul în care portarul lovește intenționat mingea, dar acest concept nu include circumstanțele în care mingea, în opinia Arbitrului, revine accidental de la portar - de exemplu, după ce a blocat o lovitură.

5.9. Jucătorul poate dea pasă portarului său cu capul, pieptul sau piciorul etc. Cu toate acestea, dacă, în opinia Arbitrului, jucătorul care a folosit trucul deliberat pentru a ocoli regula este găsit vinovat de comportament antisportiv. El primește un avertisment de cartonaș galben și echipa adversă are dreptul la o lovitură liberă din locul în care a avut loc încălcarea.

5.10. Simularea de orice fel oriunde pe teren, întreprinsă cu scopul de a înșela Arbitrul, este penalizată ca comportament nesportiv.

5.11. Un jucător care își scoate tricoul în timp ce sărbătorește un gol trebuie avertizat pentru comportament nesportiv.

6. Încălțări penalizate cu eliminare.

6.1. Arbitrul penalizează un jucător sau un oficial a echipei cu cartonaș roșu dacă comit una dintre următoarele infracțiuni:

- a) joc violent sau comportament agresiv față de jucători sau arbitri;
- b) conduită nesportivă gravă;
- c) scuipat la un adversar sau la orice altă persoană;
- d) fault intenționat la adversar și stoparea fazei de gol;
- e) folosirea de gesturi sau expresii jignitoare și/sau derogatorii;
- f) al doilea avertisment (cartonaș galben) în același meci;
- g) pentru folosirea unui limbaj și gesturi agresive, obscene, ofensatoare.

6.2. Orice jucător care a fost eliminat trebuie să părăsească zona terenului și zona tehnică.

6.3. Orice jucător care comite o infracțiune de avertisment sau de eliminare, pe sau în afara terenului de joc, împotriva unui adversar, a unui coechipier, a Arbitrului sau a oricărei alte persoane, va fi sancționat în funcție de natura abaterii.

6.4. Pentru două cartonașe galbene primite de un jucător într-un meci, acesta este eliminat și va fi suspendat automat pentru meciul următor.

6.6. Pentru primirea unui cartonaș roșu (direct sau al doilea galben), jucătorul este exclus până la sfârșitul jocului, iar echipa rămâne să joace **în minoritate timp de 5 minute**. Echipa rămâne în minoritate pentru această perioadă de timp și dacă primește sau marchează unul sau mai multe goluri.

6.7. Timpului de penalizare începe la semnalul Arbitrului, care a reluat jocul după eliminare

6.8. Un jucător eliminat care primește un cartonaș roșu direct este suspendat automat pentru meciul următor.

6.9. La primirea cartonașelor roșii și galbene, jucătorul este considerat automat suspendat până la depunerea confirmării plății de către echipă și la expirarea perioadei de suspendare stabilite de Comitetul de Organizare.

7. Preluare prin alunecare.

- Preluare prin alunecare este interzisă.
- Alunecarea este permisă numai dacă nu există adversar în apropiere și doar pentru a bloca lovitura (la distanță considerabilă de adversar). Preluare prin alunecare ar trebui să fie efectuată numai în direcția impactului.

8. Caracteristicile jocului portarului.

- Dacă portarul marchează cu piciorul lovitură de poartă din propria poartă în poarta adversă, acesta va fi considerat gol.
- Doar portarul are dreptul de a introduce mingea cu o lovitură liberă indirectă din suprafața careului portarului.
- Lovitura de poartă se execută de portar din interiorul careului de portar, numai cu picioarele, pe minge staționară.

9. Lovitura de început a jocului.

- Kick-off-ul este o modalitate de a începe sau reporni jocul:
 - a) După un gol marcat.
 - b) La începutul reprizei a doua a meciului.
 - c) La începutul fiecărei reprize de prelungiri, dacă este atribuit.
 - d) Un gol poate fi marcat direct de la lovitura de început.

- **Procedura de start:**
 - a) Toți jucătorii trebuie să se afle în jumătatea lor de teren.
 - b) Toți jucătorii care nu efectuează lovitura trebuie să fie la cel puțin 5 metri distanță de minge până când mingea este pusă în joc (dacă diametrul cercului central este mai mare de 5 metri).
 - c) Nu sunt permise distanțe de până la 5 metri.
 - d) Mingea trebuie să fie staționară la marcajul central.
 - e) Arbitrul dă semnalul pentru lovitura de început.
 - f) Mingea este în joc când este lovită cu piciorul și se mișcă.
 - g) Este considerat o încălcare dacă jucătorul de la lovitura de început atinge mingea din nou înainte ca mingea să atingă un alt jucător. După ce echipa a marcat gol și cu condiția ca repriza să nu se fi încheiat, se acordă lovitură liberă indirectă pentru echipa adversă din locul unde acest jucător atinge mingea repetat.

10. Reluarea jocului.

- Dacă mingea iese după linia laterală a terenului, se va executa lovitură de margine (aut). Jucătorii introduc mingea în joc exclusiv cu picioarele.
- Poziția offside nu se fixează;
- Lovitura de colt (cornerul) se execută cu piciorul .
- Dacă după executarea loviturii de margine (aut) spre poarta adversă și mingea nimereste în plasa porții, însă nimeni din jucători nu a atins mingea, golul va fi validat.

11. Lovitură liberă directă

- Lovitură liberă directă este acordată de către Arbitru împotriva echipei al cărei jucător se află pe terenul de joc, în timpul jocului și mingea este în joc, comite una dintre următoarele abateri, care, în opinia Arbitrului sunt imprudente și sunt comise cu forță excesivă:
 - a) lovirea sau încercarea de a lovi un adversar cu piciorul, mâna sau capul;
 - b) împiedicarea sau încercarea de a împiedica un adversar;
 - c) săritura asupra unui adversar;
 - d) atacarea unui adversar;
 - e) împingerea adversarului.
- Lovitură liberă directă va fi, de asemenea, acordată de către arbitru echipei adverse dacă un jucător comite oricare dintre următoarele încălcări:
 - a) Execută alunecare spre un adversar în încercarea de a prelua mingea, ia contact cu un jucător sau mingea;
 - b) Ține adversarul;
 - c) Scuipă spre adversar;
 - d) Joacă intenționat mingea cu mâna (excluzând portarul din propria suprafață de pedeapsă).

- Se execută o lovitură liberă directă din locul în care a avut loc încălcarea.
- Distanța dintre minge și adversar în timpul loviturii de pedeapsă trebuie să fie de cel puțin **5 metri**.

12. Penalty

- Arbitrul va acorda penalty dacă un jucător, în timp ce mingea este în joc, comite oricare dintre încălcările de mai sus în suprafața sa de pedeapsă, indiferent de locul în care se afla mingea la momentul încălcării.
- Lovitura de pedeapsă se execută de la marcajul de **7,2 metri**. În acest caz, portarul trebuie să fie strict pe linia de poartă.

13. Lovitura liberă indirectă.

- O lovitură liberă indirectă este acordată de către arbitru, echipei al cărei portar, în propria suprafață de pedeapsă, comite oricare dintre următoarele încălcări:
 - a) ține mingea în mâini mai mult de 6 secunde înainte de a o introduce în joc;
 - b) atinge mingea din nou cu mâinile după ce a jucat-o și înainte ca ea să fie atinsă de un alt jucător.
 - c) atinge mingea cu mâinile după ce a primit-o de la un coechipier care o pasează deliberat cu piciorul;
 - d) este primul jucător care atinge mingea cu mâinile după ce aceasta a fost introdusă în joc de coechipierul său de la linia laterală (aut).
- Lovitură liberă indirectă va fi, de asemenea, acordată de către arbitru, echipei al cărei jucător, în opinia arbitrului, comite oricare dintre următoarele încălcări:
 - a) joacă într-o manieră periculoasă;
 - b) obstrucționează deplasarea adversarului pe terenul de joc;
 - c) împiedică portarul să arunce mingea;
 - d) săvârșește orice altă încălcare, menționată în regulile prescrise, pentru care jocul este oprit pentru a avertiza sau a elimina un jucător.
- Distanța dintre minge și adversar la executarea unei lovituri libere indirecte trebuie să fie de cel puțin 5 m.

14. Lovitura liberă de începere a reprizei sau de reluare a jocului după marcarea golului

- Dacă mingea intră în poarta adversă după ce mingea este introdusă în joc din centrul terenului, golul este valid.
- Dacă mingea intră în poarta propriei echipe după ce este introdusă în joc din centrul terenului, golul nu va fi validat și arbitrul va acorda echipei adverse dreptul la executarea loviturii de colt (corner).

15. Lovitură liberă indirectă.

- Arbitrul indică lovitură liberă indirectă ridicând brațul deasupra capului și ținându-l în această poziție până când lovitura este executată și mingea a fost atinsă de un alt jucător sau este în afara jocului.
- Golul dintr-o lovitură liberă indirectă este validat numai dacă mingea atinge un alt jucător, altul decât jucătorul care a executat lovitura liberă, înainte de a intra în poartă. Dacă mingea intră în poarta adversă dintr-o lovitură liberă indirectă, arbitrul nu validează golul și acordă lovitură de poartă. Dacă mingea intră în poarta echipei care a

efectuat lovitura indirectă, atunci arbitrul acordă lovitură de colț pentru echipa adversă.

16. Lovitură liberă în suprafața de pedeapsă. Distanță.

- Dacă loviturile libere directe sau indirecte sunt executate de echipa care este în defensive, toți jucătorii adversari trebuie să se afle la cel puțin 5 metri de minge.
- Dacă echipa atacantă execută lovituri libere directe sau indirecte, toți jucătorii adversari trebuie să fie la cel puțin 5 metri distanță de minge, până când mingea nu este repusă în joc, cu excepția jucătorilor care stau pe linia porții, dintre stâlpii porții. Mingea este considerată a fi în joc din momentul în care este mișcată.

17. Înlocuiri (schimburi).

- Concomitent în teren nu pot fi mai mult de 6 jucători din numărul total al fiecărei echipe. Orice înlocuire se consider efectuată când înlocuitorul intră în teren. Orice jucător înlocuit poate continua să participe la meci. Toți înlocuitorii sunt supuși și sub jurisdicția arbitrului de meci, indiferent dacă sunt sau nu în joc.
- Înlocuire portar: orice jucător poate înlocui portarul echipei sale în timpul meciului dacă arbitrul a fost informat despre această înlocuire. De asemenea, jucătorul care îl înlocuiește pe portar trebuie să poarte un tricou de o culoare distinctă din uniforma echipei sale, dar cu același număr de joc indicat în raportul de meci. Un jucător de teren care a înlocuit portarul în centrul terenului are dreptul de a juca cu mâinile în suprafața de pedeapsă și de a îndeplini toate funcțiile de portar.
- Numărul de înlocuiri nu este limitat. Toți jucătorii echipei din zona tehnică trebuie să poarte vestă de aceeași culoare, care este diferită de uniforma echipelor participante.
- Înlocuirile de jucători se fac în orice moment a jocului într-o zonă special desemnată.
- Înlocuirile în pauză de joc se permit numai în caz dacă jucătorul este traumatizat și este confirmat de medic în teren.
- Zona tehnica este de 4-6 metri. 2-3 metri de linia centrală pe fiecare parte.
- Procedura efectivă pentru înlocuirea unui jucător este următoarea: după ce jucătorul înlocuit a părăsit terenul, înlocuitorul poate intra pe teren. Îndată ce jucătorul înlocuit intră pe teren, înlocuirea este considerată completă, iar înlocuitorul devine jucător din echipa principală, iar jucătorul care a părăsit terenul încetează să mai fie. Dacă înlocuirea nu este finalizată din orice motiv, jucătorul inițial poate intra din nou pe terenul de joc și poate continua jocul.
- Dacă un jucător intră pe terenul de joc în afara zonei desemnate sau jucătorul înlocuit părăsește suprafața de joc în afara zonei desemnate sau nu în timpul stabilit pentru schimbări:
 - a) Jocul va fi oprit;
 - b) Jucătorul vinovat va fi pedepsit cu cartonaș galben;
 - c) Jocul va fi reluat cu o lovitură liberă indirectă în poarta echipei infractoare de unde se afla mingea când jocul a fost oprit.
- Dacă jucătorul înlocuit intră pe teren înainte ca jucătorul înlocuit să părăsească terenul de joc:
 - a) Jocul va fi oprit;
 - b) Jucătorul înlocuit va primi un cartonaș galben;
 - c) Jocul va fi reluat cu o lovitură liberă indirectă către poarta echipei din locul în care se afla mingea când jocul a fost oprit.

- Dacă un jucător este accidentat, acesta poate părăsi terenul de joc în orice moment, dar jucătorul înlocuitor trebuie să intre de pe linia centrală cu permisiunea arbitrilor.
- Corectitudinea procedurii de înlocuire este responsabilitatea celui a arbitrilor Central a meciului (care deservește meciul din parte terenului de joc unde se află zona tehnică a echipelor).

18. Aut.

- Mingea se introduce în teren din locul (zona), unde ea a părăsit terenul.
- Mingea se introduce cu piciorul și trebuie în momentul atingerii să fie pe linia de aut.
- Piciorul jucătorului trebuie să fie plasat în afara terenului sau pe linia de aut.
- Se permite șutul direct din aut pe spațiul porții.
- După introducerea mingii în teren, în cazul neaterării de orice jucător al mingii, golul este valabil.