



# REGULAMENT OFICIAL

## LIGA FIFCO

### Campionatul National de Fotbal Corporatist

### Editia a XIII-a

### Septembrie - Noiembrie 2017

## 1. Date generale

*Campionatul National de Fotbal Corporatist – LIGA FIFCO* - este un turneu de fotbal pe suprafata redusa, care se adreseaza jucatorilor amatori de fotbal din marile firme, asociatii si institutii din Romania, oferindu-le sansa de a concura intr-un cadru organizat, foarte apropiat de cel profesionist. In sezonul de toamna 2017, meciurile se desfasoara in perioada septembrie - noiembrie. Prin semnarea contractului de participare, echipele inscrise se obliga sa respecte clauzele contractuale precum si prezentul regulament.

Regulamentul afisat pe site are caracter oficial si poate fi modificat de catre organizatori doar cu anuntarea in prealabil a echipelor participante, dupa aprobarea modificarilor de catre comitetul executiv al competitiei.

Calitatea de organizator si coordonator al Campionatului ii revine H&S Support Solution, avand punct de lucru in Bucuresti, str. Tuzla, nr 44, inregistrata la Registrul Comertului sub nr. J40/4097/2010, cod unic de inregistrare RO 26804386 si Federatiei Romane de Sport Corporatist, avand sediul in Bulevardul Magheru, nr. 2-4, Sector 1, Bucuresti.

## 2. Participarea

**2.1 LIGA FIFCO** - este destinata exclusiv societatilor comerciale, institutiilor mass-media si institutiilor publice. Sunt acceptati ca jucatori ai echipelor clasate pe primele doua pozitii in cadrul grupelor initiale ale Campionatului National de Fotbal Corporatist. In cazul acestei ligi au dreptul sa participe persoanele aflate intr-o relatie contractuală cu firma sau cu grupul de firme pe care o reprezintă, în calitate de angajați (contract de muncă ) la data de 01 august 2017 sau contract de

colaborare cu minim 6 luni înainte de startul campionatului. Din lotul de jucatori NU au dreptul sa faca parte jucatori activi, profesionisti sau semi-profesionisti lugitimati in primele 3 ligi de fotbal nationale, sau in prima divizie nationala de futsal.

**Este interzis ca un jucator sa evolueze in doua echipe diferite pe durata a doua editii consecutive. Deasemenea se interzice ca un jucator sa joace in echipa unei companii, atata timp cat mai este angajat ( cu contract de munca sau colaborare ) la o alta companiei participante in competitie, fara acordul scris ar reprezentantului companiei pentru care nu evolueaza.**

**2.2 Lotul de jucatori** va fi format din cel puțin 6 și cel mult 16 jucători + un reprezentant oficial (orice jucator poate indeplini in acelasi timp si functia de oficial sau antrenor). Reprezentantul oficial poate avea concomitent si calitatea de jucator sau capitan de echipa. In cazul unei contestatii jucătorii menționați sunt obligați să transmită organizatorilor copii color ale cărților de identitate / buletinelor proprii, cardului de joc, cat si o adeverinta (REVISAL) de salariat semnata de catre directorul departamanetului de HR al companiei ( in cazul angajatilor cu contracte de munca ) sau copie dupa contractul de colaborare insotita de o adeverinta a departamentului HR ( in cazul angajatilor cu contract de colaborare ), in care sa fie specificata data la care a fost angajat jucatorul, durata si tipul contractului cu care activeaza in societate. Fiecare echipa va avea dreptul de a inscrie pe foaia de joc un numar de maxim 15 jucatori la fiecare dintre partide.

Meciul nu incepe sau, dupa caz, este considerat abandonat de o echipa in situatia in care, pe teren, acea echipa nu este formata la inceputul partidei din minimum 5 jucatori.

Un meci este declarat, de catre arbitru sau/si observatorul de joc, pierdut, in cazul in care o echipa nu aliniaza numarul minim de jucatori nici dupa 15 minute de la ora oficiala de start.

In incinta terenuri vor avea acces doar persoanele care au card de joc + doi invitati ai acestora ( care vor primi ecusoane din partea organizatorului ), restul suporterilor fiind invitati sa ia loc in tribuna. In cazul in care una dintre echipe va avea pe suprafata de joc mai mult de 2 invitati, echipa in cauza va suporta sanctiunile dictate de catre comitetul executiv al competitiei.

**2.3 Capitanul echipei** este acel jucator stabilit sa asigure comunicarea cu arbitrul, in timpul unui meci. Capitanul echipei va purta banderola. In situatia in care este inlocuit, ii va inmana banderola de capitan unui alt jucator de pe teren.

Fiecare jucator va avea numar pe spatele tricoului, reprezentantul oficial fiind obligat sa completeze inainte de fiecarei partida, foaia de joc pe care sa mentioneze numarul de pe tricoul ficarui jucator.

Managerul ii indica arbitrului inclusiv numele capitanului echipei, pe care acesta din urma il noteaza inaintea meciului pe foaia de joc.

**2.4** In cazul in care se constata ca o echipa a in scris pe foaia de joc si a introdus pe teren un jucator care nu respecta prevederile de la articolul 2.1, echipa in cauza este sanctionata cu pierderea meciului cu 3-0. Jucatorii care din diverse motive nu vor avea cum sa prezinte cardul de joc sau un document de identitate nu vor avea drept de joc !!! Incalcarea repetata a acestor prevederi poate atrage eliminarea definitiva, a echipei din competitie.

In cazul in care o echipa va folosi un jucator legitimat in primele 3 ligi de fotbal nationale sau in prima divizie nationala de Futsal, echipa in cauza va pierde toate meciurile disputate pana in acel moment cu scorul de 0 – 3.

**2.5 Arbitraj.** Toate meciurile din cadrul *Campionatul National de Fotbal LIGA FIFCO* beneficiaza de arbitraj profesionist.

Toti jucatorii participanti la *Campionatul National de Fotbal Corporatist* inteleg sa se supuna deciziilor arbitrului, care au la baza, in ordinea prioritatii: prezentul Regulament si Regulamentul jocului de fotbal pe teren redus, aprobat de FIFA (descarca [aici](#)).

Fiecare meci va fi arbitrat de cate un arbitru, urmand ca meciurile din faza semi-finalelor si finalele sa fie arbitrate de o brigada formata din 2 arbitrii.

**2.6 Dimensiunile suprafetei de joc.** Suprafata de joc va avea dimensiunea de 44m – lungime si 22m – latime. Careul din jurul portii, va fi de forma dreptunghiulara cu o latime de 7 metri si o lungime de 6 metri. Lovitura de pedepsa se va executa de la o distanta de 9 metri fata de linia portii.

Portile vor avea dimensiunea de 5m latime si 2m inaltime, barele acestora fiind de forma cilindrica. Mingea va fi marimea 5 ( minge pentru jocul de 11 contra 11 ).

**2.7 Asistenta medicala.** Jucatorii beneficiaza de asistenta medicala de urgenta la locul desfasurarii meciului, pe intreaga durata a competitiei.

Participantii isi asuma raspunderea in ceea ce priveste starea lor de sanatate si eventualele accidentari survenite pe parcursul competitiei.

## 3. Reguli de joc

**3.1 Echipament.** Este acceptată folosirea încălțămintei cu talpă plată, fără crampoane de iarbă naturală. Este interzis ca jucatorii sa poarte in timpul meciurilor cercei, inele, bratari sau orice alte accesorii care pot provoca accidentari. În cazul în care echipele prezintă echipament de culori asemănătoare, prin tragere la sorti, una din echipe are obligația de a folosi vestele de departajare puse la dispoziție de organizatori. De asemenea, portarul are obligația de a purta tricou de culoare distinctă față de coechipieri, adversari și arbitri. Pentru ca arbitrii și organizatorii să îi recunoască titulatura, jucătorul desemnat căpitan de echipă este obligat să poarte o banderolă pe mâna stângă. Tricourile jucătorilor vor fi numerotate, fiind interzisă schimbarea tricoului între 2 jucatori pe durata unui meci.

**3.2 Timpul de joc.** Un meci se desfasoara pe durata a doua reprize de cate 20 de minute, cu pauza de 5 minute. Daca rezultatul unei partide cu caracter eliminatoriu sau de baraj, este egal la finalul celor doua reprize de cate 20 de minute, meciul va continua cu o repriza de prelungiri de 5 minute. In prelungiri nu va functiona “Regula Golului de aur”. Daca si dupa repriza de prelungiri scorul se mentine egal, se va trece la executarea loviturilor de departajare. In acest caz, se executa o serie de 3 lovituri de echipa. In caz ca egalitatea se mentine, se continua cu serii de cate o lovitura.

Executantii loviturilor de departajare trebuie sa fie diferiti si se vor repeta numai dupa ce toti cei 6 jucatori desemnati de echipa au executat cate o lovitura. Daca rezultatul unui meci din grupe este egal, se vor executa lovituri de departajare. Fiecare echipa va fi recompensata cu cate un punct in clasament, inasa la finalul meciurilor din grupe acesta va fi principalul criteriu de deparatajare intre cele doua echipe, daca acestea se vor afla la egalitate de puncte.

Echipele pot solicita arbitrului cate un *time-out* de un minut in fiecare repriza (dar nu si in repriza de prelungiri). *Time-out*-ul poate fi solicitat in orice moment al jocului, dar va fi acordat numai daca echipa care il solicita se afla in posesia balonului si jocul este oprit. *Time-out*-ul nefructificat in prima repriza nu se reporteaza pentru cea de-a doua.

**3.3 Schimbarile.** Pe parcursul meciului, este permis un numar nelimitat de schimbari. Un jucator deja inlocuit poate reintra pe teren in locul unui alt jucator, schimbarea putandu-se petrece atat cand jocul este oprit, cat si in timpul acestuia, inasa numai prin dreptul zonei de inlocuire prestabilita de organizator.

Orice jucator poate lua locul portarului, inasa doar in cazul in care jocul este oprit si cu conditia sa imbrace tricoul distinctiv.

Pe banca de rezerve iau loc numai jucatorii de pe foaia de joc, managerul echipei si 2 invitati ai acestora !!!

**3.4. Portar:** Reluarea jocului de la propria poartă se va face numai de către portar, prin aruncarea mingii cu mâna în afara suprafeței de pedeapsă. Dacă această condiție nu este îndeplinită, se va repeta repunerea mingii în joc. Portarul poate reține mingea în mâini timp de cel mult 5 secunde. În cazul unei pase primite de la un coechipier, dacă portarul atinge mingea cu mâinile, se va dicta lovitură liberă indirectă de pe linia ce delimitează suprafața de pedeapsă. Portarul poate fi înlocuit cu orice alt jucător cu drept de joc care, astfel, îi va prelua atribuțiile și care este obligat să poarte un tricou de culoare distinctă (vezi 3.1).

**3.5. Lovitura de incepere:** Se execută numai la fluierul arbitrilor, în cel mult 5 secunde, cu pas înainte, doar dacă toți jucătorii se află în propria suprafață de teren. Este permisă înscrierea unui gol prin executarea directă.

**3.6. Lovitura de la margine:** Se execută cu piciorul în cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrilor, din apropierea locului în care mingea a părăsit suprafața de joc. Mingea va fi repusă doar de pe linia ce delimitează terenul de joc. Adversarii trebuie să respecte distanța minimă de 3 metri față de poziția mingii.

Nu este permisă înscrierea unui gol direct din aut, în acest caz jocul urmând a fi reluat de echipa adversă printr-o lovitură de la poartă. Este permisă înscrierea unui gol direct din lovitură de colț (corner). Se poate executa și fără fluierul arbitrilor

**3.7. Lovitura libera:** Se execută în cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrilor. În momentul executării loviturii libere directe sau indirecte, mingea trebuie să fie oprită. Adversarii trebuie să respecte distanța minimă de 5 metri față de poziția mingii.

**3.8. Atac prin alunecare:** Nu este permis. Excepție face doar cazul în care niciun alt jucător nu se află în apropierea mingii (atunci când atacul nu este de deposare). Portarul aflat în propria suprafață de pedeapsă este autorizat să folosească acest procedeu, chiar și în cazul unui contact cu adversarul, însă cu condiția să nu comită o greșală din neglijență, o imprudență sau un exces de combativitate.

În funcție de duritatea atacului, procedeu poate fi sancționat cu avertisment verbal, cartonaș galben sau eliminare directă.

**3.9. Lovitura de pedeapsa / departajare:** Se execută în cel mult 5 secunde de la fluierul arbitrilor. Se acordă urmare a unei infracțiuni comise în suprafața de pedeapsă sau pentru a departaja două echipe aflate la egalitate la sfârșitul timpului regulamentar de joc. Se va executa de pe semicercul suprafeței de pedeapsă, perpendicular pe spațiul porții. Înaintea executării, în interiorul suprafeței de pedeapsă se acceptă doar prezența portarului, jucător care are obligația de a se poziționa pe linia porții și de a rămâne pe această linie în timpul execuției.

### **3.10 Faulturile repetate – acordarea loviturii de pedeapsa :**

Dacă una dintre echipe va comite 6 faulturi pe repriza sau alte infracțiuni sancționate cu lovitură liberă directă (hent, s.a.), aceasta va fi penalizată cu o lovitură de pedeapsă imediat după comiterea celui de-al 6 fault, urmand ca pana la sfarsitul reprizei sa fie penalizata cu lovitură de pedeapsă pentru fiecare fault comis. Infracțiunile sancționate cu lovitură liberă indirectă nu vor fi contorizate (obstrucție, joc periculos, s.a.).

## **4. Formatul Competitional**

### **4.1 Faza grupelor.**

Formatul propus presupune o impartire initiala a celor 16 echipe in 4 grupe de cate 4. Fiecare echipa va disputa in cadrul grupei cate 3 meciuri, dupa sistemul "fiecare cu fiecare". In grupe se acorda 3 puncte la victorie si 1 punct la meci egal.

La finalul celor 3 etape aferente Fazei grupelor, toate echipele din grupe vor trece in faza finala.

In realizarea clasamentului fiecarei grupe, in caz de egalitate la puncte intre doua echipe, se va tine cont, in ordine, de urmatoarele criterii:

- meci direct (in cazul in care scorul a fost egal departajarea se va face in functie de rezultatul loviturilor de departajare)
- golaveraj
- numar de goluri marcate
- in cazul in care 3 echipe se afla la egalitate de puncte in aceasi grupa, si fiecare dintre ele a invins una din celelalte 2 echipe ( ex. A invinge contra B, B invinge contra C, C invinge contra A) se va alcatui un clasament in 3 (intre cele 3 echipe aflate in aceasta situatie), in cadrul caruia departajarea se va face in ordine dupa criteriile :
  - golaveraj ;
  - numar de goluri marcate

#### **4.2 Faza finala.**

La finalul meciurilor din grupe va fi alcatuit un clasament (locul 1 – locul 16) al echipelor calificate, dupa criteriul :

- Locul ocupat in grupa
- Numarul de puncte
- Golaveraj
- Numarul de goluri marcate

In faza sferturilor de finala echipa de pe primul loc va juca impotriva echipei de pe locul 16 , urmand ca echipa de pe locul 2 sa joace impotriva echipei clasate pe locul 15, echipa de pe locul 3 sa joace impotriva echipei de pe locul 14, s.a.m.d . In cazul in care echipele care urmeaza sa se intalneasca in aceasta faza, au facut parte din aceasi grupa in faza ligii FIFCO, echipa mai slab clasata va fi schimbata cu cea imediat urmatoare ( EX : locul 1 – locul 16 au facut parte din aceasi grupa, se va juca locul 1 – locul 15, iar locul 2 va intalni locul 16 ).

Faza finala a *Campionatului National de Fotbal Corporatist LIGA FIFCO* presupune o competitie cu meciuri eliminatorii intre cele 16 echipe calificate din Faza grupelor. Echipele castigatoare in faza sferturilor de finala vor disputa semifinalele si finalele pentru desemnarea castigatorilor.

## **5. Abateri disciplinare si sanctiuni**

**5.1 Sanctiunile.** In toate fazele competitiei, cumulul de doua cartonase galbene atrage suspendarea pentru urmatorul meci. Ulterior ispasirii pedepsei, fiecare cartonasa galben nou incasat conduce la o noua suspendare de un meci. Cartonasele galbene se anuleaza la finalul celor 3 meciuri din cadrul grupelor.

Pe intreaga durata a Campionatului, cartonasele rosii se sanctioneaza astfel:

- cartonasa rosu primit prin cumulul a doua cartonase galbene in acelasi meci, cu suspendare pentru urmatorul meci
- cartonasa rosu direct, cu suspendare pentru cel putin un meci, in functie de gravitatea abaterii disciplinare.

#### **5.2 Comportamentul nesportiv.**

Suspendarile jucatorilor survenite datorita primirii unui cartonas rosu direct se vor aplica dupa cum urmeaza :

Abatere disciplinara

- fault dur ;
- injurii arbitrilor/adversarilor ;
- lovirea intentionata arbitrii/adversar ;

Sanctiune :

- Se stabileste de catre comitetul executiv ( minim 2 etape )
- Se stabileste de catre comitetul executiv ( minim 4 etape )
- Se stabileste de catre comitetul executiv(minim excluderea pe viata a jucatorului – maxim, excluderea echipei)
- Se stabileste de catre comitetul executiv (minim pierderea meciului cu 3–0, maxim excludrea echipei din competitie ).
- Se stabileste de catre comitetul executiv ;

### 5.3 Contestatiile.

Contestatiile se vor trimite in termen de 24 de ore de la producerea incidentului, pe adresa de e-mail :  
mailto: [contact@cnfc.ro](mailto:contact@cnfc.ro). Orice contestatie trimisa dupa expirarea termenului de 24 de ore, va fi considerata nula. Neprezentarea documentatiei solicitate in termen de 48 de ore de la solictarea acesteia se sanctioneaza cu pierderea meciului cu scorul de 0 – 3.

Incepand cu faza competitionala eliminatorie (optimi de finala, sferturi de finala, semi-finale, finale) contestatiile cu privire la calitatea de angajat a unui jucator se pot trimite doar pana startul jocului. Orice contestatie facuta dupa aceasta perioada va fi considerata nula. In timpul jocului sau dupa terminarea acestuia, se pot depune doar contestatii cu privire la folosirea unor jucatori care nu fac parte din lotul de jucatori inscrisi pe site.

***Comitetul executiv se poate sesiza din oficiu in cazul constatarii unor abateri savarsite de catre o echipa/jucator, de la regulamentul oficial al competitiei, indiferent de faza competitionala si perioada solocitarii anumitor documente.***

Fiecare echipa are posibilitatea de a verifica lotul de jucatori al echipei adverse pe site-ul oficial <http://www.cnfc.ro>.

## 6. Alte precizari

### 6.1 Premiere :

1. La finalul competiției, Organizatorul va oferi medalii, cupe si diplome:

Locul 1 – CUPA si medalii - trofeul va fi transmisibil si va ramane in posesia echipei castigatoare timp de 30 de zile, urmand ca dupa aceasta sa fie expus intr-un loc public. Acesta va fi predat in baza unui proces verbal de predare primire.

Locul 2 – MEDALII echipei care va pierde finala mare a competiției;

Locul 3 – MEDALII echipei care va câștiga finala mică a competiției;

Trofeu pentru golgheter ;

Trofeu pentru cel mai bun portar al competitiei ;

## 7. Comitetul Executiv ( comisia de disciplina )

### 7.1 Atributii.

Membrii comitetului executiv au obligatia de a se prezenta la intrunirea stabilita, atunci cand sunt convocati de catre organizatori. In cazul in care unul dintre membri nu se va prezenta se va considera ca acesta nu doreste sa isi exercite dreptul de veto.

Membrii comitetului executiv au obligatia sa desemneze : cel mai bun portar al competitiei, cel mai bun jucator al sezonului si cea mai Fair-Play echipa .

### **7.2 Componenta.**

Componenta comitetului executiv (care are si rol de comisie de disciplina) pentru cea de-a XII-a editie, va fi formata din 10 reprezentanti oficiali ai companiilor participante + un reprezentant al Federatiei Romane de Sport Corporatist. In faza Grupelor Preliminarii, toti cei 11 membrii vor avea drept de vot pentru contestatiile depuse, urmand ca in cea de-a doua faza a competitiei, pentru contestatiile depuse in Liga FIFCO sa voteze membrii comitetului executiv ale caror echipe participa in Liga UEFÇO, iar pentru contestatiile depuse in Liga UEFÇO sa voteze membrii comitetului executiv ale caror echipe participa in Liga FIFCO.

Componenta comitetului executiv va fi anuntata in cadrul ceremoniei de tragere la sorti. Comitetul executiv va avea un Presedinte al Comitetului Executiv care va comunica cu restul membrilor si va stabili data sedintelor CEX.