

Regulamentul Campionatului de fotbal al programatorilor din Craiova

I. Eligibilitate

1. Campionatul programatorilor este destinat exclusiv firmelor de programare cu sediul social sau punctul de lucru in Craiova.
2. Jucatorii unei echipe inscrise trebuie sa fie angajati ai firmei (nu se accepta jucatori care nu sunt cu contract de munca la firma respectiva).

II. Inscrieri

1. Echipele inscrise trebuie sa predea organizatorilor Fisa de inscriere completata integral pana maxim in ziua tragerii la sorti.
2. O firma poate sa inscrie cate echipe vrea, respectand urmatoarele prevederi:
 - Loturile de jucatori vor fi distincte.
 - Jucatorii inscrisi pe lista uneia dintre echipe nu au dreptul de a juca pentru o alta echipa pe parcursul aceleiasi editii.
 - Antrenorul echipelor poate fi aceeaasi persoana, cu conditia sa nu joace decat pentru una dintre acestea.
3. Fiecare echipa va desemna un delegat, care are obligatia de a tine legatura dintre jucatori si organizatori. Delegatul poate fi unul dintre jucatori sau chiar antrenorul.
4. Fiecare echipa isi va delega maxim 3 arbitrii pana la data tragerii la sorti, un arbitru avand voie sa arbitreze un singur meci pe saptamana.

III. Programare meciuri

Programul competitional va fi stabilit prin tragere la sorti, duminica 29.08.2010.

Gazda alege terenul pe care se va disputa partida in saptamana anterioara jocului, si trebuie sa programeze un meci cu cel putin 2 zile inainte de disputare, In caz contrar trebuind sa primeasca acceptul oaspetilor (de exemplu: programare meci duminica pentru luni...).

De asemenea gazda plateste integral terenul, si aduce mingea cu care se disputa partida.

Intervalul de joc in care se poate programa un meci (ora de inceput a meciului):

- In timpul saptamanii: orele 19:00 – 22:00
- In week-end: 10:00 – 12:00, 17:00 - 21:00

IV. Regulament de joc

Meciurile au loc pe terenuri cu suprafata de gazon sintetic. Se joaca doua reprize a cate 30 minute, cu 10 minute pauza.

Se joaca in formula 5 + 1, adica un portar si cinci jucatori de camp intr-o echipa, neexistand sisteme de joc clasice. Portarul poate fi inlocuit cu un jucator de camp care-i preia rolul. Numarul maxim de jucatori cuprinsi in lotul unei echipe este nelimitat. Este interzisa purtarea ghetelor cu crampoane (exista totusi un tip de crampoane special pentru gazon sintetic). Fiecare meci e condus de un arbitru delegat de ambele echipe. Se joaca fara ofsaid.

Daca o echipa comite intr-o repriza cinci faulturi, incepand de la urmatorul va fi sanctionata cu cate o lovitura libera directa din 9 m, fara zid. Sanctiunea dureaza pana la sfarsitul reprizei respective. Lovitura de pedeapsa se executa de la 6 m. Daca mingea iese in afara terenului fiind atinsa ultima data de portarul echipei aflate in aparare, echipa adversa beneficiaza de un corner. Autul de poarta se executa numai de catre portar, cu mana. Portarul nu poate degaja decat cu mana. Autul se executa cu piciorul, nefiind permisa marcarea directa a unui gol, lucru permis, in schimb, direct din lovitura de incepere. In momentul repunerii in joc a mingii din aut, aceasta trebuie sa fie nemiscata.

Portarul poate juca mingea timp de maximum 4 secunde, altfel echipa adversa beneficiaza de o lovitura libera indirecta. La executarea loviturilor libere si a cornerelor, distanta adversarilor fata de minge trebuie sa fie de 3 m. La executarea auturilor, distanta adversarilor fata de minge trebuie sa fie de 3 m, dar doar daca echipa care trebuie sa execute solicita acest lucru. Echipa care are un jucator eliminat joaca 2 minute in inferioritate numerica, dupa care poate introduce un alt jucator. La eliminarea unui jucator, daca echipa aflata in superioritate numerica inscrie, echipa aflata in inferioritate numerica poate introduce un jucator in locul celui eliminat, fara a mai astepta expirarea celor 2 minute.

Nu se joaca cu time-out.

Nu sunt permise alunecarile, decat portarul poate sa intre prin alunecare.

Se joaca sistem campionat, fiecare cu fiecare, tur-retur, acordandu-se 3 puncte pentru victorie, 1 punct pentru egal si 0 puncte pentru infrangere.

Daca la sfarsitul campionatului primele 2 echipe sunt la egalitate de puncte, departajarea se va face prin meci direct, data meciului fiind stabilita de deplin acord intre cele 2 firme.

Meciul poate fii intarziat maxim 15 minute din diverse motive: intarzierea unor jucatori, lipsa mingii. Dupa 15 minute, echipa vinovata de intarziere va pierde jocul cu 3:0. De asemenea jocul nu poate incepe fara minim 4 jucatori (3 +1).

Daca o echipa decide retragerea din cursa competitionala inainte de finalul campionatului, acest lucru va atrage dupa sine urmatoarele masuri:

- toate meciurile jucate vor fi castigate cu 3 - 0 de echipa adversa
- toate meciurile viitoare vor fi castigate de echipa adversa cu 3 - 0

V. Greseli care se sanctioneaza cu avertisment

Un jucator va fi avertizat (cartonas galben) atunci cand comite una din urmatoarele sapte infractiuni:

1. se face vinovat de comportare nesportiva;
2. isi manifesta dezaprobarea fata de deciziile arbitrului prin gesturi sau vorbe;
3. incalca cu persistenta legile jocului;
4. intarzie reluarea jocului;
5. nu respecta distanta prevazuta de regulament la executarea unei lovituri de la colt sau a unei lovituri libere;
6. impiedica echipa adversa sa inscrie un gol sau opreste o ocazie evidenta de gol atingand intentionat mingea cu mana (aceasta nu se aplica portarului in propria sa suprafata de pedeapsa);
7. opreste un adversar care se deplaseaza catre poarta adversa avand situatie clara de inscriere a unui gol, comitand o greseala care se sanctioneaza cu o lovitura libera sau de pedeapsa;

VI. Greseli care se sanctioneaza cu eliminare

Un jucator va fi eliminate de pe terenul de joc (cartonas rosu) atunci cand comite una din urmatoarele cinci greseli:

1. se face vinovat de greseala grava;
2. se face vinovat de comportare violenta;
3. scuipa un adversar sau oricare alta persoana;
4. foloseste cuvinte sau face gesturi jignitoare, injurioase sau grosolane;
5. primeste al doilea avertisment in cursul aceluiasi joc.

VII. Greseli care se sanctioneaza cu eliminarea echipei din competitie

1. Introducerea unui jucator care nu face parte din firma respectiva.
2. Introducerea unui jucator care face parte din firma respectiva, dar dintr-o alta echipa a aceleiasi firme.
3. Neprezentarea la 3 meciuri consecutive.