

VICTORY CUP

 casa
pariurilor

REGULAMENT DE JOC

VictoryCup Casa Pariurilor

Editia a X-a 2019 - 2020

Regula 1 – Terenul de joc

(1) Jocurile se vor disputa numai pe suprafețe cu gazon artificial.

(2) 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.

(3) 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.

(4) 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,

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

(5) 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.

(6) Zona de înlocuire:

Zona de înlocuire se află lângă linia de margine, numai pe la linia de centru, linia mediana care imparte terenul.

(7) 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

(1) 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 la Regula 7,

Dacă mingea se sparge sau se deteriorează atunci când nu este în joc, înainte de executarea unei lovituri de început, 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 arbitruului.

Se va juca în mod obligatoriu cu mingea pusă la dispoziție de partenerul tehnic oficial al VictoryCup.

Regula 3 – Numarul jucatorilor

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, dintre care unul trebuie să fie desemnat ca portar,
- ❖ lotul echipei va cuprinde maxim 12 jucători care trebuie trecuți pe raportul de joc înainte începerii partidei,
- ❖ numărul de înlocuiri este nelimitat și se poate efectua numai lângă linia de margine, numai pe la linia mediana, linia de centru care împarte terenul de joc.
- ❖ un jucător înlocuit poate participa din nou la joc,
- ❖ înlocuirea poate fi efectuată indiferent dacă mingea este în joc sau nu,
- ❖ 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 arbitruului 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;

- ❖ jucatorul de rezerva poate intra pe terenul de joc de-abia dupa iesirea jucatorului pe care trebuie sa-l inlocuiasca si dupa ce a primit acordul arbitrilor;
- ❖ procedura de inlocuire este efectuata din momentul in care jucatorul de rezerva patrunde pe terenul de joc;
- ❖ jucatorii de rezerva se afla sub autoritatea arbitrilor indiferent daca participa sau nu la joc.

Sanctiuni :

In cazul in care un jucator de rezerva intra pe terenul de joc fara permisiunea arbitrilor :

- ❖ jocul va fi oprit;
- ❖ jucatorul vinovat trebuie sanctionat cu cartonas galben;
- ❖ jocul se va relua cu o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse de pe locul unde a fost mingea in momentul opririi jocului, cu exceptia prevederilor de la regula 7.

In cazul in care jucatorul de rezerva patrunde pe terenul de joc inainte ca jucatorul pe care il inlocuieste sa fi parasit suprafata de joc :

- ❖ jocul va fi oprit;
- ❖ jucatorul de rezerva trebuie sanctionat cu cartonas galben;
- ❖ jocul trebuie continuat cu lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse de pe locul in care se afla mingea in momentul opririi jocului, cu exceptia prevederilor de la regula 7.

Daca jucatorul de rezerva patrunde pe terenul de joc in afara zonei de inlocuire sau daca jucatorul inlocuit paraseste terenul in afara acestei zone (cu exceptia cazurilor de accidentare) :

- ❖ jocul va fi oprit;
- ❖ jucatorul vinovat trebuie sanctionat cu cartonas galben;

- ❖ jocul trebuie reluat cu o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul în care se află mingea în momentul întreruperii jocului, cu excepția prevederilor regulii 7.

REGULA 4 – Echipamentul jucătorilor

Siguranță:

Echipamentul sau ținuta jucătorilor nu trebuie în niciun caz să prezinte vreun pericol pentru ei însuși sau pentru ceilalți jucători. Aceasta 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 (optional);
- ❖ apărători (optional, dar se recomandă utilizarea acestora);
- ❖ ghete (ghete pentru iarbă sintetică, confecționate din piele moale, ghetele cu crampe sunt interzise).

Tricou:

- ❖ pe spatele tricourilor se aplică vizibil o numerotare de la 0 la 99.

Apărători:

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

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.

Sanțiuni:

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.

Echipele 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 competițional.

REGULA 5 – Arbitrajul

Pentru conducerea fiecărei partide, în funcție de decizia organizatorului, vor fi delegați unul, doi sau patru arbitri care vor veghea la aplicarea regulilor de joc și a căror autoritate și exercițiu al drepturilor vor începe de îndată ce ei au intrat pe terenul de joc și vor dura până în momentul în care vor părăsi terenul.

Drepturi și obligații:

- ❖ veghează la aplicarea regulilor de joc;
- ❖ 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;
- ❖ sancționează greșelile cea mai gravă atunci când un jucător comite simultan mai multe greșeli
- ❖ ia măsuri disciplinare împotriva oricărui jucător/oficial, manager trecut pe foaia de joc care a comis o abatere sancționabilă cu avertisment sau eliminare. Arbitrul nu este obligat să intervină imediat, trebuie/ poate să o facă, dacă este cazul, la prima întrerupere a jocului.
- ❖ 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;

VICTORY CUP

 casa
pariurilor

- ❖ 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 arbitrilor referitoare la partidă sunt inatacabile.

Arbitrul își poate schimba o decizie care, după părerea sa ca urmare a unei consultări cu arbitrul de margine sau cu observatorul delegat la jocul respectiv de către Comisia de Organizare VictoryCup 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 marcatrilor;
- ❖ 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 (arbitrul de margine).

REGULA 6 – Durata jocului

Durata jocului va fi de 2 reprize de 20 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 de arbitru pentru cazuri de forță majoră (teren impracticabil, condiții atmosferice deosebite, tunete, fulgere, grindină, pene de curent etc.) care nu poate continua în aceeași zi în maxim 30 de minute se va relua în altă zi conform programării organizatorilor. VEZI REGULAMENTUL DE ORGANIZARE, Articolul "Jocuri intrerupte sau amânate".

REGULA 7 – Lovitura de începere și reluarea a jocului

(1) Măsuri 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.

(2) Lovitura de începere

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

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

Din lovitura de începere nu 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 intră 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.

Sanțiuni:

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 lovitura liberă va fi executată de pe linia suprafeței 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.

(3) 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 lasând balonul să atingă pământul. Mingea de arbitru va fi efectuată în locul în care se afla mingea în momentul întreruperii jocului.
- ❖ Mingea ajunge în joc doar dacă atinge pământul.
- ❖ Nu există un număr impus de jucători care pot lua parte la mingea de arbitru.

Sanțiuni:

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.

Daca o minge de arbitru intra in poarta fara sa fi fost atinsa cel putin doi jucatori, jocul se reia cu:

- ❖ lovitura de poarta, daca intra in poarta adversarului;
- ❖ lovitura de la colt, daca intra in propria poarta;

Excepții:

Mingea de arbitru care se acordă în interiorul suprafeței de pedeapsă se va executa de pe linia suprafeței de pedeapsă 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 afară din joc:

- ❖ atunci când depășește terenul de joc, fie pe pământ, fie în aer; cu toată circumferința
- ❖ atunci când jocul a fost oprit 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 arbitru aflat în interiorul terenului de joc.

REGULA 9 – Golul

Trebuie acordat gol:

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

Portarul NU poate înscrie gol cu mâna. În toate circumstanțele, dacă mingea aruncată de portar cu mâna nu este atinsă de un alt jucător, golul nu este validat!

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.

REGULA 10 – Abateri și comportări nesportive

Abaterile și comportările nesportive trebuie sancționate după cum urmează:

Lovitură liberă directă

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

- ❖ lovește sau încearcă să lovească un adversar,
- ❖ pune piedică unui adversar,
- ❖ lovește sau încearcă să lovească cu piciorul un adversar,
- ❖ sare asupra unui adversar,
- ❖ atacă un adversar,
- ❖ împinge un adversar,
- ❖ la intervenția prin alunecare atinge jucătorului,

Sau comite următoarele greșeli:

- ❖ ține un adversar,
- ❖ scuipă un adversar,
- ❖ joacă mingea în mod voit cu mâna (cu excepția portarului în suprafața sa de pedeapsă).

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

Lovitură liberă indirectă:

Se acordă o **lovitură liberă indirectă** dacă un jucător comite următoarele greșeli:

- ❖ atacă prin alunecare un adversar,
- ❖ joacă de o manieră periculoasă (neexistând contact),
- ❖ întârzie portarul să repună mingea în joc,
- ❖ comite o altă greșeală neprevăzută la Regula 10 în urma căreia arbitru întrerupe jocul pentru a avertiza sau elimina un jucător.
- ❖ Nu respectă regulile înlocuirii când mingea este în joc (VEZI REGULA 3)

Se acordă o **lovitură liberă indirectă** dacă portarul comite următoarele greșeli:

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

Lovitura libera 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 afla mingea în acel moment, cu condiția să fie în joc.

- ❖ **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 etc.) se va acorda lovitură de pedeapsă de la 9 m.
- ❖ Orice greșeală care se sancționează cu lovitură de la 7 metri este contabilizată ca greșeală de echipă / repriză.
- ❖ **ATENȚIE.** În cazul în care o echipă este sancționată cu lovitură de la 7 metri și, în același timp, a strâns 6 greșeli per repriză, sancțiunea NU se cumulează, fiind aleasă sancțiunea mai aspră, lovitură de la 7 metri. (NU VOM EXECUTA ȘI LOVITURĂ de la 7 METRI ȘI LOVITURĂ DE LA 9 METRI!).

Sanțiuni disciplinare:

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

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

Nu poate fi arătat cartonașul galben sau roșu decât unui jucător, unui jucător de rezervă sau unui ocupant al băncii tehnice (oficial) și numai din momentul când arbitrul a intrat pe terenul de joc și până când l-a părăsit după fluierul de final al jocului.

Un jucător, jucător de rezervă sau oficial 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 minute sau până la următorul gol primit, după care va putea întregi echipa cu un jucător de pe bancă.

Echipa care în timpul aceluși joc a primit un al 2-lea sau al 3-lea cartonaș roșu nu mai poate reintregi echipa, va juca cu 1 sau 2 jucători mai puțin până la finalul jocului.

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 minute. (Va scoate un jucător de pe teren).

Greșeli care se sancționează cu cartonaș galben – un jucător care

comite una din urmatoarele 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,
- ❖ execută lovitura liberă directă sau indirectă înainte de fluierul arbitrului
- ❖ nu respectă procedura de înlocuire (VEZI REGULA 3)

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, **(ATENȚIE se sancționează cazurile în care situația de a marca este clară, ex. poarta goală).**
- ❖ 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), **(ATENȚIE se sancționează cazurile în care situația de a marca este clară, ex. poarta goală).**
- ❖ primește al 2-lea avertisment în timpul aceleiași joc.

REGULA 11 – Lovitura libera

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 repunerea 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.

În cazul în care un jucător trimite mingea în poartă din lovitură liberă indirectă, fără ca un alt jucător să atingă mingea, jocul este reluat cu lovitură de la colț în favoarea echipei adverse.

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.

Sanțiuni:

- ❖ dacă jucătorul echipei adverse se află mai aproape de 5 m lovitură liberă trebuie repetată.
- ❖ 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 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).

- ❖ 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. 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 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:

- ❖ dacă echipa în apărare încalcă regulile:
 - dacă nu s-a înscris gol, lovitură de pedeapsă se va repeta;
- ❖ dacă un jucător al echipei în atac, altul decât cel care a executat-o încalcă regulile:

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

❖ **dacă jucătorul care execută lovitură de pedeapsă încalcă regulile:**

- se va acorda echipei adverse o lovitură liberă indirectă de pe locul unde s-a comis greșeala, indiferent dacă s-a înscris sau nu gol, ținându-se cont de prevederile generale obligatorii.
- Dacă arbitrul a dat semnalul executării loviturii de pedeapsă și dacă înainte ca mingea să fie în joc apar următoarele situații:

Arbitrul îi permite executarea loviturii de pedeapsă,
Dacă mingea intră în poartă, lovitură de pedeapsă se va repeta,
Dacă mingea nu intră în poartă, arbitrul oprește jocul și-l va relua cu o lovitură liberă indirectă acordată echipei adverse de pe locul unde a fost comisă abaterrea (greșeala).

Dacă portarul încalcă regulile:

Arbitrul permite executarea loviturii de pedeapsă,
Dacă mingea intră în poartă, se va acorda gol,
Dacă mingea nu intră în poartă, lovitură de pedeapsă se va repeta.

Dacă un coechipier al executantului încalcă regulile jocului:

Arbitrul permite executarea loviturii de pedeapsă,
Dacă mingea intră în poartă, lovitură de pedeapsă se va repeta,
Dacă mingea nu intră în poartă, arbitrul oprește jocul și-l va relua cu o lovitură liberă indirectă acordată echipei adverse de pe locul unde a fost comisă abaterrea (greșeala).

Dacă un coechipier al portarului încalcă regulile jocului:

Arbitrul permite executarea loviturii de pedeapsă,
Dacă mingea intră în poartă, se va acorda gol,
Dacă mingea nu intră în poartă, lovitură de pedeapsă se va repeta.

Dacă unul sau mai mulți jucători atât ai echipei în apărare, cât și ai echipei în atac încalcă regulile jocului:

Lovitură de pedeapsă se va repeta

Dacă după executarea loviturii de pedeapsă:

Executantul atinge mingea a doua oară (dar nu cu mâna), înainte ca

aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se va acorda lovitură liberă indirectă echipei adverse de pe locul în care a fost comisă abaterea.

Dacă executantul atinge în mod voit balonul cu mâna înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, se va acorda lovitură liberă echipei adverse, care se va executa de pe locul în care a fost comisă greșeala.

Dacă mingea este atinsă de un corp străin în traiectoria sa, lovitura de pedeapsă se va repeta,

Dacă mingea revine în terenul de joc după ce a fost respinsă de portar, dintr-un stâlp al porții, sau bara transversală și este atinsă de un corp străin, arbitrul oprește jocul.

Jocul va fi reluat cu o minge de arbitru de pe locul în care se afla mingea în momentul în care a fost atinsă de corpul străin, cu excepția cazului în care contactul cu corpul străin a avut loc în careul de 6 metri, situație în care arbitrul va acorda lovitură liberă de pe linia careului de 6 metri paralelă cu linia porții din punctul cel mai apropiat în care se afla mingea în momentul opririi jocului.

În cazul loviturilor de pedeapsă de la 9 metri acordate în conformitate cu Regula 10, se vor aplica criteriile de la această regulă.

REGULA 13 – Lovitura de la margine

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

Din aruncare de margine nu se poate înscrie gol direct.

Jocul trebuie reluat cu o lovitură de margine dacă mingea, fie pe pământ, fie în aer, părăsește cu toată circumferința sa terenul de joc în dreptul liniei de margine.

Jucătorul are obligația de a repune mingea în joc în 6 secunde, în caz contrar, adversarul va intra în posesie și va executa lovitură de margine din locul în care mingea a ieșit în afara jocului.

Lovitura este executată de echipa adversă celei care a atins ultima dată mingea.

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

Jucătorii echipei adverse vor păstra o distanță de cel puțin 2 metri față de minge.

Jucătorul care execută lovitura va putea să atingă din nou mingea abia după ce aceasta a fost atinsă de un alt jucător.

Mingea intră în joc doar dacă a fost trimisă către interiorul terenului de joc și prin aceasta s-a mișcat.

În momentul executării aruncării de la margine. Executantul trebuie:

Să se afle cu fața la terenul de joc,

Să aibă o parte a fiecărui picior pe linia de margine sau în exteriorul acestei linii,

Să țină mingea cu ambele mâini,

Să arunce mingea din spate și pe deasupra capului,

Să efectueze aruncarea de la margine de pe locul în care mingea a depășit linia de margine,

Executantul aruncării de la margine nu trebuie să atingă mingea din nou, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul o atinge a doua oară, (altfel decât cu mâinile) înainte ca mingea să fi fost atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă echipei adverse, care se va executa de pe locul în care s-a comis abaterea.

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea în mod voit cu mâna, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă directă echipei adverse, care se va executa de pe locul în care s-a comis abaterea.

Aruncarea de la margine efectuată de portar:

Dacă, după ce mingea este în joc, portarul o atinge a doua oară, (altfel decât cu mâinile) înainte ca mingea să fi fost atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă echipei adverse, care se va executa de pe locul în care s-a comis abaterea.

Dacă, după ce mingea este în joc, portarul atinge mingea în mod voit cu mâna, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă directă echipei adverse, care se va executa de pe locul în care s-a comis abaterea.

Se acordă lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse dacă greșeala a fost comisă în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei portarului, care se va executa din afara careului de șase metri de pe linia paralelă liniei porții a locului în care a fost comisă greșeala.

Sanțiuni:

- ❖ dacă jucătorul care execută lovitura mai atinge o dată mingea, înainte ca aceasta să fi fost atinsă de un alt jucător, jocul va fi reluat printr-o lovitură liberă indirectă de la locul unde a fost atinsă mingea, cu excepțiile prevăzute la Regula 7.
- ❖ dreptul de a executa lovitura de margine va reveni adversarului dacă:

- jucătorul care execută lovitura nu o face de la locul stabilit, execută lovitura din interiorul terenului de joc
- dacă execută incorect lovitura

REGULA 14 – Aruncarea de la poarta

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

Din aut de poartă nu se poate înscrie gol direct.

Portarul are obligația de a repune mingea în joc, numai din mână, în 6 secunde de la reprimirea mingei în suprafața de joc.

Jocul este reluat prin aruncare de poartă în cazul în care mingea, atât în aer cât și pe pământ cu toată circumferința sa depășește linia de poarta și a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în atac (cu excepția situației când este gol).

Portarul stând în interiorul suprafeței de pedeapsă poate arunca mingea cu mâna în suprafața terenului de joc în orice direcție,

Jucătorii echipei adverse trebuie să stea în afara suprafeței de pedeapsă,

Portarul nu poate atinge din nou mingea înainte ca aceasta să fi fost jucată de un alt jucător,

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

Sanțiuni:

- ❖ dacă imediat după aruncare mingea nu părăsește suprafața de pedeapsă:
 - aruncarea trebuie repetată.
- ❖ dacă portarul atinge din nou mingea după ce aceasta a părăsit suprafața de pedeapsă dar încă nu a fost atinsă de nici un alt jucător:
 - jocul se va relua printr-o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse din locul unde portarul a atins mingea a doua oară.
- ❖ dacă portarul, după ce a pus mingea în joc reține în mână mingea primită de la un coechipier:
 - jocul se va relua printr-o lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse ținându-se seamă de excepțiile de la Regula 7.

REGULA 15 – Lovitura de la colt

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

Mingea trebuie poziționată pe linia de poartă cât mai apropiat de intersecția cu linia de margine.

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

Jucătorul are obligația de a executa lovitura de colț în 6 secunde, în caz contrar mingea va reveni portarului advers pentru repunerea în joc.

Se acordă lovitură de colț în cazul în care mingea, după ce a fost atinsă ultima dată de un jucător al echipei în apărare, a depășit în întregime linia de poartă (în afara părții acestei linii cuprinsă între stâlpii porții).

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

Lovitura de colț se execută de un jucător al echipei în atac;

Mingea este în joc după ce a fost lovită și ca urmare a loviturii s-a mișcat, parcurgând o circumferință;

Jucătorul executant nu poate juca mingea a doua oară înainte ca aceasta să fi fost jucată de un alt jucător.

Sanțiuni:

- ❖ dacă jucătorul care execută lovitura joacă mingea a doua oară înainte ca ea să fi fost atinsă sau jucată de un alt jucător, arbitrul va acorda o lovitură liberă indirectă echipei adverse, executată de pe locul unde s-a comis greșeala, cu excepția prevederilor de la Regula 7.
- ❖ dacă se comite oricare altă greșeala, lovitura de colț va fi repetată.

Nota: Acest regulament este proprietatea VICTORYCUP și nu poate fi reprodus, copiat, folosit decât cu acordul proprietarului. În caz de nerespectare a acestui paragraf, VICTORYCUP este îndreptățită la despăgubiri.