

## **I. ORGANIZATORII SI REGULAMENTUL OFICIAL AL CONCURSULUI**

1.1. Concursul "Cupa Fermierului" (denumit in continuare "Concursul") este desfasurat de către **GODMOTHER S.R.L.**, cu sediul în București, Str. Dragoș Vodă, nr. 44, sector 2, înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J40/9233/1997, CUI 9997589, atribut fiscal RO, cont bancar nr. RO52 BRDE 426S V606 5804 4450 deschis la: B.R.D. / Sucursala Tei în colaborare cu Agointeligența, denumit in continuare "Organizatorul".

1.2. Participanții care se înscriu la Concurs sunt obligați sa respecte toți termenii și condițiile Regulamentului Oficial, potrivit celor menționate mai jos (denumit in continuare "Regulament Oficial").

1.3. Regulamentul Oficial este public, putând fi accesat din pagina de web [www.cupafermierului.ro](http://www.cupafermierului.ro), pe pagina de Facebook a Competiției <https://www.facebook.com/Cupa-Fermierului-101439944612487/> și fiind disponibil oricărui solicitant in mod gratuit prin scrisoare trimisa prin posta la adresa București, Str. Dragoș Vodă, nr. 44, sector 2.

1.4. Concursul se desfasoara în perioada 14 ianuarie 2020 – 25 aprilie 2020, pe parcursul etapelor de selectie si participare, astfel cum sunt definite de Organizator in cadrul prezentului Regulament.

1.5. Organizatorul își rezerva dreptul de a modifica prezentul Regulament Oficial, urmând ca aceste modificări sa intre in vigoare numai după anunțul prealabil de prezentare a acestor modificări pe pagina de web a Concursului, anterior mentionata.

## **II. CONDITII DE PARTICIPARE SI INSCRIERE IN COMPETITIA CUPA FERMIERULUI**

### **ART.1 CONDITII DE PARTICIPARE**

1.1 Poate participa la concurs orice persoană fizica majoră, barbat sau femeie, având împlinită varsta de 16 ani la data completării și înregistrării/depunerii formularului de inscriere.

1.2. Participarea are loc exclusiv prin echipe formate din maximum 10 jucatori, lotul extins. La o partida de fotbal, intra pe teren 6 jucatori (1 portar si 5 jucatori de camp), restul de 5 membri ai unei echipe fiind in calitate de rezerva.

1.3. Participantii vor fi exclusiv jucatori amatori de fotbal. Toti participantii trebuie sa fie angajati cu carte de munca sau contract de colaborare permanent la o companie care

activeaza in domeniul agribusiness (ferme, distributie, procesare, zootehnie, pomicultura, etc. ). Organizatorii isi rezerva dreptul de a selecta participantii care aplică pentru înscrierea în concurs.

Nici o echipa nu va avea in componenta si nu va putea folosi in competitie jucatori legitimati la vreun club de fotbal din Liga 1, Liga a 2-a de fotbal.

1.4. Echipele pot avea in lot maxim 2 jucatori din Liga a 4-a.

1.5. Echipele pot avea in lot, maxim 2 jucatori inscrisi in competitii nationale sau zonale de Minifotbal ( liga 1 ) si Futsal ( liga 1): Victory Cup, Smart Cup, Liga Prieteniei, Campionatul de Minifotbal Bucuresti .

Echipele nu vor putea folosi, in lot, mai mult de 2 jucatori inscrisi in aceste competitii.

1.6. Echipele inscrise in Liga a 2-a din aceste competitii si din Liga Companiilor, se pot inscrie direct, la Cupa fermierilor (daca sunt angajati in comapnbii din agribusiness).

1.7. Participantii sunt obligati sa completeze online “Formularul de inscriere” la concurs, in vederea participarii, cel mai tarziu cu 2 zile calendaristice inainte de desfasurarea meciurilor de calificare in functie de Locatia în care intentioneaza sa participe ( vezi calendar Competitie). „Formularul de Insciriere” reprezinta formularul completat de Participant pe site-ul [www.cupafermierului.ro](http://www.cupafermierului.ro) cuprinzand acordul expres al acestuia în vederea participării la Concursul Cupa Fermierului, cu respectarea prezentului Regulament.

1.8. Participantii sunt obligati sa completeze “Formularul de inscriere” in varianta printata, la terenul la care participa, inainte de a intra in competitie.

## **ART. 2 ÎNSCRIERILE**

2.1. Inscirierea la Cupa Fermierului se incheie cu 2 zile calendaristice inainte de desfasurarea meciurilor de calificare, pentru fiecare zona in parte.

<b>ETAPA ZONALA</b>	<b>Localitate</b>	<b>IAN</b>
Tulcea, Constanta, Braila	Constanta	14
Calarasi , Ialomita, Ilfov	Bucuresti	15
Buzau, Vrancea, Galati	Focsani	16
Giurgiu, Teleorman, Olt	Alexandria	17

Dambovita, Prahova, Arges	Pitesti	18
Valcea, Gorj, Dolj, Mehedinti	Craiova	20
Caras-Severin, Hunedoara, Timis	Timisoara	21
Sibiu, Alba, Mures	Sibiu	22
Satu Mare, Baia Mare, Salaj, Bistrita	Satu Mare	23
Harghita, Brasov, Covasna	Brasov	24
Suceava, Botosani, Piatra-Neamt	Suceava	25
Iasi, Vaslui, Bacau	Iasi	27
Arad , Cluj, Bihor	Cluj	28

## ETAPA REGIONALA

ZONA 1	Unde jucam	
Tulcea, Constanta, Braila		
Calarasi, Ialomita, Ilfov		
Buzau, Vrancea, Galati	Bucuresti	11
Giurgiu, Teleorman, Olt	FEB	
ZONA 2		
Dambovita, Prahova, Arges		
Valcea, Gorj, Dolj, Mehedinti	Craiova	13
Caras-Severin, Hunedoara, Timis	FEB	
ZONA 3		
Sibiu, Alba, Mures		
Satu Mare, Baia Mare, Salaj, Bistrita	Cluj	14
Arad , Cluj, Bihor	FEB	
ZONA 4		

Harghita, Brasov, Covasna		
Suceava, Botosani, Piatra-Neamt	Bacau	15
Iasi, Vaslui, Bacau	FEB	

## MAREA FINALA – BUCURESTI – APRILIE 2020

2.2. Echipele participante vor fi selectate de catre organizatori pe baza inscrierilor efectuate pe site-ul competitiei [www.cupafermierului.ro](http://www.cupafermierului.ro).

2.3. Pentru înscrierea în concurs, fiecare echipă va achita o taxă de participare de 300 EURO + tva. Plata se va putea realiza online, prin card bancar sau prin ordin de plata și constituie o condiție esențială pentru înscrierea în Concurs.

2.4. Organizatorii își rezervă dreptul de selecta echipele participante la competiție, de a aproba sau respinge participarea unei echipe, **la libera alegere** si in functie de conditiile impuse de prezentul Regulament. În cazul în care o echipă este respinsă de către organizatori, taxa de participare se va returna în contul bancar din care s-a facut plata.

2.5. Inainte de a intra efectiv in competitie, fiecare jucator inscris se obliga sa completeze si sa semneze Formularul de Inscriere, in varianta tipărită.

2.6. Inainte de a intra pe terenul de joc, participantii selectati sunt obligati sa prezinte observatorului cartile de identitate in vederea stabilirii identitatii.

2.7. FORMULARUL DE INSCRIERE va cuprinde urmatoarele campuri:

- Numele, prenumele si varsta jucatorului, ocupația, locul de muncă
- Numele echipei
- Terenul pe care va juca in Calificare
- Adresa de e-mail / Telefon
- Dispoziții privitoare la Regulament.

2.8. Participantii sunt obligați să respecte prezentul regulament, competiția, adversarii, publicul, organizatorii și toate persoanele implicate în derularea evenimentului.

2.9. PARTICIPANȚII LA COMPETIȚIE SUNT UNICI RĂSPUNZĂTORI PENTRU PROPRIA STARE DE SĂNĂTATE. PARTICIPANȚII DECLARĂ ȘI GARANTEAZĂ ORGANIZATORILOR CĂ NU AU NICIO INTERDICȚIE MEDICALĂ CU PRIVIRE LA PRACTICAREA SPORTULUI.

2.10. PARTICIPANTII RECUNOSC CĂ ORGANIZATORII SUNT EXONERATI DE ORICE RASPUNDERE CU PRIVIRE LA PROBLEMELE DE ORDIN MEDICAL CARE AFECTEAZĂ STAREA DE SANATATE A PARTICIPANTILOR SAU DESFĂȘURAREA DE ACTIVITĂȚI SPORTIVE DE CĂTRE ACEȘTIA.

2.11. Organizatorul își rezervă dreptul de a suspenda sau sista în orice moment, la libera sa apreciere, procesul de înscriere și desfășurarea competiției (returnand taxa de participare celor care s-au înscris și au plătit taxa). Organizatorul isi rezerva dreptul de a anula calificarile locale daca intr-o localitate de concurs nu sunt inscrise si validate cel putin 10 echipe . Echipele inscrise pana la data anulării in competitie pot opta pentru a participa într-o alta localitate sau pentru retragerea din competiție și restituirea taxei de participare achitate.

2.12. Prin completarea și trimiterea Formularului de Inscriere publicat pe site-ul [www.cupafermierului.ro](http://www.cupafermierului.ro) participanții confirmă că au citit și au acceptat prevederile prezentului Regulament, iar toate datele si informatiile furnizate sunt complete, corecte și exacte (nume, prenume, varsta etc).

2.13. Organizatorul are dreptul de a invalida cererile/formularele de înscriere ale persoanelor care nu îndeplinesc condițiile impuse prin prezentul Regulament, formularele incomplete sau incoerente, precum și cele care nu corespund realității cuprinzând date inexacte, au un continut care contravine ordinii publice, bunelor moravuri, au caracter politic si/ sau xenofob.

### **ART. 3 – CONDITII DE SIGURANTA**

3.1. Organizatorii vor lua toate masurile pentru a asigura buna desfasurare a competitiei in conditii de siguranta pentru participantii si spectatorii la competitie.

## **III. REGULAMENTUL TEHNIC, DE DESFASURARE A JOCURILOR**

### **Cap. I SISTEMUL COMPETITIEI**

Art. 1 Competitia se desfasoara in doua etape: Calificari(in doua tururi) si Turneu Final.

Art. 2 Etapele de Calificari se desfasoara pe mai multe terenuri. ( vezi calendar competitie)

Art. 3 In Etapele de Calificari, competitia se desfasoara in Sistem Grupe.

In functie de numărul echipelor inscrise, organizatorul poate introduce o runda de meciuri eliminatorii.

Art. 4 Castigatoarele seriilor de pe fiecare teren, se califica automat, la etapa a 2-a, Turneu Final.

Art. 5 Extragerea grupelor și formarea Tabloului Competițional al Zilei vor fi realizate de către organizatori si anunțate pe site-ul [www.cupafermierului.ro](http://www.cupafermierului.ro) și pe pagina

facebook <https://www.facebook.com/Cupa-Fermierului-101439944612487/>, până în seara premergătoare Zilei de Competiție din cadrul evenimentului.

## **Cap. II PUNCTAJUL, CONDITII DE DEPARTAJARE SI CLASAMENT**

### **Art. 1 PUNCTAJUL**

Victoria in timpul celor 10 min.

- 3 puncte

Egalitate dupa cele 10 min.

- 1 punct

Victorie la penalty ( in caz de egalitate, dupa cele 10 min.)

- 2 puncte ( dupa egalitate, se executa lovituri de la 7m, iar echipa castigatoare mai primeste 1 punct. Prin urmare, 1 punct de la egal + 1 punct de la penalty= 2 puncte. Echipa care a pierdut, ramane cu 1 punct)

Infrangere in timpul celor 10 min

- 0 puncte

### **Art. 2 CRITERIUL DE DEPARTAJARE IN GRUPE**

2.1 Primul criteriu de departajare este Meciul Direct.

2.2 Al doilea criteriu de departajare este Golaverajul din timpul celor 10 min ( in caz de diferenta egala, castig de cauza are echipa care a marcat mai multe goluri)

### **Art. 3 CRITERIUL DE DEPARTAJARE PENTRU TABLOUL ELIMINATORIU**

Numarul de goluri ( 2 goluri sau 10 min, iar in caz de egalitate, la sfarsitul celor 10 minute, se vor executa lovituri de la 7 metri (cate 3 de fiecare echipa).

### **Art. 4 CRITERII DE DEPARTAJARE LA TURNEUL FINAL**

4.1 La Turneul Final, in prima faza, se va juca pe Grupe (vezi criteriile de departajare pentru Sistemul Grupe). La Turneul Final, in faza a 2-a, la iesirea din Grupe (Fazele Superioare), se va juca in sistem eliminatoriu : semifinala, finala.

4.2 In Finala Mare si Finala Mica, in caz de egalitate, partida se va prelungi cu 5 minute, iar daca egalitatea se mentine, se va trece la lovituri de la 7 metri, cate 3 lovituri pentru fiecare echipa.

## **Cap. III REGULILE JOCULUI \_ CUPA FERMIERULUI**

### **ART. 1 NUMARUL DE JUCATORI**

Se va juca dupa sistemul 6 vs 6 ( 5 jucatori de camp + 1 portar). 4 Nr. Max. de rezerve.

### **ART. 2 TIMPUL DE JOC**

2.1. In faza Meciurilor de Calificare, se va juca dupa sistemul: 2 goluri sau 10 minute, astfel: castiga prima echipa care marcheaza 2 goluri sau echipa care se afla in avantaj la finalul perioadei maxime de joc, de 10 minute. In caz de egalitate, se va trece la efectuarea loviturilor de departajare, cate 3 pentru fiecare echipa.

2.2. La Turneul Final, partidele din grupe se vor juca dupa sistemul 10 minute, iar Finala Mare, dupa regula 2 reprize a cate 10 minute, cu pauza de 5 minute.

2.3. Finala Mare si Finala Mica, in caz de egalitate la sfarsitul timpului regulamentar, se vor prelungi cu 5 min., apoi, daca egalitatea se mentine, se va trece la lovituri de la 7 metri, cate 3 pentru fiecare echipa.

2.4. Fiecare repriza va putea fi prelungita cu maximum 90 de secunde (exceptie fac situatiile de accidentari, cand perioada de prelungire poate ajunge la 3 minute), pentru a se recupera timpul pierdut din cauza: examinarii jucatorilor accidentati aflati pe terenul de joc; tragerilor de timp; orice alta cauza.

2.5. Durata pentru adaugarea timpului pierdut cu intreruperile de joc este la latitudinea Organizatorului.

2.6. Durata fiecărei reprize va fi prelungita automat pentru a se permite executarea sau repetarea unei lovituri de pedeapsa, penalitate sau lovituri libere directe.

### **ART. 3 NUMARUL JUCATORILOR SI INLOCUIRILE**

3.1. O echipa este alcatuita din maximum 10 jucatori. La un joc pot participa maximum 5 jucatori de camp si un portar. Restul de 5 membri ai unei echipe au calitatea de rezerve.

3.2. Numarul de inlocuiri autorizat pe timpul unui joc este nelimitat, inlocuirea efectuandu-se numai pe la jumatatea terenului. Jucatorul inlocuit poate parasi terenul prin orice zona.

3.3. Prezenta in acelasi timp pe terenul de joc a mai mult de 6 jucatori intr-o echipa va fi sanctionata in felul urmator:

- jocul se va intrerupe si se va relua de la momentul anterior intrarii pe teren a jucatorilor in plus.

- daca echipa care are un jucator in plus in teren inscrie, golul este anulat. Daca e cazul, partida se rejoaca.

3.4. Jucatorii inlocuiti pot reintra in joc, respectand paragraful 3.2.

3.5. Inlocuirea se considera efectuata in momentul in care jucatorul de rezerva patrunde pe terenul de joc. Din acest moment, jucatorul inlocuit devine jucator de rezerva.

3.6. Jucatorii de rezerva se afla sub autoritatea competitiei, indiferent daca participa sau nu la joc si suporta aceleasi penalizari pentru comportament nesportiv ca jucatorii de pe teren. Acestora li se aplica aceleasi reguli ca in cazul celorlalti membri ai echipei.

#### **ART. 4 ECHIPAMENTUL JUCATORILOR**

4.1. Echipele vor purta veste de departajare Joma, personalizate prin inscripționarea cu insemnele Cupa Fermierului si ale partenerilor sai.

4.2. Siguranța, echipamentul sau tinuta jucatorilor nu trebuie in nici un caz sa prezinte vreun pericol pentru ei insasi sau pentru ceilalti jucatori. Aceasta masura se aplica si bijuteriilor de orice fel si articolelor de incaltaminte.

4.3. Sunt interzise ghetetele cu crampoane ( plastic sau metal) specifice terenurilor de iarba naturala.

#### **ART. 5 TERENUL DE JOC SI MINGEA DE JOC**

5.1. Terenul de joc pe care se desfășoară Cupa Fermierului este de tip sintetic, de dimensiune minifotbal.

5.2. Mingea de joc va fi mingea Joma, aprobată FIFA pentru competițiile de minifotbal.

5.3. Daca mingea se sparge sau se deterioreaza in timpul desfasurarii jocului, jocul va fi oprit si se va fi reluat, in cel mai scurt timp, cu o alta minge.

5.4. Daca se marchează cu mingea dezumflata/sparta, fara ca echipa care a primit gol sa semnalizeze in prealabil acest aspect si sa solicite oprirea jocului, golul este valabil, iar mingea va fi schimbata ulterior.

5.5. Jocul se va relua, cu o alta minge, printr-o "minge de arbitru", de pe locul in care se afla prima minge in momentul in care s-a deteriorat.

5.6. Daca mingea se sparge sau se deterioreaza atunci cand nu este in joc, inainte de executarea unei lovituri de incepere, a aruncarii de la poarta, a loviturii de la colt, a unei lovituri libere, a loviturii de pedeapsa sau a loviturii de la margine, jocul se va relua in mod corespunzator.

#### **ART. 6 ÎNCEPEREA ȘI CONTINUAREA JOCULUI**

6.1. Inaintea inceperii jocului, in interiorul cercului de la mijlocul terenului, organizatorii, impreuna cu capitaniile celor 2 echipe, au dreptul de a verifica, prin sondaj, cate 3 jucatori de la fiecare echipa. Organizatorii au dreptul sa verifice identitatea tuturor jucatorilor.

6.2. Inaintea inceperii partidei, alegerea terenurilor si a loviturii de incepere vor fi trase la sorti, la intelegerea celor 2 echipe sau, daca este nevoie, cu ajutorul unei monede, pe care Organizatorul o va folosi.



6.3. Echipa favorizata de sorti va avea dreptul sa aleaga terenul sau mingea, iar echipei adverse ii va apartine lovitura de incepere sau poate alege terenul, in functie de optiunea echipei castigatoare a tragerii la sorti.

6.4. Repriza secunda este inceputa de catre echipa care a ales terenul in prima repriza.

6.5. Lovitura de incepere este un mod de a pune mingea in joc:

- a). la inceputul jocului
- b). dupa gol
- c). in momentul inceperii reprizei secunde

6.6. Din lovitura de incepere poate fi marcat gol direct.

6.7. Aplicare:

- a). fiecare jucator trebuie sa se afle in propria jumătate de teren;
- b). jucatorii echipei adverse trebuie sa se afle la o distanta de cel puțin 2 metri fata de mingea;
- c). mingea se afla la centrul terenului de joc;
- d). echipele se pun de acord pentru efectuarea executarii;
- e). mingea reintra in joc daca a fost lovita si s-a miscat;
- f). jucatorul care executa lovitura de incepere nu va putea atinge inca o data mingea pana cand aceasta nu va fi atinsa de un alt jucator sau pana cand mingea va ajunge in afara terenului de joc;
- g). dupa gol, echipa care a primit golul va repune mingea in joc intr-un mod identic.

6.8. Sanctiuni:

- a). Daca jucatorul care executa lovitura de incepere atinge mingea inca o data, inainte ca aceasta sa fi fost atinsa de un alt jucator sau daca mingea nu a parasit terenul de joc, lovitura se va relua;
- b). In orice alte cazuri de incalcare a regulamentului, lovitura de incepere va fi reluata.

## **Art.7 Faulturi, Henturi si Eliminari**

7.1. Faulturi. Se considera Fault atunci cand un jucator:

- a). se comporta nesportiv (pune piedica unui adversar, tranteste sau incearca sa tranteasca un adversar cu ajutorul piciorului);
- b). tine sau incearca sa tina un adversar in incercarea de a-i limita exercitarea dreptului la joc;

c). se comporta nesportiv (ameninta, scuipa, provoaca la manifestari violente etc.)

7.2. Faultul dur, violent, se sanctioneaza cu eliminarea din joc, iar echipa va juca in inferioritate numerica restul partidei.

7.3. Faultul de joc, tragerea de tricou in pozitie de ultim aparator si hentul in pozitie de ultim aparator se sanctioneaza automat cu o eliminare pentru 2 minute din teren.

7.4. Faultul comis in careu se sanctioneaza cu Penalty, cu exceptia neglijentelor, in cazul in care acestea nu impiedica in mod direct marcarea unui gol. In cazul acestor neglijente, se acorda lovitura indirecta cu zid la distanta de 2 metri.

7.5. Se considera fault si se sanctioneaza cu eliminarea pentru 2 minute cazul in care jucatorii unei echipe, nu respecta in mod repetat distanta regulamentara (de 2 metri) in cazul loviturilor libere sau de la colt, dupa insistentele echipei adverse.

7.6. Atacul prin alunecare nu este permis. Se considera fault.

7.7. Hent. Orice atingere a mingii cu mana este considerata hent, indiferent de pozitia jucatorului in teren, exceptie facand situatia in care mana este lipita de corp, iar jucatorul arata in mod voit ca nu are intentia de a juca mingea.

Hent involuntar, in careu: lovitura indirect. Zid la 2 metri.

Hent voluntar, in careu: penalty executat la 7 metri.

Hent si eliminare 2 minute, daca jucatorul joaca intentionat mingea cu mana (cu exceptia portarului aflat in propria suprafata de pedeapsa) si priveaza echipa adversa de inscrierea unui gol sau opreste o situatie periculoasa la poarta proprie.

7.8. Alte eliminari din joc se vor dispune daca jucatorul:

a). incalca in mod repetat regulile de joc;

b). intarzie exagerat reluarea jocului;

c). comite o infractiune dura asupra adversarului. La urmatoarea abatere, este eliminat din competitie;

d). joaca brutal: loveste intentionat adversarul fara a avea intentia de a juca mingea, caz in care va fi eliminat din competitie;

e). scuipa adversarul, un coechipier sau o alta persoana – sanctiune 2 jocuri;

f). scuipa sau foloseste injurii la adresa Organizatorilor, Publicului, Sponsorilor – excludere din campionat;

g). profereaza injurii – sanctiune minim 2 jocuri;

h). foloseste un limbaj grosolan, expresii jignitoare asupra unui adversar, coechipier sau a altei persoane – sanctiune: 1 meci. La urmatoarea abatere, jucatorul este eliminat din competitie.

## **ART. 8 PENALTY**

8.1. Se acorda lovitura de pedeapsa in favoarea echipei adverse in cazul in care unul dintre jucatorii unei echipe comite in propria suprafata de pedeapsa o infractiune care atrage dupa sine o lovitura libera directa.

8.2. Din lovitura de pedeapsa, se poate marca gol direct.

8.3. Lovitura de pedeapsa se executa direct pe poarta, fara zid.

8.4. Lovitura de pedeapsa trebuie executata chiar daca in momentul acordarii ei, timpul de joc a luat sfarsit.

8.5. Reguli de efectuare a unei lovituri de pedeapsa:

a). mingea trebuie asezata pe punctul de pedeapsa;

b). executantul loviturii trebuie sa fie clar identificat;

c). portarul trebuie sa stea pe propria linie de poarta si nu se poate misca in directia inainte pana in momentul executarii loviturii. Pe linia de poarta, acesta se poate misca atat la stanga cat si la dreapta;

d). toti ceilalti jucatori trebuie sa se afle in interiorul terenului de joc, in afara suprafetei de pedeapsa, in spatele punctului de pedeapsa, la cel putin 5 metri de minge si nu trebuie sa impiedice jucatorul care executa lovitura;

e). executantul loviturii trebuie sa trimita mingea inainte;

f). acesta nu are dreptul sa joace mingea din nou pana cand aceasta nu a fost atinsa sau jucata de catre un alt jucator;

g). mingea intra in joc doar dupa ce a fost atinsa si in consecinta s-a miscat;

h). daca executantul nu executa direct pe poarta, ci ii paseaza unui coechipier, echipa adversa va relua jocul printr-o lovitura libera indirecta din locul comiterii infractiunii.

8.6. Sanctiuni:

a). daca echipa in aparare incalca regulile, daca nu s-a inscris gol, lovitura de pedeapsa se va repeta;

b). daca un jucator al echipei in atac, altul decat cel care a executat-o, incalca regulile, indiferent daca s-a inscris gol sau nu, lovitura se va repeta;

c). daca jucatorul care executa lovitura de pedeapsa incalca regulile, lovitura se va repeta.

## **ART. 9. LOVITURI LIBERE**

9.1. Distanța față de minge în momentul execuției loviturii libere va fi de 2 m ( 2 pași).

9.2. Lovitura de pedeapsă se execută de la punctul de la 7 m.

9.3. 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.

9.4. Jucătorul care urmează să execute lovitura liberă directă sau indirectă are obligația de a repune mingea în joc în 10 secunde de la reprimirea mingii în suprafața de joc .

## **ART. 10 LOVITURA LIBERA INDIRECTĂ**

10.1. Nu se poate înscrie gol decât dacă mingea, înainte de a intra în poartă, a fost atinsă sau jucată și de un alt jucător decât cel care a executat lovitura.

10.2. Abateri care se sancționează cu Lovitura Liberă Indirectă.

Se sancționează jucătorul care comite una dintre următoarele greșeli, astfel:

10.2.1. Pentru Portar:

a). trage de timp; nu repune mingea în joc în mai puțin de 10 (zece) secunde de la readucerea mingii în suprafața de joc;

b). atinge cu mâna mingea care i-a fost trimisă intenționat cu piciorul de către un coechipier;

c). atinge cu mâna mingea care i-a fost trimisă din lovitura de la margine de către un coechipier.

10.2.2. Pentru Jucător de Camp:

a). trage de timp; nu repune mingea în joc în mai puțin de 10 (zece) secunde de la readucerea mingii pe suprafața de joc;

b). joacă periculos;

c). își oprește adversarul în mod intenționat;

d). obligă portarul cu mingea în mână să joace mingea.

## **ART. 11 LOVITURA LIBERA DIRECTĂ**

11.1. Dacă mingea este trimisă direct în poartă, golul este valabil.

11.2. Mingea trebuie să se afle la sol, nemiscată, în locul comiterii infracțiunii.

11.3. Jucătorii echipei adverse trebuie să păstreze față de minge o distanță de cel puțin 2 metri.

11.4. Mingea intra in joc doar daca a fost atinsa si s-a miscat.

11.5. Sanctiuni:

- a). daca jucatorul echipei adverse se afla in interiorul distantei prevazute, lovitura libera se poate repeta, la cererea echipei care executa;
- b). daca jucatorul care executa lovitura atinge inca o data mingea, fara ca aceasta sa fi fost atinsa de un alt jucator, lovitura se reia, din locul initial;
- c). loviturile executate incorect se reiau.

## **ART.12 LOVITURA DE AUT**

12.1. Cand o echipa trimite balonul in afara suprafetei de joc, dar nu in spatele celor doua porti, sau mingea atinge plasa de deasupra terenului sau alte elemente fixe de decor, formatia adversa va intra in posesie.

12.2. Autul se executa doar cu piciorul, de pe linia de aut sau din spatele ei, din locul in care balonul a parasit terenul sau a atins plasa de siguranta, in 5 secunde de la intrarea jucatorului executant in posesia mingei si ajungerea acestuia in locul din care trebuie sa execute, cu conditia obligatorie ca mingea sa fie oprita.

12.3. In cazul in care lovitura nu se executa corect, repunerea revine celeilalte echipe.

## **ART.13 LOVITURA DE COLT**

13.1. Lovitura de la colt este un mod de reluare a jocului.

13.2. Din lovitura de colt se poate marca gol direct.

13.3. Jucatorul are obligatia de a executa lovitura de colt in 10 secunde de la reprimirea balonului in suprafata de joc.

13.4. Se acorda lovitura de colt in cazul in care mingea, dupa ce a fost atinsa ultima data de un jucator al echipei in aparare, a depasit in intregime linia de poarta (in afara partii acestei linii cuprinsa intre stalpii portii).

13.5. Lovitura de colt se va executa dupa urmatoarele reguli:

- a). jucatorii echipei adverse nu vor putea sa se apropie la mai putin de 2 metri de mingea;
- b). lovitura de colt se executa de un jucator al echipei in atac;
- c). mingea este in joc dupa ce a fost lovita si ca urmare a loviturii s-a miscat;
- d). jucatorul executant nu poate juca mingea a doua oara inainte ca aceasta sa fi fost jucata de un alt jucator.

### **13.6. SANCTIUNI:**

a). daca jucatorul care executa lovitura de colt joaca mingea a doua oara inainte ca ea sa fi fost atinsa sau jucata de un alt jucator, se va acorda o lovitura libera indirecta echipei adverse, executata de pe locul unde s-a comis incalcarea regulamentului, cu exceptia prevederilor exceptionale;

b). daca are loc orice alta incalcare a regulamentului, lovitura de colt va fi repetata.

### **ART. 14 REPUNEREA DE LA POARTA**

14.1. Aruncarea de la poarta este un mod de reluare a jocului.

14.2. Portarul poate repune mingea in joc si cu mana, si cu piciorul.

14.3. Repunerea din careu, de catre portar, poate fi efectuata catre un coechipier aflat oriunde pe teren.

14.4. Din aut de poarta nu se poate inscrie gol direct. Portarul poate inscrie gol doar atunci cand mingea este in joc.

14.5. Orice pasa catre portar data cu piciorul de la coechipieri si prinsa de acesta cu mana se va sanctiona cu lovitura libera indirecta.

14.6. Portarul are obligatia de a repune mingea in joc in 10 secunde.

14.7. Jocul este reluat prin aruncare de poarta in cazul in care mingea, atat in aer, cat si pe pamant, depaseste cu toata circumferinta linia de baza si a fost atinsa ultima data de un jucator al echipei in atac.

14.8. Jucatorii echipei adverse trebuie sa stea in afara suprafetei de pedeapsa la executarea unui aut.

14.9. Portarul nu poate atinge din nou mingea inainte ca aceasta sa fi fost jucata de un alt jucator.

14.10. Sanctiuni:

a).daca portarul atinge cu mana din nou mingea dupa ce aceasta a parasit suprafata de pedeapsa, dar inca nu a fost atinsa de nici un alt jucator, jocul se va relua printr-o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse din locul unde portarul a atins mingea a doua oara;

b). daca portarul, dupa ce a pus mingea in joc, retine in mana mingea primita de la un coechipier, jocul se va relua printr-o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse, tinandu-se seama de dispozitiile generale obligatorii.

14.11. Nu se poate inscrie gol cu mana in nicio situatie.

## **ART. 18 TRAGERI DE TIMP**

Pentru trageri de timp repetate, se pierde posesia si se acorda lovitura libera indirecta, in favoarea celeilalte echipe.

## **CAP. IV – ABATERI SI COMPORTARE NESPORTIVĂ. SANCTIUNI**

1.1. Orice abateri sau comportari nesportive, atat in teren, cat si pe margine, vor fi sanctionate de catre Organizatori in conformitate cu prezentul Regulament.

1.2. Folosirea violentei fizice de catre un jucator asupra membrilor staffului de organizare conduce la excluderea definitiva a intregii echipe din concurs.

1.3. Daca un jucator foloseste violenta fizica, fata de un adversar sau coechipier, este eliminat din competitie, iar echipa sa termina meciul in inferioritate. La urmatoarea abatere de acest gen, echipa jucatorului este eliminata din competitie.

1.4. Daca un jucator adreseaza orice fel de injurii, foloseste semne obscene, are un comportament nesportiv in raport cu adversarul, organizatorul sau publicul, acesta este eliminat din meci, iar echipa joaca in inferioritate numerica restul partidei. La a doua abatere, intreaga echipa este eliminata din competitie.

1.5. Daca un jucator scuipa, va fi eliminat din joc, iar echipa termina partida in inferioritate, acestuia interzicandu-i-se participarea la partida urmatoare, in cazul calificarii. La urmatoarea abatere, jucatorul in cauza este eliminat din competitie.

1.6. Echipa a carei jucatori au un comportament nesportiv este eliminata din competitie.

1.7. Jucatorii sunt obligati sa respecte fara nicio exceptie deciziile Organizatorului, care va asista la joc la marginea terenului.

1.8. Un jucator eliminat va putea sta alaturi de rezerve, dar va fi eliminat din incinta, daca are un comportament nesportiv.

1.9. Un jucator eliminat in timpul unui joc nu mai poate fi inlocuit, pana la finalul partidei respective.

1.10. Orice echipa care nu se supune regulamentului competitiei, periclitand buna desfasurare a acesteia, va fi avertizata, penalizata sau exclusa din campionat, in functie de gravitatea faptelor comise.

1.11. Este interzisa intrarea in lot, pe teren sau in calitate de rezerve, a jucatorilor in stare de ebrietate.

1.12. Persoanele aflate in stare de ebrietate nu au drept de joc. Organizatorul va interzice accesul pe teren a jucatorilor in cauza.

1.13. Echipele participante sunt direct raspunzatoare pentru orice manifestare reprobabila a propriilor suporterii. In cazul in care suporterii provoaca incidente, acestea se pot solda cu avertisment, depunctarea sau excluderea din competitie a echipei pe care o sustin. Organizatorul are obligatia sa opreasca jocul pentru 3 minute, timp in care reprezentantii echipei in cauza au obligatia sa remedieze situatia. In caz contrar, dupa expirarea celor 3 minute, jocul este oprit, iar echipa adversa este declarata castigatoare cu 3-0.

1.14. Desconsiderarea competitiei sau a adversarului se poate solda cu depunctarea echipei sau pierderea jocului.

1.15. Comportamentul nesportiv al jucatorilor sau reprezentantilor unei echipe se sanctioneaza cu avertisment, suspendare, depunctare sau excludere din competitie, indiferent daca faptele se petrec pe terenul de joc sau in afara acestuia.

1.16. Folosirea jucatorilor fara drept de joc in cadrul Cupei Fermierului atrage dupa sine pierderea jocului la masa verde.

1.17. Sanctiunile prezentului regulament se aplica atat in cazul evenimentelor aparute in timpul jocului, cat si in cazul celor aparute inaintea si dupa finalul jocului.

## **CAP. V DREPTURI, OBLIGATII, DECIZII ORGANIZATORICE**

Preambul:

### **ART. 1 ORGANIZATORII**

1.1. Organizarea fiecărei partide de joc revine Organizatorilor. Fiecare partida va fi supravegheata de minimum 2 persoane din echipa de Organizare, precum si de o societate specializata de protectie si paza.

1.2. Organizatorii vor veghea la aplicarea regulilor de joc pe toata durata derularii competitiei.

1.3. Organizatorii vor lua deciziile legate de joc in baza Regulamentului si vor sta pe marginea terenului.

1.4. Organizatorii sunt suverani cu privire la adoptarea deciziilor pe teren, in timpul jocului, de la intrarea si pana la iesirea echipelor din incinta terenului de joc.

1.5. Organizatorii pot sa inceapa meciul cu o intarziere de maximum 30 minute, daca aceasta este justificata.



1.6. Organizatorii vor decide daca un jucator este sau nu sub influenta alcoolului si va putea decide eliminarea acestuia.

1.7. In caz de nelamuriri sau divergente, echipele pot solicita Organizatorului interventia acestuia in teren. In caz de prelungire a divergentelor, 3 jucatori reprezentanti ai echipei vor discuta cu Organizatorul, la marginea terenului, pentru lamurirea situatiei.

### **ROLUL ORGANIZATORILOR:**

1. De a depune toate eforturile pentru a asigura conditiile pentru buna desfasurare a competitiei.

2. Sa asigure asistenta jucatorilor accidentati sau publicului de pe margine, in caz de nevoie.

3. Sa promoveze competitia, sponsorii si echipele participante.

4. Sa verifice respectarea conditiilor de participare de catre jucatorii care intra pe teren, sa semnalizeze inainte de inceperea partidei/la pauza/dupa partida eventualele nereguli si sa ia masurile care se impun (vezi capitolele anterioare).

5. Sa ia deciziile corecte si necesare, din timpul partidei, pentru buna desfasurare a jocurilor.

6. Sa completeze raportul de observare al competitiei.

7. Sa legitimize si sa verifice echipele și jucătorii inainte de intrarea acestora pe teren.

8. Sa cronometreze timpii de penalizare si sa acorde asistenta, sa inregistreze scorurile partidelor si sa le afiseze public.

### **ART. 2 OBLIGATIILE ORGANIZATORULUI**

2.1. Vegheaza la aplicarea regulilor de joc;

2.2. Verifica ca o echipa sa nu foloseasca jucatori care nu au drept de joc;

2.3. La atitudine impotriva jucatorului care are o comportare nesportiva, il va avertiza, iar, in cazul infractiunilor grave, va dispune eliminarea acestuia;

2.4. Trimite in afara terenului de joc acele persoane care au patruns pe teren fara incuviintarea sa.

2.5. Este responsabil de cronometrarea timpului de joc;

2.6. Vegheaza ca timpul de joc prevazut sa fie respectat;

2.7. Verifica durata eliminarilor;

2.8. Indica prin semnalizare sonora sfarsitul reprizelor si al partidei;

2.9. Consemneaza numerele de pe tricouri ale jucatorilor;

2.10. Noteaza si verifica pe foaia de joc numarul de pe tricou al marcatorului si al jucatorilor sanctionati.

### **ART. 3 DREPTURILE ORGANIZATORULUI**

3.1. Are dreptul de a opri jocul pentru orice incalcare a regulamentului, de a suspenda sau de a intrerupe definitiv partida in cazul unor evenimente neprevazute sau neasteptate.

3.2. Are dreptul sa opreasca partida, daca considera ca un jucator a fost grav accidentat, si de a dispune transportarea lui in afara terenului de joc.

3.3. Are dreptul sa verifice daca inlocuirea a fost facuta regulamentar.

### **ART. 4 DECIZIILE ORGANIZATORULUI**

4.1. Deciziile Organizatorului referitoare la partida sunt obligatorii, definitive si irevocabile

4.2. Organizatorul isi poate schimba o decizie despre care, dupa parerea sa ca urmare a unei consultari interne, isi da seama ca este eronata, cu conditia ca jocul sa nu se fi reluat sau sa se fi terminat.

4.3. Organizatorul poate acorda echipelor informatii despre partida.

4.4. Decizia cu privire la un meci se poate schimba in urma contestatiei echipei implicate in meci, daca echipa adversa nu a apucat sa joace urmatorul meci din competitie.

### **ART. 5 MODIFICAREA TERMENELOR SI CONDITIILOR DE INSCRIERE SI PARTICIPARE**

Organizatorul va putea modifica, rectifica si/sau revizui in orice moment si la libera lor alegere oricare dintre dispozitiile Termenilor si Conditiiilor.

## **CAPITOLUL VI – REGLEMENTARI PROCEDURALE: CONTESTATII, AMANARI, PROCEDURI**

### **ART. 1. CONTESTATII**

1.1. Contestatiile de orice fel se vor adresa catre si se vor solutiona de catre Organizatori.

1.2. Orice echipa are dreptul de a formula o contestatie inaintea meciului, in timpul pauzei si dupa partida, dar inainte ca echipa contestata sa inceapa urmatoarea partida.

### **ART. 2. PROCEDURI**

2.1. In cazul nelamurilor, pentru a se lua o decizie rapida, capitani de echipa vor discuta cu Organizatorul inainte de inceperea jocului sau pot cere intreruperea partidei, pentru lamuriri. Timp prevazut: maximum 5 minute.

2.2. Capitanul fiecarei echipe este obligat sa semneze formularul de joc inainte de inceperea partidei.

### **ART. 3. NEPREZENTĂRI, AMÂNĂRI SI REPROGRAMĂRI**

3.1. Neprezentarea nemotivata la un joc atrage dupa sine excluderea din competitie. In cazul retragerii in timpul competitiei, toate punctele se radiaza.

3.2. Amanarea unui meci de catre o echipa se poate face doar cu acordul Organizatorilor. In caz contrar, echipa care vrea sa amane meciul va pierde cu 2-0.

3.3. Echipa care nu se prezinta pe teren intr-un interval de 10 minute de la ora programarii si nu a anuntat Organizatorul de intarziere va pierde meciul cu 2-0.

3.4. Echipa care anunta intarzierea pana la ora inceperii partidei va beneficia de reprogramarea partidei.

### **CAP. VII PREMII**

**Art.1. În urma derulării competiției vor fi desemnate 3 echipe câștigătoare pe baza punctajului obținut începând de la cel mai mare, fiind acordate 6 premii, astfel:**

#### **LOCUL 1 :**

- **PREMII IN BANI – 5000 EURO BRUT**

#### **LOCUL 2 :**

- **PREMII IN BANI – 3000 EURO BRUT**

#### **LOCUL 3:**

- **PREMII IN BANI – 2000 EURO BRUT**

*\*Observatie: Toate sumele de bani, mentionate in acest articol, sunt brute, urmând ca din quantumul acestora sa se rețină și să se vireze taxele și impozitele prevăzute de lege la momentul acordării acestora.*

**Art. 2. Se vor acorda următoarele premii speciale:**

2.1. Premiul Cel mai bun jucător

2.2. Premiul Golgeterul concursului

### 2.3. Premiul Cel mai bun portar

2.4. Premiile în bani sunt acordate participantilor castigatori, premiile ce revin echipei fiind împărțite în mod egal între toți membrii lotului acesteia. Plata premiilor se va efectua în lei la cursul leu/EUR din ziua plății, în numerar sau prin virament în conturile bancare ale câștigătorilor.

2.5. Sumele de bani plătite cu titlu de premiu vor fi supuse reglementărilor legale în vigoare cu privire la impozitarea câștigurilor realizate din premii.

### **IV. CESIUNEA DREPTURILOR DE AUTOR**

Candidatii înțeleg pe deplin și sunt de acord că prin completarea și trimiterea Formularului de înscriere, respectiv a participării la Concurs, îi cedează Organizatorului, cu caracter exclusiv, imediat, pe durata maximă pentru protecția drepturilor de autor prevăzută de Legea nr. 8/1996 privind drepturile de autor și drepturile conexe dreptului de autor și nelimitat teritorial, orice drept patrimonial conex dreptului de autor decurgând din sau în legătură cu participarea la Concurs, Organizatorul fiind îndreptățit, dar nu obligat, inclusiv, dar fără a se limita la, să includă toate sau oricare dintre prestațiile Candidatilor, parțiale sau integrale, în Concurs și/sau în orice formă de promovare și/sau de distribuție și/sau de exploatare a Concursului, indiferent de locul în care acesta se desfășoară, astfel încât aceste prestații să poată fi radiodifuzate, radiodifuzate secundar, retransmise prin cablu, comunicate public în lume prin orice mijloc media și/sau în orice format existent acum sau în viitor (inclusiv prin Internet și rețelele de telefonie mobilă), împrumutate, închiriate, distribuite, importante în vederea distribuirii pe piață.

### ANEXA LA REGULAMENT

#### PARTICIPANTII:

a). Drepturi de Imagine și drepturi de proprietate intelectuală

Numitul

---

sunt de acord să cedez drepturile de folosire a imaginii mele, Organizatorilor Cupei fermierului, cu ocazia acestui eveniment.

Totodată declar că prin completarea și trimiterea Formularului de înscriere, respectiv a participării la Concurs, sunt de acord cu fixarea imaginii mele și a execuțiilor mele în timpul partidelor de joc pe orice suport, iar pentru acestea cedez Organizatorului, cu caracter exclusiv, imediat, pe durata maximă pentru protecția drepturilor conexe dreptului de autor prevăzută de Legea nr. 8/1996 privind drepturile de autor și drepturile conexe dreptului de autor și nelimitat teritorial, orice drept patrimonial conex dreptului decurgând din sau în legătură cu participarea la Concurs, Organizatorul fiind îndreptățit, dar nu obligat, inclusiv, dar fără a se limita la, să includă toate sau oricare dintre prestațiile, parțiale sau

integrale, in Concurs si/sau in orice forma de promovare si/sau de distribuire si/sau de exploatare a Concursului, indiferent de locul in care aceasta se desfasoara, astfel incat aceste prestatii sa poata fi radiodifuzate, radiodifuzate secundar, retransmise prin cablu, comunicate public in lume prin orice mijloc media si/sau in orice format existent acum sau in viitor (inclusiv prin Internet si retelele de telefonie mobile), imprumutate, inchiriate, distribuite, importate in vederea distribuirii pe piata.

b). Declaratie pe proprie raspundere ca participantul este apt din punct de vedere medical pentru efort fizic si pentru a participa la competitia de fotbal Cupa Fermierului.

Numitul

---

declar pe proprie raspundere si in deplinatatea facultatilor mintale ca sunt apt din punct de vedere medical pentru efort fizic si pentru a putea participa la competitia de fotbal pentru amatori "Cupa FERMIERULUI" . De asemenea, sunt de acord ca Organizatorii nu raspund in cazul accidentarilor mele suferite in timpul competitiei.

Protectia datelor cu caracter personal

Prin participarea la Concurs, participantii confirma cunoasterea prevederilor prezentului Regulament, inclusiv a Politicii de confidentialitate cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal.

Organizatorul se obliga sa prelucreze datele cu caracter personal ale Participantilor la Concurs, in scopul organizarii si desfasurarii Concursului in conformitate cu prevederile GDPR si a Politicii de Confidentialitate afisate pe site...[link](#).