



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA

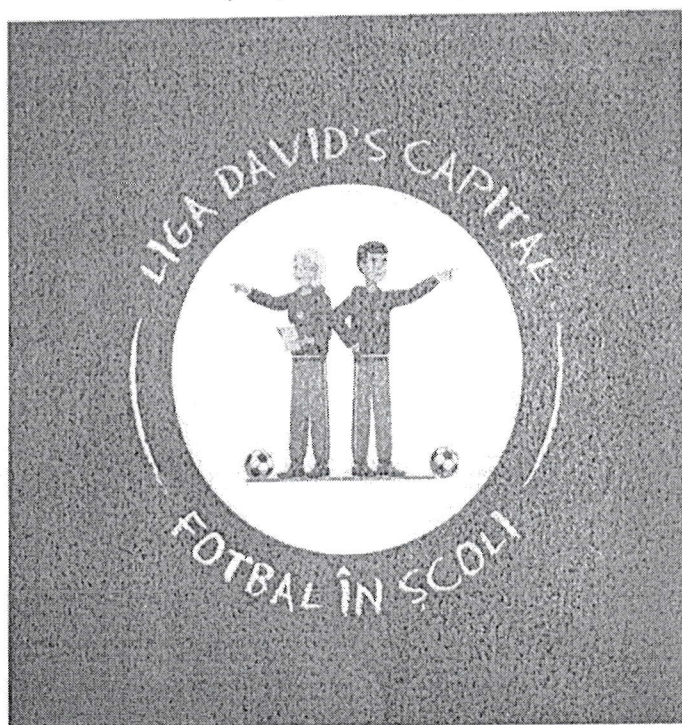
Ministerul Educației și Cercetării
al Republicii Moldova



Federația Moldovenească
de Fotbal



Turneul Republican de fotbal
**"LIGA DAVID'S CAPITAL
FOTBAL ÎN ȘCOLI"**
(ediția 2025-2026)



REGULAMENT
de organizare și desfășurare

1. DISPOZIȚII GENERALE

- 1.1. Prezentul Regulament (**Regulament**) stabilește modul de organizare și desfășurare a Turneului Republican de fotbal „LIGA DAVID’S CAPITAL FOTBAL ÎN ȘCOLI” (**Turneul**), din cadrul Proiectului „Fotbal în școli” (Clase specializate), susținut de Federația Moldovenească de Fotbal (**FMF**) și Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova (**MEC**).
- 1.2. Regulamentul este elaborat de FMF și este aprobat prin Ordinul MEC.

2. OBIECTIVE

- promovarea unui stil de viață sănătos;
- dezvoltarea și popularizarea fotbalului în Republica Moldova;
- încurajarea elevilor să practice în mod regulat activități fizice și fotbalul;
- creșterea interesului pentru activitățile sportive extracurriculare;
- promovarea spiritului de fair-play;
- dezvoltarea identității sportive a fiecărei instituții de învățământ (**Instituție**);
- îmbunătățirea organizării competițiilor sportive la nivelul instituțiilor de învățământ;
- implicarea conducerii Instituțiilor și a altor parteneri în organizarea activităților sportive;
- asigurarea unui cadru competițional pentru participanții la Proiectul FMF și MEC „Fotbal în școli” (clase specializate);
- dezvoltarea calităților individuale ale jucătorilor aflați în proces de formare, prin metode moderne de pregătire.

3. ORGANIZARE

- 3.1. Turneul este organizat și desfășurat de FMF, în parteneriat cu MEC, Autoritățile publice locale (**APL**), în conformitate cu:
- calendarul acțiunilor sportive naționale și internaționale, aprobat de MEC;
 - prevederile Regulamentului;
 - regulamentul tehnic al jocului de minifotbal (versiunea Socca pentru clase VI și VI) și de fotbal mare 11x11 (pentru clase VII, VIII și IX).
- 3.2. MEC, prin intermediul direcțiilor de educație, tineret și sport (**DETS**), în funcție de aria de competență, răspunde de coordonarea, îndrumarea, controlul și adoptarea măsurilor care se impun pentru buna organizare și desfășurare a Turneului.
- 3.3. Gestionarea Turneului este efectuată de Comitetul Organizatoric (**Comitet**), compus din reprezentanții FMF.
- 3.4. Mecuriile din cadrul Turneului vor fi deservite de arbitri, desemnați de Comitetul de Arbitri al FMF.
- 3.5. Ședința de validare cu participarea reprezentanților echipelor și tragerea la sorți sunt stabilite pe **03 martie 2026**.

4. PARTICIPANȚI

- 4.1. La Turneu vor participa elevii (băieți și fete) Instituțiilor, în care sunt organizate clase specializate de fotbal, și anume:

Competiția rezervată claselor a V-a:

1. IP LT "George Meniuc", mun. Chișinău (**George Meniuc**)
2. IP LT "Dante Aligheri", mun. Chișinău (**Dante Aligheri**)
3. IP LT "Liviu Deleanu", mun. Chișinău (**Liviu Deleanu**)
4. IP LT "Alexandru cel Bun", or. Sîngera, mun. Chișinău (**Alexandru cel Bun**)
5. IP LT "Universul", mun. Chișinău (**Universul**)
6. IP LT "Mihai Viteazul", mun. Chișinău (**Mihai Viteazul**)
7. IP LT "P. Zadnipru", mun. Chișinău (**P. Zadnipru**)
8. IP LT "N. Gogol", mun. Chișinău (**N. Gogol**)

Competiția rezervată claselor a VI-a:

1. IP LT "George Meniuc", mun. Chișinău (**George Meniuc**)
2. IP LT "Dante Aligheri", mun. Chișinău (**Dante Aligheri**)
3. IP LT "Mihai Eminescu", or. Cimișlia (**Mihai Eminescu (Cimișlia)**)
4. IP LT "Olimp", mun. Chișinău (**Olimp**)
5. IP LT "Universul", mun. Chișinău (**Universul**)
6. IP LT "Mihai Sadoveanu", c. Giurgiulești, r-n Cahul (**Mihai Sadoveanu (Giurgiulești)**)
7. IP LT "George Călinescu", mun. Chișinău (**George Călinescu**)
8. IP LT "P. Zadnipru", mun. Chișinău (**P. Zadnipru**)
9. IP LT "N. Gogol", mun. Chișinău (**N. Gogol**)
10. IP LT "Scoala medie nr. 9", or. Rîbnița, Transnistria (**Scoala nr. 9**)

Competiția rezervată claselor a VII-a:

1. IP LT "Mihai Viteazul", mun. Chișinău (**Mihai Viteazul**)
2. IP LT "N. Gogol", mun. Chișinău (**N. Gogol**)
3. IP LT "Universul", mun. Chișinău (**Universul**)
4. IP LT "Hyperion", com. Durești, mun. Chișinău (**Hyperion**)
5. IP LT "Alexandru cel Bun", or. Sîngera, mun. Chișinău (**Alexandru cel Bun**)
6. IP LT "Mihai Eminescu", or. Cimișlia (**Mihai Eminescu (Cimișlia)**)
7. IP LT "Mihai Eminescu", mun. Ungheni (**Mihai Eminescu (Ungheni)**)
8. IP LT "I. L. Caragiale", mun. Orhei (**I. L. Caragiale**)
9. IP LT "Olimp", mun. Chișinău (**Olimp**)
10. IP LT "P. Zadnipru", mun. Chișinău (**P. Zadnipru**)
11. IP LT "Mihai Sadoveanu", c. Giurgiulești, r-n Cahul (**Mihai Sadoveanu (Giurgiulești)**)

Competiția rezervată claselor a VIII-a:

1. IP LT "Mihai Eminescu", or. Cimișlia (**Mihai Eminescu (Cimișlia)**)
2. IP LT "Universul", mun. Chișinău (**Universul**)
3. IP LT "Olimp", mun. Chișinău (**Olimp**)
4. IP LT "George Călinescu", mun. Chișinău (**George Călinescu**)
5. IP LT "Mihai Viteazul", mun. Chișinău (**Mihai Viteazul**)
6. IP LT "N. Gogol", mun. Chișinău (**N. Gogol**)
7. IP LT "Nicolae Iorga", mun. Chișinău (**Nicolae Iorga**)

8. IP LT "A.I. Cuza", mun. Chişinău (**A.I. Cuza**)
9. IP LT "Mihai Eminescu", mun. Ungheni (**Mihai Eminescu (Ungheni)**)
10. IP LT "Hyperion", com. Durleşti, mun. Chişinău (**Hyperion**)
11. IP LT "Alexandru cel Bun", or. Sîngera, mun. Chişinău (**Alexandru cel Bun**)

Competiția rezervată claselor a IX-a:

1. IP LT "George Călinescu", mun. Chişinău (**George Călinescu**)
2. IP LT "Gr. Vieru", com. Bacioi, mun. Chişinău (**Gr. Vieru**)
3. IP LT "Gaudeamus", mun. Chişinău (**Gaudeamus**)
4. IP LT "T. Zanet", com. Congaz, r-nul Comrat (**T. Zanet**)
5. IP LT "M. Sadoveanu", or. Ocnița (**M. Sadoveanu**)
6. IP LT "Mihai Viteazul", mun. Chişinău (**Mihai Viteazul**)
7. IP LT "Nicolae Iorga", mun. Chişinău (**Nicolae Iorga**)

- 4.2. Un jucător poate fi înregistrat doar la o singură echipă în cadrul Turneului.
- 4.3. Toți membrii echipei trebuie să fie elevi ai clasei specializate de fotbal din Instituția respectivă. **Ca excepție, în echipă pot fi incluse fete din clasele paralele, dar numai în cazul în care, în clasa specializată respectivă, nu există un număr suficient de fete, conform art. 5.15 al Regulamentului.**
- 4.4. Componenta echipei conform anexelor 2 și 3 ale Regulamentului, și conform catalogului clasei respective:
 - Jucători: min. 15 jucători – max. 30 jucători;
 - Un antrenor;
 - Un reprezentant.
- 4.5. Echipele se înscriu și participă sub denumirea Instituției pe care o reprezintă.
- 4.6. Participarea la competiții este permisă doar cu avizul pozitiv al medicului Instituției.
- 4.7. Echipele poartă responsabilitatea directă pentru depunerea cererii de participare, pentru sănătatea jucătorilor, precum și a persoanelor care se află pe terenul de joc.
- 4.8. În cazul constatării unor abateri de la prevederile Regulamentului, Comitetul examinează fiecare caz în parte, responsabilitatea revenind Instituției reprezentate, și nu unor persoane fizice.

5. REGULILE DE JOC ȘI CONDIȚIILE DE DESFĂȘURARE

- 5.1. În cadrul Turneului se organizează competiții separate pentru clasele: V, VI, VII, VIII și IX.
- 5.2. Competițiile pentru clasele V și VI se desfășoară conform „Regulilor de joc Socca 7x7” (Anexa 4), aprobate de Federația Internațională de Socca (ISF).
- 5.3. Competițiile pentru clasele VII, VIII și IX se desfășoară conform regulilor de joc ale fotbalului mare (Anexa 5).
- 5.4. Regulile privind cartonașe (pct. 5.4.1 și 5.4.2) se aplică tuturor claselor.
- 5.4.1. Jucătorul este suspendat pentru următorul meci al echipei sale dacă:
 - primește un cartonaș roșu (direct sau ca urmare a două cartonașe galbene în același meci);
 - primește trei cartonașe galbene în meciuri diferite pe parcursul Turneului.
- 5.4.2 După executarea suspendării, toate cartonașele primite anterior de jucător se anulează.
- 5.5 Meciurile se joacă pe terenuri cu gazon artificial și cu următoarele caracteristici:
- 5.5.1 pentru clasele V și VI

- Lungime - min. 44 m, max. 50 m;
 - Lățime – min. 24 m, max. 30 m;
 - Dimensiunea porții – 2 x 4 m sau 2 x 5 m.
- 5.5.2 pentru clasele VII, VIII și IX dimensiuni standard ale fotbalului mare (fotbal 11x11).
- 5.6 Toate meciurile se joacă cu mingea de mărimea nr. 5.
- 5.7 Un meci nu poate începe dacă o echipă are pe teren mai puțin de:
- 5 jucători – pentru clasele V–VI;
 - 7 jucători – pentru clasele VII, VIII și IX.
- 5.8 Pentru clasele V–VI numărul de înlocuiri de jucători este nelimitat.
- 5.9 Pentru clasele VII, VIII și IX numărul de înlocuiri de jucători conform Anexei 5.
- 5.10 Durata meciului:
- 2 reprize a câte 20 min., cu pauză de 3 min. între reprize (pentru clasele V–VI);
 - 2 reprize a câte 30 min., cu pauză de 5 min. între reprize (pentru clasele VII, VIII și IX).
- 5.11 Fiecare echipă trebuie să aibă două seturi de echipament, în culori clar diferite, care să permită diferențierea ușoară a echipelor pe teren și în transmisiune.
- 5.12 Nu este permis jocul în veste departajare. Echipamentul jucătorului trebuie să includă:
- tricou cu mâneci;
 - șorturi (sau pantaloni pentru portari);
 - jambiere;
 - aparători;
 - încălțăminte de fotbal.
- 5.13 Reprezentanții echipelor trebuie să se asigure înaintea meciului că echipele poartă echipamente în culori clar diferite.
- 5.14 Dacă ambele echipe au echipament de bază în culori identice sau apropiate, prioritate are echipa indicată în program ca gazdă. Cealaltă echipă este obligată să joace în echipamentul de rezervă, care trebuie să respecte prevederile pct. 5.13.
- 5.15 Numărul jucătorilor pe teren pentru fiecare echipă este următorul:
- Pentru clasele V–VI: 7 jucători (6 în teren și 1 portar), **inclusiv cel puțin 2 fete;**
 - Pentru clasele VII–IX: 11 jucători (10 în teren și 1 portar), **inclusiv cel puțin 1 fată;**
 - Înregistrarea fetelor va fi supusă unei verificări suplimentare din partea Comitetului.
- 5.16 Dacă echipa nu respectă prevederile pct. 5.15 privind numărul minim de fete pe teren, aceasta va evolua în inferioritate numerică.

6. ETAPELE DE DESFĂȘURARE ȘI ATRIBUȚIILE ORGANIZATORILOR

6.1 Turneul se organizează în 3 etape:

6.1.1 Etapa preliminară (**Faza Grupelor**).

Organizatori și responsabili	Instituțiile, desemnate gazde (p. 7.1.4 și 7.1.5)
Parteneri	FMF, APL, DETS raionale/municipale (în mun. Chișinău - preturile de sector)
Termenii	31 martie 2026 – 29 aprilie 2026 (zi de rezervă este luni și vineri)
Locul desfășurării	Terenurile de fotbal din gestiunea Instituțiilor (p. 7.1.4 și 7.1.5).

6.1.2 Etapa intermediară (**Play-Off**)

Organizatori și responsabili	Instituțiile, desemnate gazde ale etapelor (p. 7.3.)
Parteneri	FMF, APL, DETS raionale/municipale (în mun. Chișinău - preturile de sector)
Termenii	22 aprilie 2026 – 6 mai 2026
Locul desfășurării	com. Ciorescu - Socca Arena, IP LT "P. Zadnipro", IP LT "Universul", IP LT "Nicolae Iorga", IP LT "Dante Aligheri"

6.1.3 Etapa finală (finala mica și finala mare)

Organizatori și responsabili	MEC, FMF
Parteneri	DETS raionale /municipale, DGETS a mun. Chișinău
Termenii	12 mai 2026 (clasele VII, VIII și IX) și 14 mai 2026 (V–VI)
Locul desfășurării	Arena Zimbru, Arena Zimbru-2, Orange Arena (parcul La Izvor, mun. Chișinău).
	Premierea

6.2 Organizatorii și responsabili au următoarele atribuții:

6.2.1 Instituțiile gazde:

- asigură baza sportivă corespunzătoare (terenul de joc marcat corespunzător, vestiare etc.);
- asigură asistența medicală autorizată;
- asigură condițiile pentru realizarea filmărilor TV: 2 mese, 2 scaune;
- asigură locul pentru banner și instalarea acestuia în avans, înainte de începerea meciurilor, de către reprezentanții responsabili ai Instituțiilor;
- asigură apă (dacă este posibil) sau acces liber la apă pentru participanții la turneu;
- asigură măsurile privind ordinea și securitatea tuturor participanților;

6.2.2 Comitetul:

- asigură și răspund de buna organizare și desfășurare a meciurilor din cadrul Turneului conform prevederilor Regulamentului;
- asigură, cu sprijinul reprezentanților asociațiilor teritoriale de fotbal și al oficiilor regionale de dezvoltare ale FMF, validarea echipelor la meciurile Turneului desfășurate în zona lor de competență;
- asigură arbitrarea meciurilor (p. 3.4 al Regulamentului);

- înregistrează contestațiile și asigură soluționarea acestora în conformitate cu prevederile Regulamentului;
- organizatorul, reprezentatul FMF, are dreptul de a amâna etapa sau meciul din cauza condițiilor meteorologice sau altor condiții organizatorice, dacă aceasta pune în pericol siguranța și sănătatea participanților sau nu corespunde cerințelor de desfășurare de calitate a meciurilor, conform punctului 6.2 al Regulamentului. De asemenea, organizatorul poate modifica datele meciurilor sau locul de desfășurare a acestora, în cazul în care există o necesitate justificată.

7. SISTEMUL DE DISPUTARE A TURNEULUI

7.1. Formatul fazei grupelor este stabilit după cum urmează:

Pentru clasele V, VI, VIII:

- 7.1.1 2 grupe câte 4 echipe (clasa V), 2 grupe câte 5 echipe (clasa VI), 3 grupe câte 3-4 echipe (clasa VIII).
- 7.1.2 meciurile se dispută conform sistemului "fiecare cu fiecare" (după regula tabelii Berger), într-un singur tur, cu numere de ordine ale echipelor, stabilite prin tragere la sorți în cadrul ședinței de validare.
- 7.1.3 Instituțiile gazdă sunt stabilite prin Regulament și repartizate în grupe diferite. Alte echipe vor fi adăugate în grupe prin tragere la sorți la ședința de validare ținând cont de amplasarea geografică. Programul meciurilor și componența grupelor vor fi publicate suplimentar în documente separate.

Ordinea meciurilor în Faza Grupelor (tabela Berger):

Etapă	1	2	3	4	5
clasele V și VIII	1-4 / 2-3	4-3 / 1-2	2-4 / 3-1		
clasele VI	1-5 / 2-4 (3 liberă)	5-3 / 4-1 (2)	3-2 / 1-4 (5)	2-5 / 4-3 (1)	3-1 / 5-4 (2)

- 7.1.4 Meciurile din cadrul fazei grupelor vor fi gazduite de Instituțiile, indicate în următoarele tabele:

Clasa V:

Grupa A	Grupa B
1. George Meniuc	1. Mihai Viteazul
2. Liviu Deleanu	2. N. Gogol
3. Alexandru cel Bun	3. Dante Aligheri
4. P. Zadnipru	4. Universul

*Meciurile din etapa 3 ale unei grupe vor fi găzduite de IP LT „Liviu Deleanu”, mun. Chișinău.

Clasa VI:

Grupa A	Grupa B
1. Mihai Eminescu (Cimișlia)	1. Olimp
2. Universul	2. N. Gogol
3. George Meniuc	3. George Călinescu
4. Dante Aligheri	4. P. Zadnipru
5. Mihai Sadoveanu (Giurgiulești)	5. Scoala nr. 9 (Rîbnița)

Clasa VIII:

Grupa A	Grupa B	Grupa C
1. Universul	1. George Călinescu	1. Nicolae Iorga
2. Alexandru cel Bun	2. Hyperion	2. Mihai Eminescu (Cimișlia)
3. Mihai Viteazul	3. Olimp	3. Mihai Eminescu (Ungheni)
4. N. Gogol		4. A.I. Cuza

Pentru clasele VII și IX:

7.1.5 Câte o singură grupă cu ordinea meciurilor și echipe gazde stabilite de Regulament după cum urmează.

Etapa / Clasa (Gazde)	VII (P.Zadnipru, Universul)	IX (Dante Aligheri, Nicolae Iorga)
1	1-2 / 3-4 / 5-6 / 7-8 / 9-10	1-2 / 3-4 / 5-6
2	1-3 / 2-5 / 4-7 / 6-9 / 8-11	1-3 / 2-5 / 4-7
3	1-4 / 2-6 / 3-8 / 5-9 / 7-11	1-4 / 2-6 / 3-7
4	1-5 / 2-7 / 3-9 / 4-11 / 6-10	1-5 / 2-7 / 4-6
5	8-10	3-5 / 6-7
6	10-11	

Grupa clase VII	Grupa clase IX
1. Mihai Eminescu (Cimișlia)	1. T. Zanet
2. N. Gogol	2. Gaudeamus
3. Olimp	3. Mihai Viteazul
4. Alexandru cel Bun	4. Nicolae Iorga
5. Mihai Sadoveanu (Giurgiulești)	5. M. Sadoveanu (Ocnița)
6. Hyperion	6. Gr. Vieru
7. Universul	7. George Călinescu
8. I. L. Caragiale	
9. Mihai Eminescu (Ungheni)	
10. Mihai Viteazul	
11. P. Zadnipru	

*Meciurile unui tur (clasele a IX-a) pot fi disputate pe terenul de rezervă al IP LT „M. Sadoveanu”, or. Ocnița.

7.1.6 Numerile de ordine ale echipelor sunt stabilite prin tragere la sorți în cadrul ședinței de validare.

7.2 Formatul fazei play-off este stabilit după cum urmează:

Pentru clasele V și VI:

7.2.1 Faza play-off constă din semifinale.

7.2.2 În semifinale se califică echipele clasate pe locurile 1 și 2 din grupele A și B.

7.2.3 Programul semifinalelor este stabilit conform următoarei formule:

- A1 – B2;
- B1 – A2.

unde numărul reprezintă locul ocupat în grupă, literile A, B reprezintă grupele.

Pentru clasa a VII:

7.2.4 Faza play-off include două sferturi de finală și semifinale.

7.2.5 În sferturi se califică echipele clasate pe locurile 3-6 din grupă.

7.2.6 Meciurile din sferturi se joacă astfel:

- 3 - 6 (Q1);
- 4 - 5 (Q2).

7.2.7 În semifinale se califică echipele clasate pe locurile 1 și 2 din grupă și echipele câștigătoare din sferturi.

7.2.8 Semifinalele se joacă astfel:

- 1 – wQ2;
- 2 – wQ1.

unde numărul reprezintă locul ocupat în grupă, Q1, Q2 reprezintă sferturile de finală, "w" indică echipa câștigătoare a sfertului respectiv.

Pentru clasa a VIII:

7.2.9 Faza play-off include sferturi de finală și semifinale.

7.2.10 În sferturi se califică:

- echipele clasate pe locurile 1 și 2 în grupele A, B și C;
- echipele clasate pe locul 3 în grupele A și C.

7.2.11 Meciurile din sferturi se joacă astfel:

- A1 – 3C (Q1);
- C1 – 3A (Q2);
- B1 – C2 (Q3);
- A2 – B2 (Q4).

7.2.12 Semifinalele se joacă astfel:

- wQ3 – wQ4;
- wQ1 – wQ2.

unde numărul reprezintă locul ocupat în grupă, literile A, B, C reprezintă grupele, Q1, Q2, Q3, A4 reprezintă sferturile de finală, "w" indică echipa câștigătoare a sfertului respectiv.

Pentru clasa a IX:

7.2.13 Faza play-off constă din semifinale

7.2.14 În semifinale se califică echipele clasate pe locurile 1-4 urmînd să joace conform formulei:

- 1-4;
- 2-3.

unde numărul reprezintă locul ocupat în grupă.

7.3 Meciurile din cadrul fazei play-off se vor disputa pe următoarele terenuri

- Socca Arena din com. Ciorescu pentru clasele V și VI;
- IP LT "P. Zadnipru" (mun. Chișinău) / IP LT "Universul" (mun. Chișinău) / IP LT "Nicolae Iorga" (mun. Chișinău) / IP LT "George Călinescu" (mun. Chișinău) pentru clasele VII, VIII și IX.

7.4 Meciurile din cadrul etapei finale se vor disputa astfel:

- Finala mică între echipele care au suferit înfrângere în semifinale;
- Finala mare între echipele câștigătoare în semifinale.

8. SISTEMUL DE PUNCTAJ ȘI CRITERIILE DE DEPARTAJARE

8.1 La meciurile din cadrul fazei grupelor se acordă 3 puncte pentru victorie în urma timpului regulamentar de joc și, respectiv, 0 puncte pentru înfrângere.

8.2 Dacă la expirarea timpului regulamentar în meciurile din faza grupelor echipele se află la egalitate, se acordă:

8.2.1 Câte un punct ambelor echipe pentru meciurile claselor VII, VIII și IX.

8.2.2 Lovituri de departajare pentru meciurile claselor V și VI, care se execută conform regulilor de joc Socca (Anexa 4). În urma loviturilor de departajare echipei câștigătoare i se acordă două puncte, echipei învinse – un punct.

8.3 Clasamentele finale în grupe se stabilesc în baza punctelor acumulate.

8.4 Dacă la finalul fazei grupelor, două sau mai multe echipe se află la egalitate de puncte, clasamentul se va stabili pe baza aplicării criteriilor în ordinea cum urmează:

8.4.1 rezultatul jocului direct (pentru două echipe aflate la egalitate de puncte);

8.4.2 numărul mai mare de puncte obținute în jocurile directe disputate între 3 și mai multe echipe, aflate la egalitate de puncte;

8.4.3 golaverajul mai bun în jocurile directe;

8.4.4 numărul mai mare de goluri marcate în jocurile directe;

8.4.5 golaverajul general mai bun (diferența dintre golurile marcate și cele primite în toate jocurile din grupă);

8.4.6 numărul mai mare de goluri marcate în toate jocurile din grupă.

8.4.7 Dacă după aplicarea acestor criterii egalitatea persistă, se va lua în calcul criteriul Fair-Play. Astfel, se acordă câte 1 punct pentru fiecare cartonaș galben primit, 3 puncte pentru un cartonaș roșu primit prin cumul de avertismente și 4 puncte pentru un cartonaș roșu primit direct. Echipa cu cele mai puține puncte va fi desemnată câștigătoare.

8.4.8 Dacă și după aplicarea criteriului Fair-Play egalitatea persistă, clasamentul se va stabili pe baza tragerii la sorți.

- 8.5 Dacă la expirarea timpului regulamentar în meciurile din faza play-off și faza finală echipele se află la egalitate, se acordă lovituri de departajare:
- 8.5.1 Pentru clasele V și VI conform regulilor de joc Socca (Anexa 4);
- 8.5.2 Pentru clasele VII, VIII și IX conform regulilor de joc IFAB (Anexa 5).

9. CONDIȚIILE DE ÎNSCRIERE ȘI VALIDARE

- 9.1 Înscrierea participanților la Turneu se face în baza:
- 9.1.1 formularului de înscriere, eliberat de Instituția (conform Anexei 2) – obligatoriu în format **PDF cu ștampilă și semnătură, și documentul obișnuit în format WORD**;
- 9.1.2 certificatului de naștere al elevului (în original și copie);
- 9.1.3 buletinului de identitate al conducătorului oficial al echipei (în original și copie);
- 9.1.4 fișei participantului (conform Anexei 3), eliberată de Instituția, la care elevul este înscris, obligatoriu cu avizul pozitiv de la medicul Instituției respective.
- 9.2 Pentru înscrierea la Turneu, Instituțiile, prin conducătorii oficiali, sunt obligate să perfecteze și să prezinte organizatorilor toate documentele precizate la p. 9.1. al Regulamentului. În caz de absență a oricărui document, echipa nu va fi admisă la Turneu.
- 9.3 În cazul depistării încălcărilor (falsurilor) în perfectarea actelor, echipa respectivă nu va fi admisă la Turneu.
- 9.4 În situația în care, în raportul de joc vor fi trecuți jucători, care nu se regăsesc în formularul de înscriere al echipei, sau dacă echipa folosește alți jucători decât cei înscrși în raportul de joc, inclusiv jucători ce nu corespund prevederilor pp. 4.1.-4.2.-4.3. din Regulament, echipei respective i se acordă înfrângere tehnică (0:3), iar celei adverse – victorie tehnică (3:0). În caz de neprezentare a echipei la meciul conform programului Turneului, echipei i se va acorda înfrângere tehnică (0:3). Decizia va fi luată de Comitet.
- 9.5 Lista jucătorilor (formularul de înscriere, Anexa 2), validată pînă la începutul Turneului, nu poate fi modificată pe parcursul acestuia. În caz contrar, echipa respectivă este exclusă din Turneu.
- 9.6 Înscrierea echipei trebuie realizată **până la 24 martie 2026**.

10. REGLEMENTĂRI ADMINISTRATIV-FINANCIARE

Cheltuielile privind organizarea și desfășurarea Turneului sunt suportate din surse bugetare, extrabugetare, precum și din alte surse, după cum urmează:

10.1 Fazele grupelor și play-off:

- cheltuielile privind transportul și hrana participanților sunt suportate de către DETS raionale/municipale (în mun. Chișinău - preturile de sector);
- cheltuielile organizatorice, inclusiv cele cu privire la asistența medicală autorizată, sunt suportate de Instituțiile, care vor gazdui meciurile din cadrul etapelor respective (vezi pp. 7.1.4, 7.1.5 și 7.3);
- cheltuielile cu privire la remunerarea arbitrilor și delegarea persoanelor responsabile de monitorizare sunt suportate de către FMF.

10.2 Faza finală:

- cheltuielile privind transportul participanților sunt suportate de către DETS raionale/municipale (DGETS a mun. Chișinău);
- cheltuielile privind hrana participanților sunt suportate de către MEC;
- cheltuielile legate de logistică, promovare, confecționarea diplomelor, medaliilor și cupelor, asistența medicală autorizată și remunerarea arbitrilor sunt suportate de către FMF.

11. CONTESTAȚII

- 11.1. Contestațiile cu privire la organizarea și desfășurarea competițiilor din cadrul Turneului se formulează în scris de către conducătorul oficial al echipei și se înaintează Comitetului în termen de 20 de minute după încheierea meciului.
- 11.2. Comitetul pentru examinarea contestațiilor formează o Comisie de contestație (**Comisia**), compusă din:
- a) reprezentantul organizatorului etapei;
 - b) reprezentantul partenerului (din cadrul APL, asociației teritoriale de fotbal, oficiului regional de dezvoltare al FMF);
 - c) arbitrul meciului;
 - d) conducătorii oficiali ai echipelor.
- 11.3. Comisia examinează contestațiile la fața locului, sau constituie o ședință separată în termen de 5 zile lucrătoare, în prezența tuturor membrilor acesteia. Deciziile Comisiei și efectele acestora se consemnează într-un proces-verbal și în raportul tehnic al meciului și se comunică tuturor conducătorilor oficiali ai echipelor participante, precum și Instituțiilor, la care aparțin echipele vizate în contestație.
- 11.4. Contestația va fi acceptată și examinată doar dacă are ca obiect încălcări ale prevederilor pp. 4.1.-4.2.-4.3.-5.15. și pp. 9.2.-9.3.-9.5. din Regulament.
- 11.5. Întrebările neprevăzute în Regulament sunt reglementate de Comitet.
- 11.6. În absența unor dispoziții speciale, Comitetul ia decizii bazate pe principii și norme aplicabile în practică.
- 11.7. Deciziile luate de Comitet nu sunt supuse contestației sau revizuirii.
- 11.8. Comitetul va avea jurisdicție nelimitată și independentă, având dreptul de a impune sancțiuni, inclusiv condiționate, pentru incidente disciplinare care au loc pe teren sau în afara acestuia.
- 11.9. Comitetul deține dreptul exclusiv de a accepta sau respinge contestațiile.
- 11.10. Comitetul are dreptul de a iniția urmărirea pentru încălcarea oricărei prevederi a Regulamentului.

12. TITLURI ȘI PREMII

- 12.1 Echipa câștigătoare a fazei finale este declarată deținătoarea Cupei Turneului și va primi trofeul competiției. Membrii echipei învingătoare vor primi diplome și medalii.
- 12.2 Echipetele, clasate pe locurile 2 și 3, precum și membrii acestora vor primi diplome și medalii, iar membrii echipei clasate pe locul 4 vor primi diplome de participare.
- 12.3 La finalul competițiilor, Comitetul stabilește câștigătorii premiilor individuale pentru fiecare categorie de clasă:
- Cel mai bun golgheter
 - Cel mai bun portar
 - Cel mai bun jucător
 - Cea mai bună jucătoare

13. PROTECȚIA COPIILOR

- 13.1. Toți participanții trebuie să promoveze un mediu respectuos și sigur pentru copii, fără discriminare, abuz verbal, fizic sau emoțional. Orice contact fizic trebuie să fie adecvat și necesar contextului.

13.2. Interacțiunile cu copiii trebuie să fie întotdeauna pozitive și constructive. Limbajul abuziv, intimidant sau jignitor este interzis. Toate comunicările trebuie să sprijine dezvoltarea personală și emoțională a copiilor.

13.3 Respectarea deciziilor și a rolurilor:

- **Antrenorii** sunt responsabili de conducerea echipei și de deciziile tactice. Părinții nu trebuie să intervină peste deciziile antrenorului sau să dea indicații copiilor în timpul meciurilor;
- **Arbitrii** au rolul de a aplica regulile jocului și de a asigura corectitudinea. **Părinții și voluntarii** trebuie să respecte deciziile arbitrilor și să evite intervențiile nejustificate;
- **Părinții** trebuie să rămână în zona destinată spectatorilor și să nu pătrundă pe teren sau în alte spații destinate oficialilor și jucătorilor;
- Părinții și voluntarii sunt încurajați să se implice activ într-un mod pozitiv, sprijinind copiii fără a le crea presiuni. De asemenea, părinții nu au voie să se adreseze altor copii fără prezența părinților acestora. Ei trebuie să evite orice conflict cu alți copii, părinți sau membri ai echipei adverse și să promoveze respectul și fair-play-ul.

13.4 Orice suspiciune, caz de abuz sau comportament nepotrivit trebuie raportat imediat organizatorilor. Toți participanții trebuie să fie vigilenți în protejarea copiilor și să ia măsuri pentru prevenirea situațiilor riscante.

13.5 Antrenorii, arbitrii și voluntarii sunt responsabili de supravegherea atentă a copiilor pe durata competițiilor și antrenamentelor, asigurându-se că aceștia sunt în siguranță și că mediul este adecvat pentru dezvoltarea lor.

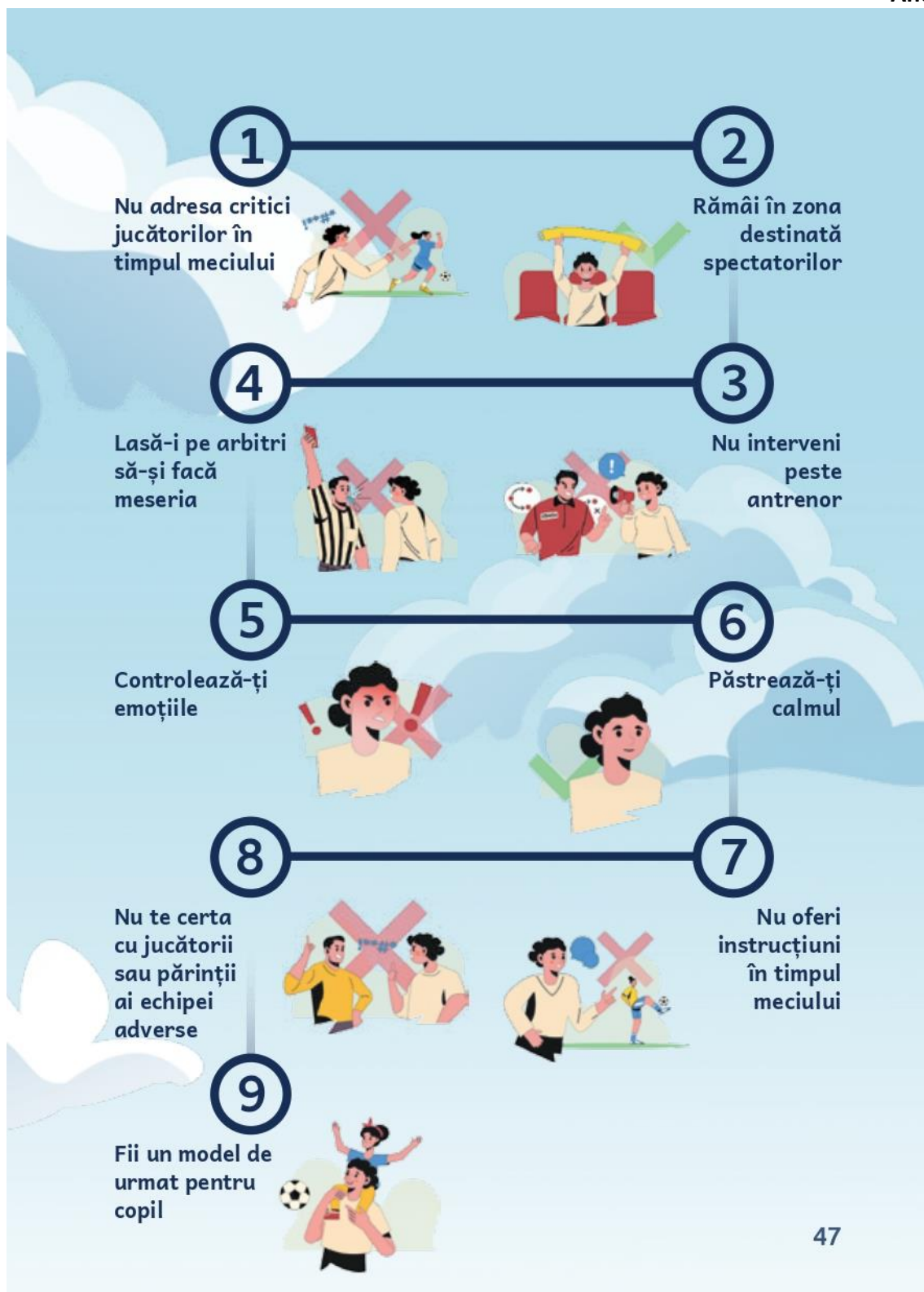
13.6 Este interzisă orice formă de discriminare sau hărțuire față de copii, părinți sau alți participanți, indiferent de rasă, gen, abilități sau alte caracteristici personale. Toți participanții trebuie să promoveze un mediu incluziv și prietenos.

14. DISPOZIȚII FINALE

14.1 Contactele persoanelor responsabile din cadrul Comitetului:

- *Garștea Andrei, e-mail: andrei.garstea@fmf.md;*
- *Horoșilov Vladimir, e-mail: v.horosilov@fmf.md.*

14.2 Anexa 1 (Protecția copiilor), Anexa 2 (Formular de înscriere), Anexa 3 (Fișa participantului), Anexa 4 (Regulile jocului Socca) și Anexa 5 (Regulile jocului fotbal – în formatul 11x11) fac parte integrantă a Regulamentului.



Zece reguli esențiale pentru a fi un antrenor bun pentru copii în fotbal:

1

Fii un model pozitiv
Comportamentul tău influențează direct tinerii jucători. Demonstrează respect, integritate și fair-play în orice moment.

2

Creează un mediu sigur și incluziv
Asigură-te că toți copiii se simt în siguranță și bineveniți, indiferent de abilitățile lor. Promovează incluziunea și respectul reciproc.

4

Fă antrenamentele distractive
Copiii învață cel mai bine atunci când se distrează. Integrează jocuri și activități variate care să mențină interesul și entuziasmul lor.

3

Fii răbdător și încurajator
Înțelege că fiecare copil învață în ritmul său. Încurajează progresul și efortul, nu doar succesul imediat.

5

Concentrează-te pe dezvoltarea abilităților fundamentale
Învață-i pe copii elementele de bază ale fotbalului, înainte de a trece la tehnici mai avansate.

6

Comunicare clară și adaptată vârstei
Folosește un limbaj simplu și clar. Asigură-te că mesajele tale sunt ușor de înțeles pentru copiii de diferite vârste.

8

Acordă atenție fiecărui copil
Fiecare copil este important. Asigură-te că toți primesc atenția și timpul tău, oferindu-le permanent feedback pozitiv.

7

Încurajează munca în echipă
Învață-i pe copii importanța colaborării și a sprijinului reciproc. Organizează activități care să dezvolte spiritul de echipă.

9

Implică părinții în mod pozitiv
Comunică regulat cu părinții despre evoluția copiilor și încurajează-i să sprijine eforturile acestora.

10

Rămâi informat și continuă să te dezvolti
Participă la cursuri de formare continuă organizate de către Școala Federală de Antrenori, pentru a fi la curent cu noile tendințe și metode de antrenament. Un antrenor bun este un om autodidact dispus să învețe și să se adapteze fotbalului modern.

Aceste reguli te vor ajuta să creezi o experiență pozitivă și educativă pentru tinerii jucători, contribuind la dezvoltarea lor atât ca sportivi, cât și ca persoane ale societății.

Anexa 2.

Instituția de învățământ

Telefon

Localitatea

E-mail

Data

FORMULAR DE ÎNSCRIERE*

La Turneul "LIGA DAVID'S CAPITAL FOTBAL ÎN ȘCOLI", ne înscriem și participăm cu echipa instituției noastre în următoarea componență:

Nr.	Numele și prenumele participantului (conform actului de identitate)	Data, luna și anul nașterii	Cod numeric personal	Anul de studii (clasa)	Viza medicului (semnătura și ștampila)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
Conducătorul oficial al echipei (nume, prenume):					

La competiții sunt admise ____ persoane.

Viza medicului _____
(nume, prenume, semnătura, ștampila)

Prin depunerea prezentului Formular de înscriere, noi, subsemnații, declarăm că am luat cunoștință cu prevederile Regulamentului Turneului "LIGA DAVID'S CAPITAL FOTBAL ÎN ȘCOLI" și garantăm respectarea acestora pe durata întregii competiții.

Conducătorul oficial al echipei: _____
(nume, prenume, semnătura)

Conducătorul instituției de învățământ _____
(nume, prenume, semnătura, ștampila)

*Formularul de înscriere se va completa, în mod obligatoriu, pe calculator.

Anexa 3.

Instituția de învățământ
 Localitatea
 Adresa
 Telefon
 E-mail
 Data

Fotografia
 recentă (2026) a
 elevului,
 pe care se aplică
 ștampila
 instituției de
 învățământ

FIȘA PARTICIPANTULUI*

Nume	
Prenume	
Ziua, luna, anul nașterii	
Adeverința de naștere (seria, numărul, locul și data eliberării)	
Cod numeric personal	
Domiciliul	
Telefon (părinți/tutore)	
E-mail	
Clasa	
Numărul și data ordinului de înmatriculare	
Viza medicului (nume, prenume, semnătura, ștampila)	

Noi, subsemnații, confirmăm că elevul îndeplinește condițiile de participare la **Turneul "LIGA DAVID'S CAPITAL FOTBAL ÎN ȘCOLI"**, conform prevederilor Regulamentului.

Conducătorul oficial al echipei: _____
 (nume, prenume, semnătura)

Directorul instituției de învățământ _____
 (nume, prenume, semnătura, ștampila)

*Fișa participantului se va completa, în mod obligatoriu, pe calculator.



REGULILE DE JOC SOCCA 7x7



LINK pe regulile de joc Socca <https://socca.md/documente>

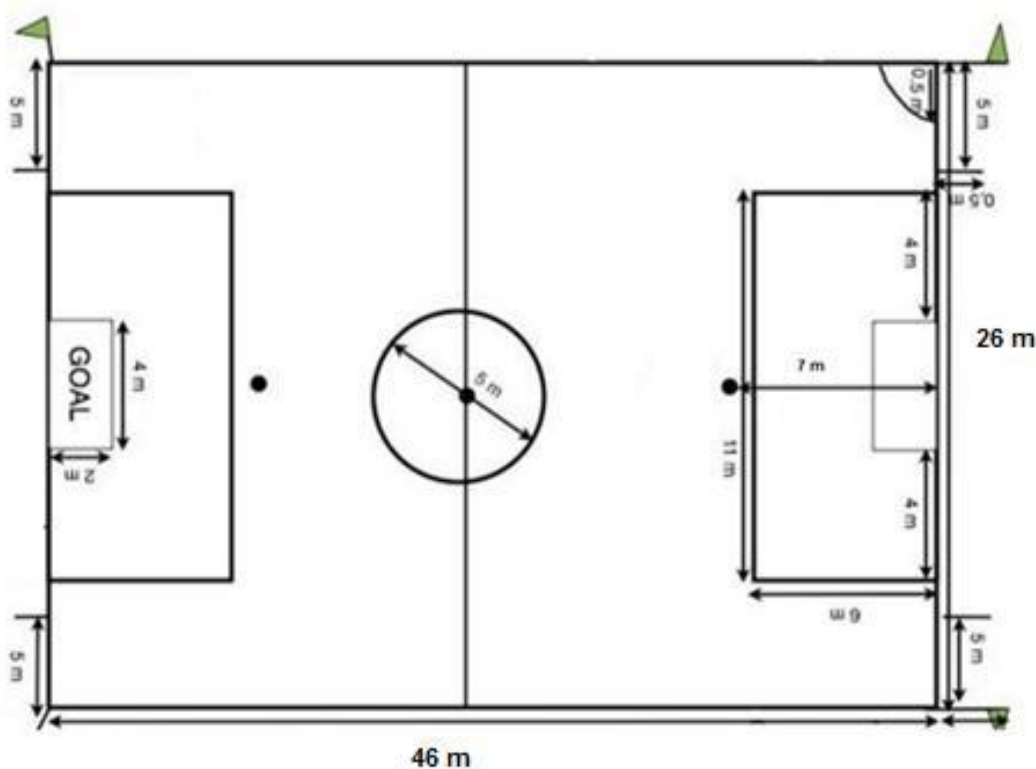
1. Timp de joc.

- Durata unui meci este: **2 reprize** a câte **20 de minute** fiecare.
Pauza până la **5 minute**.
- Arbitrul este competent, la discreția sa, să adauge timp suplimentar dacă jocul a fost întrerupt din cauza unei accidentări, întârzieri deliberate sau alt motiv obiectiv. În acest caz, timpul adăugat este reglementat exclusiv de arbitrii meciului.

2. Terenul de joc.

- Dimensiunea maximă a terenului de joc este de 50x30 m.
- Dimensiunea minimă a terenului de joc de 44x24m.
- Gazon artificial.
- Dimensiunea suprafeței careului portarului este de 11x7 m.
- Dimensiunea porții este de 4x2 m (dimensiunea interioară, excluzând barele și bara transversală).
- Dimensiunea mingii este №5. Mingea trebuie să fie de același tip, formă, mărime, marcă.
- Punctul de pedeapsă este situat la o distanță de 7,2 metri de linia porții, în centru.

3. Dimensiunile tehnice a terenului de joc :



4. Cartonașe galbene și roșii.

4.1. Arbitrul poate acorda cartonașe galbene și roșii atât jucătorilor din teren, cât și jucătorilor înlocuitori care se află în afara terenului de joc (zona tehnică), precum și oficialilor incluși în raportul de meci.

4.2. Arbitrul are dreptul de a lua sancțiuni disciplinare din momentul în care se află în teren și până când îl părăsește după fluierul final.

5. Faulturi sau încălcări la care se acordă cartonașe.

5.1. Arbitrul va sancționa un jucător cu cartonaș galben dacă acesta comite una dintre următoarele infracțiuni:

a) comportament nesportiv;

b) nu este de acord cu un cuvânt și/sau face observații nespotrivate în semn de protest cu decizia arbitrului;

c) încălcarea sistematică a regulilor (colectarea încălcărilor);

d) oprirea reluării a jocului;

e) nerespectarea distanței stabilite atunci când jocul este reluat cu o lovitură liberă (6 metri) sau cu o lovitură de colt-corner (6 metri);

f) intrarea în teren fără permisiunea Arbitrului;

g) intrarea în teren a unui jucător într-o zonă nespecificată sau la un moment de joc nespecificat;

h) părăsește intenționat terenul fără permisiunea Arbitrului;

i) orice alunicare care nu are scopul de a bloca o lovitură.

5.2. Emiterea unui cartonaș galben unui jucător, inclusiv și pentru un jucător de rezervă sau reprezentatului oficial, presupune suspendarea jucătorului pentru două minute. În următoarele două minute, echipa al cărei jucător a primit cartonașul galben rămâne să joace în minoritate. În cazul în care un gol este primit în timpul minutelor de pedeapsă, lotul echipei este restabilit.

5.3. Jucătorii și oficialii care primesc o sancțiune disciplinară sub formă de cartonaș galben, în timp ce se află în zona tehnică, execută o penalizare de două minute, fără drept de intrare în teren. Echipa va juca în acest caz cu un jucător în minus.

5.4. Timpului de penalizare începe la semnalul Arbitrului, care a reluat jocul după eliminare.

5.5. În cazul în care echipa jucătorului care a primit cartonașul galben primește un gol în timpul penalizării de 2 minute, același jucător poate intra în teren.

5.6. Leșirea jucătorului în teren după încheierea penalizării de 2 minute se efectuează din zona centrală tehnică la semnalul Arbitrului.

5.7. În cazul în care o echipă în minoritate a marcat un gol, componența sa rămâne neschimbată până la sfârșitul timpului de penalizare.

5.8. Portarul are controlul asupra mingii dacă o atinge cu orice parte a mâinii. Conceptul de „posedare a mingii” include cazul în care portarul lovește intenționat mingea, dar acest concept nu include circumstanțele în care mingea, în opinia Arbitrului, revine accidental de la portar - de exemplu, după ce a blocat o lovitură.

5.9. Jucătorul poate dea pasă portarului său cu capul, pieptul sau piciorul etc. Cu toate acestea, dacă, în opinia Arbitrului, jucătorul care a folosit trucul deliberat pentru a ocoli regula este găsit vinovat de comportament antisportiv. El primește un avertisment de cartonaș galben și echipa adversă are dreptul la o lovitură liberă din locul în care a avut loc încălcarea.

5.10. Simularea de orice fel oriunde pe teren, întreprinsă cu scopul de a înșela Arbitrul, este penalizată ca comportament nesportiv.

5.11. Un jucător care își scoate tricoul în timp ce sărbătorește un gol trebuie avertizat pentru comportament nesportiv.

6. Încălări penalizate cu eliminare.

6.1. Arbitrul penalizează un jucător sau un oficial a echipei cu cartonaș roșu dacă comit una dintre următoarele infracțiuni:

- a) joc violent sau comportament agresiv față de jucători sau arbitri;
- b) conduită nesportivă gravă;
- c) scuipat la un adversar sau la orice altă persoană;
- d) fault intenționat la adversar și stoparea fazei de gol;
- e) folosirea de gesturi sau expresii jignitoare și/sau derogatorii;
- f) al doilea avertisment (cartonaș galben) în același meci;
- g) pentru folosirea unui limbaj și gesturi agresive, obscene, ofensatoare.

6.2. Orice jucător care a fost eliminat trebuie să părăsească zona terenului și zona tehnică.

6.3. Orice jucător care comite o infracțiune de avertisment sau de eliminare, pe sau în afara terenului de joc, împotriva unui adversar, a unui coechipier, a Arbitrului sau a oricărei alte persoane, va fi sancționat în funcție de natura abaterii.

6.4. Pentru două cartonașe galbene primite de un jucător într-un meci, acesta este eliminat și va fi suspendat automat pentru meciul următor.

6.6. Pentru primirea unui cartonaș roșu (direct sau al doilea galben), acordat pentru un jucător în teren sau rezervă sau reprezentantului oficial indicat în raport, este exclus până la sfârșitul jocului, iar echipa rămâne să joace **în minoritate timp de 5 minute**. Echipa rămâne în minoritate pentru această perioadă de timp și dacă primește sau marchează unul sau mai multe goluri.

6.7. Timpului de penalizare începe la semnalul Arbitrului, care a reluat jocul după eliminare

6.8. Un jucător eliminat care primește un cartonaș roșu direct este suspendat automat pentru meciul următor.

6.9. La primirea cartonașelor roșii și galbene, jucătorul este considerat automat suspendat până la depunerea confirmării plății de către echipă și la expirarea perioadei de suspendare stabilite de Comitet.

7. Preluare prin alunecare.

- Preluare prin alunecare este interzisă.
- Alunecarea este permisă numai dacă nu există adversar în apropiere și doar pentru a bloca lovitura (la distanță considerabilă de adversar). Preluare prin alunecare ar trebui să fie efectuată numai în direcția impactului.

8. Caracteristicile jocului portarului.

- Dacă portarul marchează cu piciorul lovitură de poartă din propria poartă în poarta adversă, acesta va fi considerat gol.
- Lovitura de poartă se execută de portar sau jucător din interiorul careului de portar, numai cu picioarele, pe minge staționară.
- Portarul are drept de joc cu picioarele în orice zonă a terenului și cu atingeri nelimitate.

9. Lovitura de începere a jocului.

- Kick-off-ul este o modalitate de a începe sau reporni jocul:
 - a) După un gol marcat.
 - b) La începutul reprizei a doua a meciului.

- c) La începutul fiecărei reprize de prelungiri, dacă este atribuit.
- d) Un gol poate fi marcat direct de la lovitura de început.

– **Procedura de start:**

- a) Toți jucătorii trebuie să se afle în jumătatea lor de teren.
- b) Toți jucătorii care nu efectuează lovitura trebuie să fie la cel puțin 6 metri distanță de minge până când mingea este pusă în joc (dacă diametrul cercului central este mai mare de 5 metri).
- c) Nu sunt permise distanțe de până la 6 metri.
- d) Mingea trebuie să fie staționară la marcajul central.
- e) Arbitrul dă semnalul pentru lovitura de început.
- f) Mingea este în joc când este lovită cu piciorul și se mișcă.
- g) Este considerat o încălcare dacă jucătorul de la lovitura de început atinge mingea din nou înainte ca mingea să atingă un alt jucător. După ce echipa a marcat gol și cu condiția ca repriza să nu se fi încheiat, se acordă lovitură liberă indirectă pentru echipa adversă din locul unde acest jucător atinge mingea repetat.

10. Reluarea jocului.

- Dacă mingea iese după linia laterală a terenului, se va executa lovitură de margine (aut). Jucătorii introduc mingea în joc exclusiv cu picioarele.
- Poziția offside nu se fixează;
- Lovitura de colț (cornerul) se execută cu piciorul .
- Dacă după executarea loviturii de margine (aut) spre poarta adversă și mingea nimeriște în plasa porții, însă nimeni din jucători nu a atins mingea, golul va fi validat.

11. Lovitură directă

- Toate loviturile libere, precum și loviturile de la început, loviturile de colț și aut din Socca sunt lovituri directe. Lovituri directă la Socca – o lovitură liberă nu este acordată. Lovitură directă este acordată de către Arbitru împotriva echipei al cărei jucător se află pe terenul de joc, în timpul jocului și mingea este în joc, comite una dintre următoarele abateri, care, în opinia Arbitrului sunt imprudente și sunt comise cu forță excesivă:
 - a) lovirea sau încercarea de a lovi un adversar cu piciorul, mâna sau capul;
 - b) împiedicarea sau încercarea de a împiedica un adversar;
 - c) săritura asupra unui adversar;
 - d) atacarea unui adversar;
 - e) împingerea adversarului.
- Lovitură liberă directă va fi, de asemenea, acordată de către arbitru echipei adverse dacă un jucător comite oricare dintre următoarele încălcări:
 - a) Execută alunecare spre un adversar în încercarea de a prelua mingea, ia contact cu un jucător sau mingea;
 - b) Ține adversarul;
 - c) Scuipă spre adversar;
 - d) Joacă intenționat mingea cu mâna (excluzând portarul din propria suprafață de pedeapsă).
- Se execută o lovitură liberă directă din locul în care a avut loc încălcarea.
- Distanța dintre minge și adversar în timpul loviturii de pedeapsă trebuie să fie de cel puțin **6 metri**.

12. Penalty – bulit

- Arbitrul va acorda penalty dacă un jucător, în timp ce mingea este în joc, comite oricare dintre încălcările de mai sus în suprafața sa de pedeapsă, indiferent de locul în care se afla mingea la momentul încălcării.
- Lovitura de pedeapsă se execută din centrul terenului ca un bullit. Pentru această fază jucătorul are la dispoziție 10sec. În acest caz, portarul trebuie să fie strict pe linia de poartă.

13. Bulit

- Lovitura de pedeapsă de este acordată de către arbitru, echipei al cărei portar, în propria suprafață de pedeapsă, comite oricare dintre următoarele încălcări:
 - a) ține mingea în mâini mai mult de 6 secunde înainte de a o introduce în joc;
 - b) atinge mingea din nou cu mâinile după ce a jucat-o și înainte ca ea să fie atinsă de un alt jucător.
 - c) atinge mingea cu mâinile după ce a primit-o de la un coechipier care o pasează deliberat cu piciorul;
 - d) este primul jucător care atinge mingea cu mâinile după ce aceasta a fost introdusă în joc de coechipierul său de la linia laterală (aut).
- Lovitură liberă indirectă va fi, de asemenea, acordată de către arbitru, echipei al cărei jucător, în opinia arbitrului, comite oricare dintre următoarele încălcări:
 - a) joacă într-o manieră periculoasă;
 - b) obstrucționează deplasarea adversarului pe terenul de joc;
 - c) împiedică portarul să arunce mingea;
 - d) săvârșește orice altă încălcare, menționată în regulile prescise, pentru care jocul este oprit pentru a avertiza sau a elimina un jucător.
- Distanța dintre mingea și adversar la executarea unei lovituri libere indirecte trebuie să fie de cel puțin 6 m.

14. Lovitura liberă de începere a reprizei sau de reluare a jocului după marcarea golului

- Dacă mingea intră în poarta adversă după ce mingea este introdusă în joc din centrul terenului, golul este valid.
- Dacă mingea intră în poarta propriei echipe după ce este introdusă în joc din centrul terenului, golul nu va fi validat și arbitrul va acorda echipei adverse dreptul la executarea loviturii de colt (corner).

15. Înlocuiri (schimburi).

- Concomitent în teren nu pot fi mai mult de 6 jucători din numărul total al fiecărei echipe. Orice înlocuire se consider efectuată când înlocuitorul intră în teren. Orice jucător înlocuit poate continua să participe la meci. Toți înlocuitorii sunt supuși și sub jurisdicția arbitrului de meci, indiferent dacă sunt sau nu în joc.
- Înlocuire portar: orice jucător poate înlocui portarul echipei sale în timpul meciului dacă arbitrul a fost informat despre această înlocuire. De asemenea, jucătorul care îl înlocuiește pe portar trebuie să poarte un tricou de o culoare distinctă din uniforma echipei sale, dar cu același număr de joc indicat în raportul de meci. Un jucător de teren care a înlocuit portarul în centrul terenului are dreptul de a juca cu mâinile în suprafața de pedeapsă și de a îndeplini toate funcțiile de portar.

- Numărul de înlocuiri nu este limitat. Toți jucătorii echipei din zona tehnică trebuie să poarte vestă de aceeași culoare, care este diferită de uniforma echipelor participante.
- Înlocuirile de jucători se fac în orice moment a jocului într-o zonă special desemnată.
- Înlocuirile în pauză de joc se permit numai în caz dacă jucătorul este traumatizat ce este confirmat de medic în teren.
- Zona tehnica este de 4-6 metri. 2-3 metri de linia centrală pe fiecare parte.
- Procedura efectivă pentru înlocuirea unui jucător este următoarea:
după ce jucătorul înlocuit a părăsit terenul, înlocuitorul poate intra pe teren. Îndată ce jucătorul înlocuitor intră pe teren, înlocuirea este considerată completă, iar înlocuitorul devine jucător din echipa principală, iar jucătorul care a părăsit terenul încetează să mai fie. Dacă înlocuirea nu este finalizată din orice motiv, jucătorul inițial poate intra din nou pe terenul de joc și poate continua jocul.
- Dacă un jucător intră pe terenul de joc în afara zonei desemnate sau jucătorul înlocuit părăsește suprafața de joc în afara zonei desemnate sau nu în timpul stabilit pentru schimbări:
 - a) Jocul va fi oprit;
 - b) Jucătorul vinovat va fi pedepsit cu cartonaș galben;
 - c) Jocul va fi reluat cu o lovitură liberă indirectă în poarta echipei infractoare de unde se afla mingea când jocul a fost oprit.
- Dacă jucătorul înlocuitor intră pe teren înainte ca jucătorul înlocuit să părăsească terenul de joc:
 - a) Jocul va fi oprit;
 - b) Jucătorul înlocuitor va primi un cartonaș galben;
 - c) Jocul va fi reluat cu o lovitură liberă indirectă către poarta echipei din locul în care se afla mingea când jocul a fost oprit.
- Dacă un jucător este accidentat, acesta poate părăsi terenul de joc în orice moment, dar jucătorul înlocuitor trebuie să intre de pe linia centrală cu permisiunea arbitrilor.
- Corectitudinea procedurii de înlocuire este responsabilitatea celui a arbitrilor Central a meciului (care deservește meciul din parte terenului de joc unde se află zona tehnică a echipelor).

16. Aut.

- Mingea se introduce în teren din locul (zona), unde ea a părăsit terenul.
- Mingea se introduce cu piciorul și trebuie în momentul atingerii să fie pe linia de aut.
- Picioarele jucătorului trebuie să fie plasate în afara terenului sau pe linia de aut.
- Se permite șutul direct din aut pe spațiul porții.
- După introducerea mingii în teren, în cazul neaterării de orice jucător al mingii, golul este valabil.

REGULILE DE JOC – FORMATUL 11X11 (fotbal mare)

Linkul la regulament [https://fmf.md/cdn/docs/Regulamentul%20CFCJ%202025-26%20\(1\).pdf](https://fmf.md/cdn/docs/Regulamentul%20CFCJ%202025-26%20(1).pdf)

Pentru categoria de vârstă a claselor VII-VIII-IX se vor aplica Regulile de joc IFAB (vezi linkul mai sus). Inclusiv aceste Reguli se aplică și în Campionatul Republicii Moldova Copii/Juniori, ediția 2025-2026.

Excepția o constituie regula privind schimbarea jucătorilor. În cadrul turneului **LIGA DAVID'S CAPITAL FOTBAL ÎN ȘCOLI 2026**, schimbările jucătorilor la categoriile de clase VII-VIII-IX se reglementează astfel:

- 1 schimbările se pot face în trei pauze pe parcursul meciului (pauza dintre reprize nu este luată în considerare);
- 2 număr nelimitat de schimbări;
- 3 jucătorul (**băiat**) care este schimbat nu poate reveni pe teren;
- 4 jucătoarea (**fată**) care este schimbată poate reveni pe teren în următoarea pauză permisă pentru schimbări;
- 5 conform Regulamentului, pe parcursul meciului, în teren trebuie să joace permanent în fiecare echipă cel puțin:
 - 2 fete pentru clasele V și VI
 - 1 fată pentru clasele VII-VIII-IX