



REGULAMENT DE JOC SERE CUP EDIȚIA 1 (6+1)

I. DIMENSIUNILE TERENULUI

1. Suprafața de joc 60m/40m:

Liniile care delimitează suprafața de joc fac parte din suprafața de joc.

2. Dimensiunile portilor: 5 m lungime, 2 m înălțime în interiorul portii.

Stâlpii portii pot avea diametrul de minim 8 cm și maxim 12 cm.

3. Suprafața de pedeapsă are o dimensiune de 10 m lungime și 24 m lățime în interiorul terenului de joc.

4. Suprafața de poartă: 3 m lungime și 12 metri lungime în interiorul terenului de joc

II. MINGEA DE JOC

1. Se va juca cu minge mărimea T5, meciurile se vor disputa cu mingea oficială de joc pusă la dispoziție de organizatori.

2. În cazuri de forță majoră meciul poate începe sau poate continua cu o minge acceptată de ambele echipe și un oficial de meci, observator sau organizator.

3. Dacă mingea se deteriorează jocul este oprit și reluat printr-o minge de arbitru

4. În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de început, lovitură de poartă, lovitură de colț, lovitură liberă, lovitură de pedeapsă sau aruncare de la margine, jocul va fi reluat în mod corespunzător.

5. În cazul în care mingea se deteriorează la o lovitură de pedeapsă sau la un penalty de departajare în timp ce se mișcă înspre înainte, anterior contactului cu un jucător, bara transversală sau stâlpii porții, lovitură va fi repetată.





6. Mingea nu poate fi schimbată în timpul meciului fără permisiunea arbitrilor.

III. NUMĂRUL JUCĂTORILOR

1. Un meci se dispută între două echipe, fiecare având un număr maxim de 7 jucători sau minim 5 jucători dintre care unul să fie portar. Jocul nu poate începe sau continua dacă una dintre echipe are mai puțin de 5 jucători.

În cazul în care o echipă are mai puțin de 5 jucători din cauză că unul sau mai mulți jucători au părăsit în mod deliberat terenul de joc, arbitrul nu este obligat să oprească jocul, putând acorda avantaj, dar jocul nu trebuie reluat după ieșirea mingii din joc în cazul în care o echipă nu are un număr de minimum 5 jucători.

2. INLOCUIREA JUCĂTORILOR

1. Managerul/antrenorul/delegatul poate solicita arbitrilor înlocuirea unui jucător în orice moment al meciului, iar cu acordul acestuia, jucătorul înlocuit poate părăsi terenul de joc prin orice loc.

2. Jucătorul înlocuitor va intra pe la linia mediană în apropierea bancii tehnice și nu are voie să i-a parte din joc până ce jucătorul înlocuit nu părăsește suprafața de joc.

În cazul în care jucătorul înlocuitor i-a parte la joc înaintea părăsirii suprafeței de joc de către jucătorul înlocuit, jocul se va relua cu o lovitură liberă indirectă din locul în care se afla jucătorul care trebuia înlocuit.

3. Fiecare echipă este obligată să aibă un căpitan pe terenul de joc care să poarte obligatoriu banderolă identificabilă. Căpitanul echipei nu beneficiază de un statut special sau de alte privilegii, dar răspunde, într-o anumită măsură, de comportamentul propriei echipe.

4. Toți jucătorii și membrii staff-ului trebuie înscrși pe foaia de joc înainte de lovitură de începere a partidei. După lovitură de începere a jocului este interzisă completarea foii de joc cu alți membri ai echipei.





IV. ECHIPAMENTUL JUCĂTORILOR

1. Măsuri de siguranță

Jucătorii nu trebuie să utilizeze sau să poarte articole și obiecte periculoase. Sunt interzise toate tipurile de bijuterii (coliere, inele, brățări, cercei, curele și benzi de piele sau de cauciuc), acestea trebuind înlăturate.

Nu este permisă acoperirea bijuteriilor cu bandă adezivă. Jucătorii titulari trebuie verificați înainte de începerea meciului, iar jucătorii înlocuitori înainte de intrarea pe teren.

Dacă un jucător poartă sau utilizează articole sau bijuterii neautorizate/periculoase, arbitrul trebuie să dispună ca jucătorul:

- să înlătore obiectul respectiv
- să părăsească terenul de joc la următoarea oprire a jocului, dacă jucătorul nu poate sau nu dorește să se conformeze.

Un jucător care refuză să se conformeze sau care poartă din nou obiectul respectiv, trebuie avertizat.

2. Echipamentul obligatoriu

Echipamentul obligatoriu al unui jucător este format din următoarele articole separate:

- tricou cu mâneci (imprimat cu număr pe spate)
- șort
- jambiere
- ghetă corespunzătoare pentru teren sintetic cu crampoane mici

Căpitanul echipei trebuie să poarte o banderolă de căpitan furnizată sau autorizată de către organizatorul competiției.

3. Culorile

- Cele două echipe trebuie să poarte culori care să se distingă una de cealaltă și de oficialii de meci





- Fiecare portar trebuie să poarte culori distincte de ceilalți jucători și de oficialii de meci.
- Dacă tricourile celor doi portari au aceeași culoare și niciunul dintre ei nu are alt tricou, arbitrul va permite începerea/continuarea meciului.

V. ARBITRUL

1. Autoritatea arbitrului

Fiecare meci este condus de un arbitru central și 2 arbitri asistenți care au autoritate deplină în ceea ce privește punerea în aplicare a Legilor jocului în cadrul partidei respective.

2. Deciziile arbitrului

Arbitrul va depune toate eforturile pentru luarea celor mai bune decizii, în conformitate cu Legile jocului și cu spiritul acestuia.

Deciziile vor avea la bază opinia arbitrului, acesta având autoritatea de a lua măsurile corespunzătoare în cadrul impus de Legile jocului.

Deciziile arbitrului referitoare la aspectele legate de joc, inclusiv în ceea ce privește marcarea sau nu a golurilor, precum și rezultatul meciului, sunt definitive.

Deciziile arbitrului și ale tuturor celorlalți oficiali de meci trebuie întotdeauna respectate. Arbitrul nu poate reveni asupra unei decizii de reluare a jocului dacă își dă seama că aceasta este incorectă sau în urma informațiilor primite de la un alt oficial de meci, dacă jocul a fost reluat sau arbitrul a fluierat sfârșitul primei sau celei de a doua reprize (inclusiv prelungiri) și a părăsit terenul de joc sau a oprit definitiv jocul. Cu toate acestea, dacă la sfârșitul reprizei, arbitrul părăsește terenul de joc pentru a se duce în zona de analiză video pentru arbitru sau pentru a cere jucătorilor să revină pe terenul de joc, aceste situații nu împiedică modificarea unei decizii corespunzătoare unui incident care a avut loc înainte de încheierea reprizei. Cu excepția situațiilor prevăzute de Protocolul VAR, se poate aplica o sancțiune disciplinară după ce jocul a fost reluat numai dacă alt oficial de meci a identificat o





abatere și a încercat să o comunice arbitrului înainte de reluarea jocului; nu se va aplica modul de reluare a jocului corelat sancțiunii.

Dacă arbitrul nu mai poate conduce jocul, meciul poate continua sub supravegherea celorlalți oficiali de meci până la prima ieșire a mingii din joc.

3. Echipamentul arbitrului

Echipamentul obligatoriu inscripționat cu LOGO ARBITRU SERE CUP

Arbitrii trebuie să utilizeze următorul echipament:

- fluier(-e)
- ceas(-uri)
- cartonașe roșii și galbene
- carnețel (sau orice alt mijloc de consemnare a evenimentelor care au loc în timpul meciului).

Alte echipamente

Arbitrilor li se permite să utilizeze:

- echipamente de comunicare cu alți oficiali de meci - sistem de avertizare sonor/fanioane cu sistem sonor, căști etc.

- EPTS sau alt echipament de monitorizare a condiției fizice.

Arbitrilor și celorlalți oficiali de meci de teren le este interzisă purtarea de bijuterii sau de alte echipamente electronice, inclusiv camere video.

VI. DURATA JOCULUI

1. Jocul are o durată de 40 de minute în total a câte 20 minute pentru fiecare repriza și 5 minute pauză. La aceste minute se pot adăuga prelungiri de către arbitru în funcție de timpul pierdut necesar pentru a fi recuperat.

2. Fiecare echipă beneficiază de câte un TIME OUT pe meci în orice repriza cu instiintarea în prealabil a arbitrului central. Mingea trebuie să se afle în afara spațiului de joc în momentul solicitării TIME OUT-ului.





VI. ARUNCAREA DE LA MARGINE

Aruncarea de la margine se acordă echipei adverse jucătorului care a atins ultimul mingea, când mingea depășește în întregime linia de margine, pe sol sau în aer. Nu se poate înscrie gol direct dintr-o aruncare de la margine:

- Dacă mingea intră în poarta adversă - se acordă lovitură de poartă.
- Dacă mingea intră în poarta echipei care execută aruncarea de la margine - se acordă lovitură de colț.

1. Procedura

La momentul aruncării mingii de la margine, executantul trebuie:

- să stea în picioare cu fața către terenul de joc
- să aibă, cel puțin parțial, ambele picioare pe linia de margine sau în afara acesteia
- să arunce mingea cu ambele mâini din spate și pe deasupra capului din locul în care mingea a ieșit de pe terenul de joc în maxim 5 secunde.

Toți adversarii trebuie să fie poziționați la o distanță de minimum 2 m de locul de pe linia de margine de unde urmează să se execute aruncarea de la margine. Mingea este în joc în momentul în care aceasta intră pe teren.

Dacă mingea atinge solul înainte de a intra pe teren, aruncarea de la margine este repetată de aceeași echipă, din același loc.

Dacă aruncarea de la margine nu este executată corect, va fi repetată de echipa adversă.

Dacă un jucător care execută corect o aruncare de la margine trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenția de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent, imprudent sau folosind forță excesivă, arbitrul lasă jocul să continue.

Executantul aruncării de la margine nu are voie să atingă mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător.





2. Abateri și sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă; dacă executantul comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna:

- se acordă o lovitură liberă directă
- se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care mingea a fost jucată cu mâna de portarul echipei în apărare, situație în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Un adversar care, în mod incorect, distrage sau obstrucționează executantul loviturii de la margine, va fi avertizat pentru comportament nesportiv, iar dacă aruncarea de la margine a fost executată, se va acorda lovitură liberă indirectă.

Pentru orice altă abatere, aruncarea de la margine va fi executată de un jucător al echipei adverse.

VII. LOVITURA DE LA COLȚ

Lovitura de colț (corner) se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, fără să se marcheze gol, iar ultimul jucător care o atinge este un jucător al echipei în apărare.

Dintr-o lovitură de colț, se poate înscrie direct gol, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta echipei executantului, se acordă lovitură de colț în favoarea echipei adverse.

1. Procedura

- Mingea trebuie așezată în suprafața de colț cea mai apropiată de locul în care aceasta a depășit linia de poartă.
- Mingea trebuie să fie statică, fiind lovită cu piciorul de un jucător al echipei în atac.
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar; nu este nevoie să iasă din suprafața de colț.
- Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână la o distanță de minimum 7 m de arcu





de colț înainte ca mingea să fie în joc.

2. Abateri și sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă o lovitură liberă indirectă; dacă executantul comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna:

- se acordă o lovitură liberă directă
- se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea a avut loc în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei executantului, în afară de cazul în care executantul este portarul, situație în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Dacă un jucător care execută corect o lovitură de colț trimite în mod deliberat mingea într-un adversar cu intenția de a rejuca mingea, dar nu face acest lucru într-un mod neglijent, imprudent sau folosind forță excesivă, arbitrul lasă jocul să continue.

Pentru orice altă abatere se repetă lovitură de colț.

VIII. LOVITURA DE LA POARTĂ

Lovitura de poartă se acordă când mingea depășește în întregime linia de poartă, pe sol sau în aer, fără să se marcheze gol, iar ultimul jucător care o atinge este un jucător al echipei în atac. Dintr-o lovitură de poartă, se poate înscrie direct gol, dar numai împotriva echipei adverse; dacă mingea intră direct în poarta echipei executantului, se acordă lovitură de colț în favoarea echipei adverse.

1. Procedura

- Mingea trebuie să fie statică, fiind lovită cu piciorul din orice punct al suprafeței de poartă de un jucător al echipei în apărare în maxim 5 secunde de când mingea a fost așezată în perimetru suprafeței de poartă.
- Mingea este în joc în momentul în care este lovită și se mișcă în mod clar.
- Jucătorii echipei adverse trebuie să rămână în afara suprafeței de pedeapsă





până când mingea este în joc.

2. Abateri și sancțiuni

Dacă, după ce mingea este în joc, executantul atinge mingea din nou înainte ca aceasta să fie atinsă de un alt jucător, se acordă lovitură liberă indirectă; dacă executantul comite o abatere prin jucarea mingii cu mâna:

- se acordă o lovitură liberă directă
- se acordă o lovitură de pedeapsă dacă abaterea s-a produs în interiorul suprafeței de pedeapsă a echipei executantului în afară de cazul în care executantul este portarul, situație în care se acordă o lovitură liberă indirectă.

Portarul în timpul jocului de când a prins mingea în brațe are la dispoziție 5 secunde să repună mingea în joc, în caz contrar echipa adversă va primi obligatoriu lovitură de la colț.

Dacă, în momentul executării unei lovituri de poartă, în suprafața de pedeapsă se află jucători ai echipei adverse, pentru că nu au avut timp să o părăsească, arbitrul lasă jocul să continue.

Dacă un jucător al echipei adverse care se află în suprafața de pedeapsă în momentul executării loviturii de poartă sau care intră în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc, atinge mingea sau participă la disputa pentru minge înainte ca mingea să fie în joc, se repetă lovitură de poartă.

Dacă un jucător intră în suprafața de pedeapsă înainte ca mingea să fie în joc și faultează sau este faultat de un adversar, se repetă lovitură de poartă, iar jucătorul vinovat poate fi avertizat sau eliminat, în funcție de abatere.

Pentru orice altă abatere, se repetă lovitură de poartă.





IX. VAR

(Protocolul privind asistența video la arbitraj)

Folosirea asistenței video la arbitraj în meciurile de fotbal are la bază anumite principii care trebuie respectate integral în toate meciurile la care se utilizează acest sistem.

1. Un arbitru asistent pentru analiză video (VAR) este un oficial de meci care are acces în mod independent la filmarea meciului și care poate ajuta arbitrul numai în cazul unei „erori clare și evidente” sau al „neobservării unui incident grav” în legătură cu:

a. Validarea sau nu a unui gol

b. acordarea sau nu a unei lovituri de pedeapsă

c. sancționarea directă cu cartonaș roșu (nu în urma unui al doilea avertisment)

d. o eroare de identificare a unui jucător (*arbitrul avertizează sau elimină un alt jucător din echipă și nu pe cel vinovat de comiterea unei abateri*).

2. Arbitrul trebuie să ia întotdeauna o decizie, acest lucru însemnând că arbitrului nu îi este permis să nu ia nicio decizie, iar apoi să se pronunțe pe baza asistenței video; decizia de a lăsa jocul să continue după comiterea unei posibile abateri poate fi supusă analizei.

3. Decizia inițială luată de arbitru nu va fi modificată decât dacă în urma analizei video se constată cu certitudine că decizia a reprezentat o „eroare clară și evidentă”.

4. Numai arbitrul poate iniția efectuarea unei analize; arbitrul pentru analiză video (și ceilalți oficiali de meci) pot doar să recomande arbitrului efectuarea unei analize.

5. Decizia finală aparține întotdeauna arbitrului care poate hotărî doar pe baza informațiilor primite de la arbitrul pentru analiză video și/sau după efectuarea





unei analize la marginea terenului.

6. Nu există o limită de timp pentru procesul de analiză, deoarece exactitatea este mai importantă decât rapiditatea.

7. În cazul analizei unei decizii, jucătorii și oficialii echipei nu trebuie să se strângă în jurul arbitrilor sau să încerce să influențeze procesul de luare a deciziei sau decizia finală.

8. Pentru asigurarea transparenței, arbitrul trebuie să poată fi văzut în timpul procesului de analiză.

9. Dacă jocul continuă după producerea unui incident care ulterior este analizat, orice măsură disciplinară dispusă/care se impune a fi luată după producerea incidentului nu poate fi anulată, acest lucru fiind valabil chiar și în cazul modificării deciziei inițiale (cu excepția avertismentului/eliminării pentru oprirea unui atac promițător sau intervenția într-un astfel de atac ori împiedicarea unei ocazii clare de înscriere a unui gol).

10. În cazul în care jocul a fost oprit și reluat, arbitrul poate analiza incidentul numai în cazul unei erori de identificare sau al unei abateri pasibile de eliminare legate de comportament violent, scuiparea, mușcarea unei persoane sau de gesturi extrem de agresive, ofensatoare și/sau ireverențioase.

11. Deoarece arbitrul pentru analiză video verifică automat fiecare situație/decizie, nu este necesară solicitarea unei analize de către antrenori sau jucători.

12. Fiecare echipă are dreptul să solicite VAR o singură dată pe meci, prin intermediul unui reprezentant al echipei (manager, antrenor, delegat, capitan).

13. Arbitrul are dreptul să solicite VAR o singură dată pentru ambele echipe și extra în cazuri de forță majoră.

14. Din motive independente de către organizatori, în cazul unei defecțiuni tehnice a VAR-ului, meciul poate începe sau continua în aceleași condiții.





X. OFSAID

1. Poziția de ofsaid

(este valabilă în ultimii 10 m din spațiul de joc, această suprafață este delimitată printr-o linie trasată pe terenul de joc)

A fi în poziție de ofsaid nu reprezintă o abatere.

Un jucător se află în poziție de ofsaid dacă:

- orice parte a capului, corpului sau picioarelor acestuia se află în jumătatea adversă de teren (excluzând linia mediană) și
- orice parte a capului, corpului sau picioarelor acestuia se află mai aproape de linia porții adverse decât mingea și penultimul adversar.

Măinile și brațele tuturor jucătorilor, inclusiv ale portarilor, nu sunt luate în considerare. Cu scopul de a determina ofsaidul, limita superioară a brațului este aliniată cu partea inferioară a axilei.

Un jucător nu este în poziție de ofsaid dacă se află pe aceeași linie cu:

- penultimul adversar sau
- ultimii doi adversari.

2. Situații considerate abateri

Un jucător care se află în poziție de ofsaid în momentul în care mingea este jucată sau atinsă* de un coechipier este sancționat numai când ia parte în mod activ la joc:

- intervenind în joc prin jucarea sau atingerea mingii pasate sau atinse de un coechipier sau
- intervenind asupra unui adversar:
- împiedicând un adversar să joace mingea sau să poată juca mingea prin obstrucționarea clară a câmpului vizual al acestuia sau
- își dispută mingea cu un adversar sau

* Se va lua în considerare primul punct de contact cu mingea jucată sau atinsă.

- încearcă în mod clar să joace mingea care se află în apropiere, iar această





acțiune influențează un adversar sau

- efectuează o acțiune evidentă care influențează în mod clar capacitatea unui adversar de a juca mingea sau

- obținând un avantaj prin jucarea mingii sau intervenția asupra unui adversar când mingea:

- a ricoșat sau a deviat din stâlpul porții, bara transversală, un oficial de meci sau un adversar

- a fost respinsă în mod deliberat de un adversar pentru evitarea marcării unui gol.

Dacă un jucător în poziție de ofsaid primește mingea de la un adversar care joacă în mod deliberat mingea, inclusiv cu mâna, nu se consideră că a obținut un avantaj din această poziție decât dacă un adversar a respins în mod deliberat mingea, împiedicând înscrierea unui gol.

Joacă deliberat mingea (cu excepția hențului intenționat) se referă la situațiile în care un jucător are controlul mingii cu posibilitatea de a:

- pasa mingea unui coechipier
- intra în posesia mingii, sau
- degaja mingea (lovind-o cu piciorul sau cu capul).

În cazul în care pasa, încercarea de a câștiga posesia sau degajarea făcută de către jucătorul care controlează mingea este imprecisă sau nereușită, acest lucru nu anulează faptul că jucătorul a „jucat în mod deliberat” mingea.

Următoarele criterii ar trebui să fie utilizate, după caz, ca indicatori ai faptului că un jucător avea controlul mingii și, ca urmare, se poate considera că a „jucat intenționat” mingea:

- mingea vine de la o distanță mare, iar jucătorul a putut să o vadă tot timpul
- mingea nu s-a deplasat repede
- direcția mingii nu a fost neașteptată
- jucătorul a avut timp să își coordoneze mișcarea corpului, adică nu a fost cazul unei întinderi pentru a juca mingea, de o săritură instinctivă, sau de o mișcare pe care a realizat-o cu control limitat





- o minge care se deplasează pe sol este mai ușor de jucat decât o minge aeriană.

„Respingerea” reprezintă situația în care un jucător oprește sau încearcă să oprească o minge care se duce în poartă sau foarte aproape de poartă cu orice parte a corpului, cu excepția mâinilor/brațelor (în afară de portar aflat în suprafața de pedeapsă).

În situațiile în care:

- un jucător care revine din poziție de ofsaid sau se află în poziție de ofsaid stă în calea unui adversar și intervine asupra înaintării adversarului către minge comite o abatere încadrabilă ca ofsaid dacă în acest mod influențează capacitatea adversarului de a juca mingea sau de a participa la disputa pentru minge; dacă jucătorul se deplasează în calea adversarului și împiedică înaintarea acestuia (de exemplu, blochează adversarul), abaterea trebuie sancționată conform Legii 12

- un jucător aflat în poziție de ofsaid se îndreaptă către minge cu intenția de a juca mingea și este faultat înainte de a juca sau de a încerca să joace mingea sau de a-și disputa mingea cu un adversar, se sancționează faultul, deoarece s-a produs înainte de a se comite ofsaid

- se comite o abatere împotriva unui jucător aflat în poziție de ofsaid care joacă deja mingea sau încearcă să joace mingea sau își dispută mingea cu un adversar, este sancționat ofsaidul, deoarece s-a produs înainte de a se comite faultul.

3. Situații neconsiderate abateri

Poziția de ofsaid nu este considerată abatere dacă jucătorul primește mingea direct:

- dintr-o lovitură de poartă
- dintr-o aruncare de la margine
- dintr-o lovitură de colț.

4. Abateri și sancțiuni

Dacă are loc o abatere încadrabilă ca ofsaid, arbitrul acordă o lovitură liberă





indirectă din locul unde s-a produs abaterea, inclusiv dacă aceasta a avut loc în propria jumătate de teren a jucătorului respectiv.

Un jucător al echipei în apărare care iese de pe terenul de joc fără permisiunea arbitrilor va fi considerat, atunci când se analizează o situație de ofsaid, ca aflându-se pe linia de poartă sau pe linia de margine până la următoarea oprire a jocului sau până când echipa în apărare trimite mingea către linia mediană și aceasta se află în afara suprafeței sale de pedeapsă.

Dacă jucătorul a părăsit terenul de joc în mod deliberat, acesta trebuie avertizat la prima ieșire a mingii din joc.

Un jucător al echipei în atac poate păși sau rămâne în afara terenului de joc pentru a nu participa activ la joc.

Dacă jucătorul reîntră pe la linia de poartă și participă activ la joc înainte de prima oprire a jocului sau înainte ca echipa în apărare să trimită mingea către linia mediană și aceasta să se afle în afara suprafeței sale de pedeapsă, atunci când se analizează o situație de ofsaid, se va considera că jucătorul este poziționat pe linia de poartă.

Un jucător care iese în mod deliberat de pe terenul de joc și apoi reîntră pe teren fără permisiunea arbitrilor și nu este sancționat pentru ofsaid și obține un avantaj trebuie sancționat.

Dacă un jucător în atac rămâne nemișcat între stâlpii porții sau în interiorul acesteia în momentul în care mingea intră în poartă, golul trebuie acordat cu excepția cazului în care jucătorul comite o abatere încadrabilă ca ofsaid sau o abatere care intră sub incidența Legii 12, situație în care jocul este reluat cu lovitură liberă indirectă sau lovitură liberă directă.

XI. LOVITURI LIBERE DIRECTE SI INDIRECTE

**DOAR LOVITURILE LIBERE DIRECTE SE CONSIDERĂ GREȘALĂ.*

1. Pentru **5 greseli** efectuate pe parcursul unei reprizei de către o echipă, arbitrul v-a acorda **LOVITURA DE PENALITATE** echipei adverse.





- Aceasta va fi executată de către un jucător plecând de la jumătatea terenului de joc cu mingea catre poarta adversă, cu maxim 3 atingeri (pas, preluare,,șut) și nu are voie să patrundă în interiorul suprafeței de pedeapsă.
- Portarul advers nu are voie să parasească suprafața de pedeapsă.
- Lovitura de penalitate dacă se finalizează cu înscrierea unui gol, acesta va reprezenta un număr de 2 goluri.
- Pentru celelalte reguli oficiale se aplică Legea 12 din Legile Jocului 24/25

XII. WILD CARD

1. Ce sunt Wild Cardurile?

Wild Cardurile sunt **avantaje tactice speciale** pe care fiecare echipă le poate folosi **strategic** în timpul sezonului, pentru a schimba cursul unui meci.

Ele aduc un plus de spectacol, adrenalină și suspans în competiție.

2. Alocarea Wild Cardurilor

- Fiecare echipă primește **6 Wild Carduri unice** la începutul fiecărei ediții SERE CUP.
- Acestea se împart în două serii:
 - **3 carduri pentru turul campionatului**
 - **3 carduri pentru returul campionatului**
- Echipele își aleg în **prealabil** cardurile pentru tur și retur și trebuie să le declare organizatorului la începutul sezonului.
- Cardurile **nefolosite în tur își pierd valabilitatea**.

3. Reguli generale de folosire

- Wild Cardurile pot fi folosite **într-un singur meci sau în mai multe** (în limita celor disponibile).
- Pot fi folosite **doar când mingea nu se află în joc**.
- **Arbitrul trebuie informat înainte** de activarea oricărui Wild Card.
- O echipă poate folosi **până la 3 carduri într-un singur meci** (toate cele





disponibile pentru tur sau retur).

- După finalizarea fazei pentru care a fost folosit cardul, **avantajul dispare automat.**

4. Tipurile de Wild Card

1. Penalty Direct

- Lovitură de pedeapsă executată de un jucător ales.
- Nicio echipă nu are voie să depășească jumătatea terenului.
- Faza se încheie după execuție, indiferent de rezultat.
- Mingea se repune de la centru de către adversar.

2. 1 vs 1 – Jucător vs Portar

- Un jucător pleacă cu mingea de la jumătatea terenului.
- Are **maximum 3 atingeri** (pas, preluare, șut).
- Nu poate pătrunde în suprafața de pedeapsă.
- Portarul **nu are voie să iasă** din zona de 6 metri.
- Faza se încheie automat după acțiune.

3. Elimină Portarul Advers

- Portarul advers trebuie să părăsească terenul și să stea la mijloc până:
 - faza se încheie,
 - mingea părăsește jocul sau
 - echipa sa reia posesia.
- Oportunitate ideală pentru faze fixe sau șuturi de la distanță.

4. Adaugă un Jucător

- Echipa ta poate introduce **temporar un jucător suplimentar.**
- Valabil până faza se finalizează, mingea iese din joc sau adversarul recuperează mingea.
- După fază, echipa trebuie să revină la numărul normal de jucători.

5. Elimină un Jucător Cheie

- Poți elimina temporar un jucător advers pentru o singură fază.
- Jucătorul eliminat stă la mijlocul terenului.





- După finalizarea fazei, revine pe teren.

6. Elimină 3 Jucători la o Fază Fixă

- Poți solicita ca **3 jucători adversari** să fie eliminați pe durata unei faze fixe.
- Ei stau la mijlocul terenului, în afara jocului.
- După prima atingere a mingii, cardul își pierde efectul, iar jucătorii pot reveni.
- Recomandat pentru faze periculoase lângă poarta adversă – dar atenție la contraatac!
-

5. Utilizarea Wild Cardurilor în Cupă

- În **competiția de CUPĂ**, echipele pot folosi **toate cele 6 Wild Carduri** pe durata turneului, în funcție de nevoile strategice.

6. WILD CARD „JOKER”

(extra opțional)

- **Disponibil opțional** pentru echipele care doresc un **avantaj tactic special**.
- Poate fi activat **o singură dată pe durata întregului sezon**, indiferent de **competiție (campionat sau cupă)**.
- Costul simbolic de **300 lei** acoperă taxa de validare a cardului în sistemul VAR și în statisticile oficiale.
- **Scopul:** să aducă un plus de strategie și spectacol, nu un avantaj dezechilibrat.

Efectul „Joker” – „Repetă faza”

- Permite echipei să **repete o fază** (de exemplu un penalty, o lovitură liberă, un corner) **imediat după finalizare**, indiferent de rezultat.
- Poate fi folosit **doar o dată pe meci** și numai în **repriza a doua**.
- Arbitrul validează folosirea și semnalizează repetarea fazei cu un gest distinct.
- Nu poate fi folosit în prelungiri sau la lovituri de departajare.





7. Recomandări pentru echipe

- Planificați din timp ordinea folosirii Wild Cardurilor.
- Nu irosiți cardurile în momente lipsite de miză.
- Folosiți-le strategic în funcție de scor, adversar și minutele de joc.
- Rețineți: un Wild Card bine folosit poate face diferența între victorie și înfrângere.

XIII. REGULAMENT – AMENZI ȘI SANCTIUNI DISCIPLINARE

Scopul aplicării amenzilor

Amenzile au rolul de a preveni comportamentele nesportive și de a asigura respectarea regulamentelor competiției.

SERE CUP promovează spiritul de fair-play, respectul între echipe și un climat competitiv sănătos.

Orice abatere de la aceste principii atrage sancțiuni financiare și/sau sportive.

1. Cartonaje și sancțiuni individuale

Situație	Sanctiune financiară	Consecință sportivă
Cartonaș galben	50 lei	–
Două cartonașe galbene (cumul)	150 lei	Suspendare 2 etape
Cartonaș roșu direct	300 lei	Suspendare minim 2 etape, în funcție de gravitate

➔ *Comisia de disciplină poate extinde perioada de suspendare în funcție de raportul arbitrilor.*





2. Echipament și identitate

Situație	Sanctiune	Consecință
Jucători neînregistrați în sistemul SERE CUP	200 lei	Pierderea meciului cu 3-0 la masa verde
Nepurtarea echipamentului conform regulamentului	200 lei	Pierderea meciului cu 3-0 la masa verde

→ *Echipele sunt obligate să verifice legitimațiile și echipamentele înaintea fiecărui meci.*

3. Comportamente nesportive și retrageri

Situație	Sanctiune	Consecință
Echipa se retrage de pe teren sau refuză reluarea jocului	400 lei	Pierderea meciului la masa verde
Echipa refuză să joace sau să continue un meci început	700 lei	Pierderea meciului la masa verde / posibilă excludere
Neprezentare la meci sau întârziere nejustificată	800 lei (taxă meci ambele echipe)	Eliminare din competiție dacă nu se achită până la etapa următoare

→ *Organizatorii pot aplica sancțiuni suplimentare în funcție de impactul incidentului asupra competiției.*

4. Contestații și reclamații

Situație	Sanctiune	Observații
Contestație nejustificată, de rea-credință sau neachitată	500 lei	Contestația este respinsă automat

→ *Contestațiile trebuie depuse în termenul și forma prevăzute de regulamentul general SERE CUP.*





5. Dispoziții finale

- Toate amenzile se achită până la etapa următoare.
- Neachitarea amenzilor atrage neprogramarea echipei în etapele următoare.
- Repetarea abaterilor poate duce la **excluderea definitivă** din competiție.
- Echipele pot solicita revizuirea unei sancțiuni doar în baza unui **raport scris justificat**, analizat de comisia de organizare.

XIV. DISPOZIȚII FINALE

1. Temei și inspirație

Prezentul regulament este adaptat din „Legile Jocului 2024/2025” și din regulamentele în vigoare, cu particularizări pentru formatul SERE CUP 6+1.

2. Aplicabilitate

Regulamentul se aplică tuturor meciurilor și activităților organizate în cadrul SERE CUP – Ediția 1 (6+1), pentru toate echipele, jucătorii, oficialii și persoanele implicate.

3. Intrare în vigoare

Regulamentul intră în vigoare la data de 02.11.2025 și rămâne valabil pe toată durata Ediției 1 SERE CUP.

4. Ierarhia normelor

În caz de neconcordanță între prezentul regulament și alte informări publice, prevalează prezentul regulament. Aspectele neprevăzute se interpretează conform Legilor Jocului 24/25 și uzanțelor competițiilor de minifotbal.

5. Autoritatea de interpretare

Comisia de Organizare SERE CUP are competența exclusivă de interpretare a prevederilor, validare a deciziilor tehnice/disciplinare și soluționare a cazurilor speciale.

6. Modificări și completări





Organizatorul poate modifica/completa regulamentul în timpul competiției pentru motive temeinice (siguranță, disciplină, calendar, spații de joc). Modificările se comunică oficial cu cel puțin 24h înainte de aplicare (sau imediat, în situații de urgență).

7. Canale oficiale de comunicare

Deciziile și informările oficiale se transmit prin:

- grupurile de comunicare ale competiției
- e-mailul declarat la înscriere,
- site/pagină oficială SERE CUP.

Lipsa parcurgerii mesajelor nu exonerează echipele de răspundere.

8. Condiții de participare și conformitate

Prin înscriere, echipele confirmă că au citit și acceptat integral regulamentul, incluzând Wild Card-urile, sistemul VAR, amenzi și sancțiuni și toate prevederile anexate.

9. Taxe, amenzi și termene

Toate taxele și amenzile stabilite în capitolele anterioare se achită până la etapa următoare. Neplata atrage neprogramarea și/sau excluderea din competiție.

10. Protecția datelor și drepturi de imagine

Participanții își exprimă acordul privind prelucrarea datelor (organizare, programare, validare legitimații) și utilizarea materialelor foto-video în scopuri de promovare a competiției, conform informării transmise de organizator.

11. Sănătate și securitate

Fiecare participant declară pe propria răspundere că este apt din punct de vedere medical pentru efort fizic; organizatorul poate solicita documente medicale/declarații, după caz.

12. Forță majoră

În caz de evenimente de forță majoră (defecțiuni tehnice, intemperii, indisponibilitate teren etc.), organizatorul poate reprograma sau suspenda meciuri fără penalizări pentru părțile implicate.





13. Soluționarea disputelor

Contestațiile se formulează conform capitolului dedicat; deciziile Comisiei de Organizare sunt definitive și executorii pentru Ediția 1.

14. Clauză de acceptare

Participarea la SERE CUP – Ediția 1 (6+1) echivalează cu acceptarea necondiționată a prezentului regulament și a tuturor actualizărilor comunicate oficial.

15. Mențiune finală

Recomandăm tuturor echipelor studierea integrală a „Legilor Jocului 24/25”, documentul care a stat la baza elaborării acestui regulament SERE CUP.

