



## Regulament Enjoy Sport's Winter Cup

### Sala

Turneul internațional de fotbal Enjoy Sport's Winter Cup se va disputa după normele FIFA, U.E.F.A și ale Federației Române de Fotbal (F.R.F.) și pot participa la el echipele care sunt afiliate la Federațiile de Fotbal din țările de care aparțin sau la AJF-uri din județul de care aparțin, în cazul echipelor românești. Aceste norme fac referință la competițiile de Mini Fotbal.

- Se vor forma grupe și se va juca în sistem fiecare cu fiecare.
- În funcție de locul ocupat echipele vor juca după terminarea grupelor pentru locurile de clasament.
- În faza eliminatorie, jocurile terminate la egalitate se vor decide în urma loviturilor de departajare (cate 3 de fiecare echipa)

#### Punctajul jocurilor

1. Joc câștigat = 3 puncte
2. Joc terminat la egalitate = 1 punct
3. Joc pierdut = 0 puncte

#### Durata jocurilor

- 1 x 25 minute în faza grupelor, 2 x 15 minute în fazele superioare **(U7)**
- 2 x 15 minute **(U9, U8)**

#### Categoriile de vârstă

- U9 - copii născuți după 1 ianuarie 2008, (5+1 jucători)
- U8 - copii născuți după 1 ianuarie 2009, (5+1 jucători)
- U7 - copii născuți după 1 ianuarie 2010, (4+1 jucători)

#### Faza grupelor

În caz de egalitate la puncte între 2 echipe după jocurile din faza grupelor, vor intra în vigoare următoarele criterii de departajare:

1. Rezultatul direct
2. Golaverajul general
3. Numarul mai mare de goluri marcate
4. Numarul mai mic de goluri primite
5. Clasamentul Fair-Play
6. Tragere la sorti

#### **În caz de egalitate de puncte între 3 echipe după jocurile din faza grupelor, vor intra în vigoare următoarele criterii de departajare:**

1. Se va întocmi un clasament doar cu rezultatele dintre cele 3 formații aflate la egalitate de puncte și se va califica echipa cu cele mai multe puncte adunate doar din jocurile cu celelalte echipe aflate la egalitate de puncte.
2. Golaverajul general din jocurile cu celelalte echipe aflate la egalitate de puncte.
3. Numarul mai mare de goluri marcate în jocurile cu celelalte echipe aflate la egalitate de puncte.
4. Numarul mai mic de goluri primite în jocurile cu celelalte echipe aflate la egalitate de puncte.
5. Golaverajul general în toate jocurile din grupa.
6. Numarul mai mare de goluri marcate în toate jocurile din grupa.
7. Numarul mai mic de goluri primite în toate jocurile din grupa.
8. Clasamentul Fair-Play după toate jocurile din grupa.
9. Tragere la sorti.



In cazul in care in urma clasamentului intre 3 echipe doar 2 vor ramane la egalitate de puncte se vor aplica criteriile de departajare intre 2 echipe.

- In clasamentul echipelor de pe locul 2 sau 3, in grupa cu 5 echipe, se va elimina rezultatul cu ultima clasata.

### Faza eliminatorie

- In cazul in care un joc din faza eliminatorie se incheie la egalitate, se vor executa cate 3 lovituri de departajare pentru fiecare echipa.
- In caz de egalitate dupa cate 3 executii de echipa se vor lansa alternativ lovituri de la 7 m pana cand o echipa va rata, iar cealalta va inscrie, astfel putand fi desemnata castigatoare.
- Fiecare jucator aflat pe foaia de joc va putea executa lovituri de la 7 m, chiar daca nu era in teren la fluierul de final al jocului.
- In timpul executarii loviturilor de departajare, jucatorii aflati pe foaia de joc a fiecarei formatii vor ocupa cercul de la centrul terenului, urmand ca ceilalti oficiali sau suporteri sa stea in afara suprafetei de joc.

### Situatii speciale

- In cazul in care un joc deja inceput va fi suspendat din cauze de forta majora sau din alte motive ce nu tin de organizatori, jocul se va da ca finalizat cu rezultatul din momentul intreruperii.
- In cazul in care jocul nu incepuse acesta va fi reprogramat dupa cum vor dispune organizatorii.
- **Inainte de primul joc din competitie, fiecare echipa trebuie sa efectueze poza oficiala de grup solicitata de organizatori pentru arhiva competitiei.**

### Lovitura de poarta (cu mana de catre portar)

- Lovitura de poarta se considera executata, iar mingea este in joc, in momentul in care mingea paraseste suprafata de poarta pe pamant sau in aer fara sa fie atinsa de vreun jucator.
- Lovitura de poarta va fi executata cu mana, din interiorul suprafetei de poarta, doar de catre portarul echipei care executa si nu va putea depasi in aer linia de centru a terenului. In acest caz, jocul va fi reluat de catre echipa adversa cu o lovitura libera indirecta de pe linia de centru a terenului.
- Portarul poate degaja mingea cu piciorul doar in situatia cand aceasta se afla in joc., dar aceasta nu are voie sa depaseasca linia de mijloc a terenului.
- In cazul in care mingea va fi atinsa cu piciorul de vreun coechipier al echipei executante in interiorul suprafetei de poarta, iar in prealabil mingea nu a depasit suprafata de poarta, lovitura de poarta se va repeta.
- In momentul executarii unei lovituri de poarta, jucatorii formatiei adverse nu au dreptul sa stea in interiorul suprafetei de poarta de unde se executa lovitura de poarta, 7 metri.

### Lovitura de incepere

- Daca se inscrie un gol din lovitura de incepere, acesta nu se valideaza.
- Pentru ca un gol sa fie validat trebuie ca mingea sa fie atinsa de cel putin 3 jucatori inainte de a trece linia portii.

### Lovitura de la margine (aut de margine)

- Lovitura de la margine se executa cu mana de deasupra capului.

### Numarul de jucatori si rezerve

- Fiecare echipa va dispune in fiecare joc de toti jucatorii inscrisi la turneu, maxim 15.
- Corpul tehnic va fi format din maxim 3 persoane care vor aparea pe foaia de joc.
- Schimbarile vor fi nelimitate, tip handbal si se vor efectua doar prin suprafata tehnica a fiecarei banci de rezerve;
- Cluburile care au doua echipe inscrite in competitie nu vor putea folosi decat jucatorii care au fost trecuti la inceputul turneului pe tabelul nominal aferent fiecarei echipe.
- Portarul poate fi folosit la mai multe echipe in cadrul aceleiasi categorii de varsta sau mai mare. Ex. Portarul de la ACS Kinder 1 poate fi folosit si la ACS Kinder 2. / Portarul de la ACS Kinder 2002 poate fi folosit si la ACS Kinder 2001.



### Foaia de joc

- Cu 15 minute înainte de fiecare joc, reprezentantii echipelor vor trebui sa prezinte mesei oficiale si arbitrilor foaia de joc cu jucatorii, care o vor primi la inceputul competitiei.

### Echipamentul

- Toate echipele vor purta tricouri prevazute cu numar pe spate, de aceiasi culoare si aceste numere vor trebui sa coincida cu cele trecute in foaia de joc.

### Terenurile de joc

- Suprafetele de joc vor fi din parchet sau cauco si vor avea dimensiunile terenului de handbal.
- Organizatorii recomanda folosirea incaltarilor adecvate fotbalului in sala.

### Punctualitate

- Echipele trebuie sa fie pregatite de joc cu 15 minute inaintea startului partidei.
- In cazul in care la ora stabilita de incepere a jocului oricare din echipe nu este prezenta pe teren, aceasta va dispune de o perioada de 5 minute pentru a se alinia la startul partidei in caz contrar urmand sa piarda acel joc cu scorul de 0-3.
- In cazul in care echipa care nu se prezinta la ora meciului pe teren din motive intemeiate si vor comunica problema organizatorilor, partida se va amana sau se va reprograma.

### Cartonase

- Jucatorul ce va fi eliminat cu cartonasa rosu direct, nu va mai putea evolua in acel meci, iar echipa sa va evolua in inferioritate numerica timp de 5 minute.
- Jucatorul ce va fi avertizat cu 2 cartonase galbene in acelasi meci, nu va mai putea intra in teren pentru 3 minute, timp in care echipa sa va evolua in inferioritate numerica.

### Clasament Fair-Play

In caz de egalitate de puncte intre echipe, al 4-lea criteriu de calificare este clasamentul Fair-Play in care fiecare cartonasa va avea o valoare negativa de puncte, astfel:

- cartonasa galben= 1 punct
- eliminare dupa 2 cartonase galbene= 3 puncte
- cartonasa rosu direct = 6 puncte

Pentru intocmirea clasamentului se va tine cont doar de foile oficiale de joc.

### Comportamentul echipelor

- Daca o echipa demonstreaza in timpul turneului o atitudine violenta (protesteaza la decizii arbitrale, duritati asupra rivalilor, proteste la adresa organizatorilor, etc.) poate fi automat exclusa din turneu.
- Toate cazurile de excludere din competitie vor fi raportate in amanunt forului federativ la care este asociat clubul sau jucatorul exclus din turneu.
- Delegatii echipelor vor fi direct responsabili de atitudinea si comportamentul propriilor jucatori in relatia cu arbitrii, colegii, adversarii, publicul, organizatorii si materialele ce apartin bazei sportive (vestiare, banci de reverza, etc.)
- Organizatorii vor inspecta vestiarele impreuna cu delegatii echipelor implicate inainte si dupa fiecare joc.
- In cazul distrugerilor totale sau partiale ale materialelor ce apartin de baza sportiva (vestiare, banci de rezerva, scaune din tribuna, etc.) delegatul, echipa si persoana care a provocat distrugerile sunt direct responsabili.

### Inscrierea echipelor si jucatorilor

- O echipa se considera inscrisa la Enjoy Sport's Winter Cup dupa ce a achitat prin virament bancar taxa de participare.



- In acel moment numele echipei il veti gasi afisat pe pagina web oficiala a competitiei, [www.wintercup.enjoysports.ro](http://www.wintercup.enjoysports.ro) (www.brasovindoorcup.ro).
- Dupa inscrierea echipei organizatorii asteapta in cel mai scurt timp si lista jucatorilor ce vor reprezenta echipa la turneu.
- Tabelul cu jucatorii trebuie sa contina stampila clubului si sa fie avizat de un medic sportiv.

### Arbitrii

- Toate partidele competitiei vor fi arbitrate de arbitrii ce apartin de Asociatia Judeteana de Fotbal Brasov (AJFBv) sau arbitrii care apartin de alte AJF-uri din Romania.
- Arbitrul va reprezenta autoritatea maxima pe terenul de joc si va avea puteri depline pentru a suspenda sau anula vreun joc in cazul in care va observa orice atitudine negativa din partea vreunei echipe.

### Contestatii

- Orice contestatie sau reclamatie vor trebuie sa fie prezentate in scris fie la biroul central al turneului, fie la oficialul terenului, intr-un interval de timp de 10 de minute de la finalizarea jocului contestat.
- Organizatorii nu accepta reclamatii sau contestatii scrise ce fac referire la deciziile arbitrale.
- Acte necesare verificarii jucatorului :
  - a. legitimatie de joc **sau**
  - b. pasaport/buletin **sau**
  - c. carnet de elev cu poza stampilata **sau** certificatul de nastere in **ORIGINAL sau COPIE LEGALIZATA**
- Pentru ca o contestatie sa fie validata se va plati o suma de **200 RON** la sediul central al turneului.
- Contestatia va fi solutionata la sfarsitul zilei de competitie.

### Comitetul competitiei

- Comitetul turneului se va reuni la finalul fiecarei zile de competitie si va analiza toate incidentele din acea zi.
- Toate deciziile Comitetului Competitiei sunt definitive si toti participantii vor trebui sa le accepte ca atare.

### Programul jocurilor

- Comitetul de Organizare isi rezerva dreptul de a efectua schimbari in programul competitiei, atat in alcatuirea grupelor cat si a orelor de disputare a jocurilor sau a terenurilor.
- Toate aceste schimbari vor fi comunicate in cel mai scurt timp reprezentantilor echipelor implicate dar in acelasi timp se vor afisa si pe pagina web a turneului [www.wintercup.enjoysports.ro](http://www.wintercup.enjoysports.ro) (www.brasovindoorcup.ro), unde veti gasi si rezultatele partidelor in timp real (Livescore).

### Mingi de joc

- Toate jocurile competitiei se vor desfasura cu mingi de joc marimea 4 (U9 si U8) si marimea 3 (U7).
- Organizatorii nu vor lasa echipelor mingi pentru incalzire, astfel fiecare echipa va trebui sa foloseasca propriile mingi pentru exercitiile de incalzire.

### Asigurari

- Toti delegatii echipelor vor trebui sa detina asigurari pentru proprii jucatori atat in interiorul cat si in exteriorul terenurilor de joc si sa le prezinte la biroul central al turneului.
- Organizatorii nu se vor face responsabili de eventualele leziuni sau boli aparute in timpul turneului, la fel cum organizatorii nu se vor face responsabili de eventualele lucruri pierdute sau furate.

### Acceptarea criteriilor

- Echipele inscrise la Enjoy Sport's Winter Cup accepta acest regulament creat de organizatori pentru acest turneu, si fiecare echipa semneaza ca a primit un exemplar asupra caruia va lua la cunostinta.