

Regulamentul Campionatului de fotbal al programatorilor din Craiova

I. Organizatori

Star Storage este organizatorul oficial al acestui campionat. Site-ul oficial al campionatului este <http://4yousoftware.ro/Fotbal> , construit si intretinut in totalitate de membrii Star Storage.

II. Eligibilitate

1. Campionatul programatorilor este destinat exclusiv firmelor de programare cu sediul social sau punctul de lucru in Craiova. Se accepta doar echipele inscrise oficial, cu numele firmei, cu sigla firmei si acceptul managementului firmei.
2. Jucatorii unei echipe inscrise trebuie sa fie angajati ai firmei. Nu se accepta jucatori care nu detin contract de munca la firma respectiva, sau care lucreaza la un punct de lucru in afara Craiovei.
3. Pentru a rezolva cat mai repede eventuale reclamatii ulterioare cu privire la dreptul de joc al anumitor jucatori, la inceputul fiecarei partide, echipa gazda este obligata sa faca o poza cu ambele echipe.

III. Inscrieri

1. Echipele inscrise trebuie sa predea organizatorilor „Fisa de inscriere” completata integral. Termenul maxim de predare a acesteia este in ziua tragerii la sorti la ora 12:00. Ziua tragerii la sorti va fi publicata on-line de catre organizatorii campionatului la adresa <http://4yousoftware.ro/Fotbal> cu cel mult 3 zile lucratoare.
2. O firma poate sa inscrie oricate echipe, 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.

IV. Programare meciuri

Inainte de a incepe campionatul, fiecare echipa isi va alege o echipa „partener” cu care vor rezerva un teren de fotbal. Tragerile la sorti vor tine seama de acest aspect, si nu vor fi programate in aceeasi etapa doua meciuri in care echipele pereche vor fi ambele gazde.

Pe baza acestui algoritm, toate meciurile vor fi programate de la inceputul campionatului (vezi Anexa I), in intervalul orar de mai jos. O echipa are dreptul sa amane maxim 1 etapa in tur si 1 in retur, reprogramarea facandu-se in prima saptamana dupa terminarea turului, respectiv returului. Un meci se mai poate amana datorita conditiilor atmosferice.

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

V. 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). Se joaca fara ofsaid.

Meciurile se vor disputa fara arbitru. Daca exista multe faze controversate care nu se pot rezolva amiabil, echipele pot desemna un observator de pe margine (care sa fie jucator la alta echipa inscrisa in campionat) pentru luarea unei decizii. Daca nu exista observator, meciul se va suspenda, urmand a fi reluat de la acelasi minut si scor la o data ulterioara, cu arbitrii.

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 sau cu piciorul. Orice gol inscris direct din aut de poarta va fi anulat daca nu atinge nimeni balonul. 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 6 secunde, altfel echipa adversa beneficiaza de o lovitura libera indirecta. Dupa ce a repus mingea in joc, portarul are dreptul sa ia mingea in mana o singura data. Cazurile in care portarul are voie sa ia mingea in mana din nou sunt:

- Mingea a trecut de mijlocul terenului
- Mingea a fost atinsa de un adversar
- Mingea a iesit in aut

In cazul nerespectarii acestei reguli, echipa adversa va beneficia de o lovitura libera indirecta de la marginea careului, din dreptul locului unde portarul a luat mingea in mana.

La executarea loviturilor libere si a cornerelor, distanta adversarilor fata de minge trebuie sa fie de 4 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.

Fiecare echipa poate solicita un time-out de 2 minute per repriza.

Jucatorii de camp nu au dreptul sa intre la minge prin alunecare, portarul fiind sigurul jucator care are acest drept.

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, nu mai tarziu de 2 saptamani de la sfarsitul campionatului. In cazul in care meciul de departajare se termina la egalitate, departajarea se va face prin lovituri de la 7 m, cate 3 lovituri pentru fiecare echipa. Daca si in aceasta situatie scorul este egal, se va executa cate o lovitura de echipa pana la departajarea scorului.

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

Daca o echipa decide retragerea din cursa competitiva 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

Aceste masuri se aplica doar pentru tur/retur, in functie de momentul retragerii (daca o echipa se retrage in retur, meciurile din tur raman neschimbate).

VI. Greseli care se sanctioneaza cu eliminarea de pe teren

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

1. se face vinovat de comportare violenta;
2. scuipa un adversar sau oricare alta persoana;
3. foloseste cuvinte sau face gesturi jignitoare, injurioase sau grosolane;

Responsabilitatea eliminarii jucatorului este a echipei din care face parte. Echipa va juca in 5 oameni timp de 2 minute, sau pana la inscrierea unui gol, dupa care va putea introduce un alt jucator in locul celui eliminat.

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.

4. Comportament nesportiv repetat (injuraturi adresate adversarilor, comportament agresiv fata de ceilalti jucatori) al unuia sau mai multor jucatori si refuzul echipei de a nu-l mai introduce pe teren pe jucatorul in cauza.

Decizia de eliminare din competitie este luata de organizatori (Star Storage) pe baza dovezilor aduse de catre orice martor al eventualelor incidente.

VIII Anexa I

Exemplu de programare meciuri (generat cu <http://www.teamopolis.com/tools/round-robin-generator.aspx>), pentru 8 echipe, cuplu de echipe, si modificat pentru a respecta algoritmul de la capitolul III,

Programare meciuri:

1 – 5 : terenul Location 1

2 – 6 : terenul Location 2

3 – 7 : terenul Location 3

4 – 8 : terenul Location 4

TUR

Round	Game	Home		Away	Location
1	1	Team 1	-	Team 8	Location 1
1	2	Team 2	-	Team 7	Location 2
1	3	Team 3	-	Team 6	Location 3
1	4	Team 4	-	Team 5	Location 4
2	1	Team 1	-	Team 7	Location 1
2	2	Team 8	-	Team 6	Location 4
2	3	Team 2	-	Team 5	Location 2
2	4	Team 3	-	Team 4	Location 3
3	1	Team 1	-	Team 6	Location 1
3	2	Team 7	-	Team 5	Location 3
3	3	Team 8	-	Team 4	Location 4
3	4	Team 2	-	Team 3	Location 2
4	1	Team 5	-	Team 1	Location 1
4	2	Team 6	-	Team 4	Location 2
4	3	Team 7	-	Team 3	Location 3
4	4	Team 8	-	Team 2	Location 4
5	1	Team 1	-	Team 4	Location 1
5	2	Team 3	-	Team 5	Location 3
5	3	Team 6	-	Team 2	Location 2
5	4	Team 8	-	Team 7	Location 4
6	1	Team 3	-	Team 1	Location 3
6	2	Team 4	-	Team 2	Location 4
6	3	Team 5	-	Team 8	Location 1
6	4	Team 6	-	Team 7	Location 2
7	1	Team 2	-	Team 1	Location 2
7	2	Team 3	-	Team 8	Location 3
7	3	Team 4	-	Team 7	Location 4
7	4	Team 5	-	Team 6	Location 1