

REGULAMENTUL OFICIAL AL CAMPANIEI

Competitia de fotbal intre prieteni – “Cupa Prieteniei Bergenbier” – Editia a II-a

Perioada de desfasurare a campaniei: **18 martie 2015 – 25 octombrie 2015**

SECTIUNEA 1. ORGANIZATORUL SI REGULAMENTUL OFICIAL AL CAMPANIEI

Campania “**Competitia de fotbal intre prieteni – “Cupa Prieteniei Bergenbier” – Editia a II-a**”, (numita in prezentul regulament „Campania”/”Competitia”) este organizata de S.C. Bergenbier S.A. (numita in prezentul regulament “Organizator”), cu sediul in Voluntari, Sos. Bucuresti Nord, nr. 10, Cladirea O1, etaj 5, judetul Ilfov, inmatriculata la Registrul Comertului sub nr. J40/209/1999, C.U.I. 6608725, inregistrata la Registrul de Evidenta a Prelucrarilor de Date cu Caracter Personal, cu numarul 2699.

Regulamentul Oficial este intocmit si va fi facut public conform legislatiei aplicabile din Romania prin afisarea acestuia in cadrul site-ului– <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> - precum si pe site-ul www.bergenbier.ro, fiind disponibil oricarui solicitant in mod gratuit, trimitand o scrisoare la sediul S.C. Bergenbier S.A din Voluntari, Sos. Bucuresti Nord, nr. 10, Cladirea O1, etaj 5, judetul Ilfov. Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica prezentul Regulament Oficial, urmand ca astfel de modificari sa intre in vigoare numai dupa anuntul prealabil de prezentare a acestor modificari in cadrul site-ului – <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> - si pe site-ul www.bergenbier.ro. Anexele sau actele aditionale la Regulament fac parte integranta din acesta.

Organizatorul va desfasura si implementa campania, prin intermediul imputernicitilor sai Lion Communication Service S.A. si S.C. Kick Off Events S.R.L., denumite in cele ce urmeaza “Agentia” si fiecare cu atributii clar definite dupa cum urmeaza:

Lion Communication Service S.A. (denumita in continuare „Agentia”), cu sediul in str. Nicolae Iorga nr.13, Registrul Comertului J40/8531/2009, Cod Unic de Inregistrare RO25848554, Atribut

fiscal RO, avand notificarea inregistrata la ANSPDCP sub nr. 10975, care va opera si gestiona baza de date si site-ul campaniei.

Pe perioada Campaniei, Lion Communication Service S.A., actionand ca imputernicit al Organizatorului, in sensul dat acestei notiuni de dispozitiile Legii 677/2001 privind protectia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date („Legea nr. 677/2001”), va desfasura urmatoarele activitati:

- preia prin intermediul site-ului: nume, prenume, sex, data nasterii, adresa, numar de telefon mobil si adresa de e-mail a participantilor necesare inscrierii in campania **“Cupa Prieteniei Bergenbier – Editia a II-a”**.

SC. Kick Off Events S.R.L. (denumita in continuare „Agentia”), cu sediul in Bucuresti, Strada Constantin Aricescu, nr. 15, etajul 3, cod 1685, Bucuresti, cod unic de inregistrare RO18250301 inregistrata la Registrul Comertului cu nr. J40/21819/27.12.2005, fiind inregistrata la Registrul de Evidenta a Prelucrarilor de Date cu Caracter Personal, cu numarul 13633/26.10.2009.

Pe perioada Campaniei Promotionale, S.C. Kick Off Events S.R.L, actionand ca imputernicit al Organizatorului, in sensul dat acestei notiuni de dispozitiile Legii 677/2001 privind protectia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date („Legea nr. 677/2001”), va desfasura urmatoarele activitati:

- sa se asigure ca jucatorii care evolueaza nu fac parte din si nu joaca in Liga 1, Liga a 2-a si Liga a 3-a in campionatele profesionale de fotbal si in primele doua esaloane valorice din campionatul de fotbal in sala (futsal).
- sa verifice declaratiile primite ca sunt in conformitate cu cerintele solicitate in regulament (completate si semnate), iar membrii echipei sunt cei inscrisi pe site.

Desfasurarea campaniei conform regulilor din prezentul regulament este obligatorie pentru toti participantii la campanie. Participarea la aceasta campanie implica acordul expres, cunoasterea si acceptarea fara obiectii a prezentului Regulament de catre toti participantii la campanie.

Campania va putea fi intrerupta de catre Organizator oricand in timpul duratei de desfasurare, in cazul aparitiei unei situatii de forta majora sau al modificarii Regulamentului acesteia.

SECTIUNEA 2. LOCUL DE DESFASURARE AL CAMPANIEI

Campania este organizata si se va desfasura pe teritoriul Romaniei.

SECTIUNEA 3. DURATA CAMPANIEI

Campania se va desfasura in perioada **18 martie 2015 – 25 octombrie 2015**, cu respectarea tuturor prevederilor prezentului Regulament Oficial. Campanie va avea mai multe etape pentru desfasurare, asa cum este mentionat in cadrul prezentului Regulament, la **“SECTIUNEA 6. MECANISMUL CAMPANIEI”**, subsectiunea **“6.1.3. PARTICIPARE IN TURNEU”**.

SECTIUNEA 4. CONDITII DE PARTICIPARE

4.1. La aceasta campanie pot participa persoane fizice cetateni romani, cu domiciliul sau resedinta in Romania, care au implinit varsta de 18 ani pana la data de 18 martie 2015, care detin o adresa de e-mail si un numar de telefon valide, si care, cunoscand prevederile prezentului Regulament, cu care sunt intru totul de acord, doresc sa participe in campanie respectand pasii de la **“SECTIUNEA 6. MECANISMUL CAMPANIEI”** din prezentul Regulament.

4.2. La competitia de fotbal intre prieteni **“Cupa Prieteniei Bergenbier”** pot participa persoane fizice cetateni romani, cu domiciliul sau resedinta in Romania, de sex masculin, care au implinit varsta de 18 ani pana la data de 18 martie 2015, sunt apti pentru a participa la o asemenea competitie (facand dovada printr-o adeverinta medicala ce atesta ca sunt apti pentru efort fizic din punct de vedere medical), care detin o adresa de e-mail si un numar de telefon valide, care, cunoscand prevederile prezentului Regulament, cu care sunt intru totul de acord, doresc sa participe in campanie si indeplinesc conditiile de la **“SECTIUNEA 5. DREPTURI DE PARTICIPARE SUPLIMENTARE IN COMPETITIA DE FOTBAL INTRE PRIETENI “CUPA PRIETENIEI BERGENBIER”** din prezentul Regulament.

4.3. La campania **“Cupa Prieteniei Bergenbier” – Editia a II-a”**, nu au dreptul sa participe angajatii Bergenbier S.A., precum si cei ai agentiei Lion Communication Service S.A. si ai S.C.

Kick Off Events S.R.L. si ai altor societati comerciale implicate in aceasta actiune si nici membrii familiilor tuturor acestora (copii, parinti, frati/surori, sot/sotie).

Participarea la aceasta campanie implica acceptarea prevederilor prezentului Regulament.

SECTIUNEA 5. DREPTURI DE PARTICIPARE SUPLIMENTARE IN COMPETITIA DE FOTBAL INTRE PRIETENI “CUPA PRIETENIEI BERGENBIER”

Participarea in competitia de fotbal intre prieteni “Cupa Prieteniei Bergenbier” atrage niste conditii suplimentare fata de participarea in campanie:

- In competitia de fotbal intre prieteni “Cupa Prieteniei Bergenbier” pot participa doar fotbalisti amatori (sex masculin). **Jucatorii care evolueaza in Liga 1, Liga a 2-a si Liga a 3-a in campionatele profesioniste de fotbal si in primele doua esaloane valorice din campionatul de fotbal in sala (futsal) NU au dreptul de a participa la aceasta competitie;**
- Fiecare participant (jucator) trebuie sa detina o Adeverinta medicala (semnata si parafata) care sa ateste ca este apt pentru efort fizic. Adeverinta trebuie sa fie eliberata de medic, nu mai devreme de 18 martie 2015, urmand ca aceasta sa fie predata Organizatorului in original inainte de primul meci pe care il va disputa. De asemenea, este valabila si situatia in care Adeverinta medicala este acordata in forma tabelara, pentru intreaga echipa, cu conditia ca in dreptul fiecarui jucator sa apara parafa medicului care atesta ca este apt din punct de vedere medical pentru efort. In cazul in care o echipa se califica in Turneul Regional, inainte de jucarea meciurilor din Turneul Regional, membrii echipei trebuie sa prezinte o noua adeverinta medicala, eliberata cu maximum 2 saptamani inainte de inceperea Turneului Regional.
- Lotul unei echipe va fi format din minimum 8 jucatori si maximum 10 jucatori.

SECTIUNEA 6. MECANISMUL CAMPANIEI

6.1. Activitati premergatoare care trebuie indeplinite de participanti pentru a se inscrie in campanie/ competitie:

6.1.1. CREARE CONT/AUTENTIFICARE IN CONT DEJA EXISTENT

Orice persoana care indeplineste cerintele prevazute la Sectiunea 4.1. de mai sus trebuie **sa isi creeze un cont astfel:**

1. Sa acceseze link-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>;
2. Sa acceseze sectiunea "Contul meu";
3. Sa completeze urmatoarele date: nume, prenume, sex, data nasterii si adresa de e-mail;
4. Sa bifeze ca este de acord cu regulamentul campaniei (obligatoriu)
5. Sa-si exprime optiunea daca doreste sa primeasca comunicari viitoare de marketing din partea Bergenbier prin bifarea casutei unde este adresata aceasta intrebare
6. Sa apese pe butonul "Trimite";

sau sa se autentifice direct pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> pentru cei care au deja un cont creat pe acest site si sa isi confirme inca o data datele: nume, prenume, data nasterii, orasul, tipul de jucator.

Odata creat/autentificat contul, un participant care parcurge acesti pasi, poate, suplimentar, sa:

- Isi incarca si o poza de profil; daca nu o va face, o poza de profil predeterminata ii va fi alocata;
- Daca este de sex feminin sau masculin – sa sustina (prin vot sau postare mesaj de sustinere) orice echipa inscrisa in competitie;
- Daca este de sex masculin, sa se inscrie pentru a-si crea profilul de jucator*

* Dupa autentificare in cont, utilizatorul de sex masculin va avea acces la urmatoarele optiuni:

- Crearea unei echipe sau cautarea unei echipe. In cazul echipelor deja existente, de la competitia din anul precedent 2014, capitaniilor le este oferita optiunea sa pastreze numele echipei si sa isi formeze o alta echipa cu noi jucatori sau sa o stearga pe cea existenta, sa isi faca o alta echipa sau sa devina jucatori si sa se alature unei alte echipe.

- Vizualizarea notificarilor transmise de sistem si vizualizarea informatiilor din propriul profil.

Dupa inregistrare pe site si autentificarea in cont, utilizatorul isi poate modifica datele personale prin apasarea butonului "Editeaza profil". Dupa expirarea perioadei de inscrieri nu se mai fac modificari.

Un utilizator este identificat in functie de adresa de e-mail cu care se inregistreaza in site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>.

6.1.2. CREARE PROFIL DE JUCATOR SI ECHIPA

Orice persoana care indeplineste cerintele prevazute la Sectiunile 4.2 si 5 de mai sus trebuie sa parcurga urmatoorii pasi:

6.1.2.1. Parcurge pasii descrisi la sectiunea 6.1.1

6.1.2.2. Acceseaza sectiunea "echipa mea" si parcurge urmatoorii 2 pasi consecutivi:

6.1.2.2.a. Isi creaza profilul de jucator, prin completarea urmatoarelor campuri: tip de jucator (cu 2 optiuni, jucator de camp sau portar), orasul in care vrea sa joace si telefon.

6.1.2.2.b. Isi creaza o echipa de fotbal sau adera la o echipa deja existenta, numai dupa ce a parcurs pasul 6.1.2.2.a., astfel:

- daca creeaza echipa va completa campul "Nume echipa" si apasa butonul "Trimite"; in aceasta situatie participantul va primi in mod automat statutul de "capitan". Nu se vor accepta nume de echipe cu continut blasfemiator, defaimator, indecent, explicit sexual, obscen, ofensator, sensibil din punct de vedere politic si/sau cultural sau care promoveaza violenta, misoginismul, care fac referire la activitati ilegale sau care promoveaza discriminarea pe baza de rasa, religie, sex, origine nationala, dizabilitati fizice sau de varsta, marci sau alte insemne care ar putea incalca drepturi de proprietate intelectuala ale unor terti sau care pun intr-o lumina nefavorabila Organizatorul.

- daca alege o echipa deja creata, va accesa pagina echipei respective si va apasa butonul "Vreau sa fac parte din aceasta echipa"; in aceasta situatie participantul va trebui sa astepte acceptul capitanului respectivei echipe

(termenul pana la care capitanul va trebui sa raspunda solicitarii este ultima zi de inscriere din orasul in care va juca respectiva echipa Turneul Local).

De-a lungul unei editii ale competitiei de fotbal intre prieteni "Cupa Prieteniei Bergenbier", orice jucator poate face parte doar dintr-o singura echipa.

6.1.2.3. Acceseaza sectiunea "echipa mea" si actioneaza dupa cum urmeaza:

6.1.2.3.a. Daca este capitan – drepturi de administrare

Echipele create in prima editie a Cupei Prieteniei Bergenbier s-au pastrat, insa fara jucatori, doar capitani; toti jucatorii inscrisi in platforma sunt fara echipa. Capitani pot deveni jucatori stergand echipa si facandu-si profil de jucator. In momentul in care echipa este stearsa, numele echipei este liber si poate fi luat de catre altcineva.

Daca de pe profilul de jucator s-a creat o echipa si el a primit titulatura de "capitan", acesta are dreptul sa:

- **Imediat dupa ce si-a creat echipa:**
 - a) Sa trimita invitatii catre toti prietenii pe care ii doreste in echipa sa, in 2 moduri: prin e-mail sau dintre utilizatorii care si-au creat deja profil de jucator pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>
 - b) Accepta sau refuza cererile de inscriere in echipa sa primite din partea altor jucatori carora nu le-a trimis invitatie.
- **Dupa ce a trimis invitatiile:** in momentul in care jucatorii invitati sunt disponibili (adica nu fac parte din alte echipe) si au confirmat participarea in echipa, aceasta fiind compusa din minimum 8 si maximum 10 jucatori, capitanul va inscrie echipa creata pentru participarea la Turneul Local din orasul in care a ales sa inscrie echipa ;
- **Dupa ce s-a format echipa completa si se afla in primele 16 echipe calificate:** capitanul echipei trebuie sa descarce formularul in format .PDF pentru inscrierea in competitie (Declaratie pe proprie raspundere), sa completeze toate campurile si sa se prezinte cu formularul printat si completat de catre toti membrii la teren in ziua competitiei, Turneul Local.
- **Dupa ce echipa s-a calificat in Turneul Local:** echipa, reprezentata prin capitan, va fi acceptata sa participe in competitie (incepand cu faza Turneele Locale) doar prin prezentarea fizica a formularului de inscriere completat catre Organizator, la locatia

unde se va desfasura Turneul Local, impreuna cu adeverintele medicale ale jucatorilor.

- **De-a lungul unei editii** (Turneele Locale) pana la inceperea Turneului Local, capitanul poate face maximum 2 modificari (eliminare jucator din echipa + adaugare jucator= 1 modificare). Inlocuirea se va face prin platforma online, prin apasarea butonului “Elimina-l din echipa” si prin acceptarea altei invitatii primite, insa capitanul nu poate elimina un membru in cazul in care echipa sa are doar 8 jucatori sau un numar mai mic de 8 jucatori. Acest lucru este posibil doar daca echipa are 9 sau 10 jucatori. Modificarile aduse de catre capitan asupra echipei pot fi facute pana la data la care se incheie inscrierile in orasul respectiv si in limita numarului de modificari premise si specificate in prezentul regulament.

6.1.2.3.b. Daca este jucator – drepturi de participare, fara drepturi de administrare

- **Imediat dupa ce si-a creat profilul, daca a primit o invitatie:** el poate accepta invitatia prin accesarea butonului “Alatura-te echipei” (termenul pana la care acesta va trebui sa raspunda invitatiei este ultima zi de inscriere din orasul in care va juca respectiva echipa Turneul Local). Aceasta posibilitate este valabila doar in momentul in care jucatorul nu este inregistrat la nicio alta echipa. Jucatorul va deveni component al echipei pentru care a acceptat invitatia in cazul in care capitanul echipei isi da acceptul (termenul pana la care capitanul va trebui sa raspunda solicitarii este ultima zi de inscriere din orasul in care va juca respectiva echipa Turneul Local). Aceasta situatie poate fi valabila doar in cazul in care echipa respectiva are mai putin de 10 jucatori. O echipa se poate inscrie in competitie in momentul in care are in componenta minimum 8 jucatori.
- **Imediat dupa ce si-a creat profilul, daca vrea sa isi aleaga singur echipa:** va accesa sectiunea “Cupa Prieteniei Bergenbier”, va alege orasul in care vrea sa joace, va alege echipa preferata si va apasa butonul “Alatura-te echipei”.
- **Dupa ce si-a creat profilul, daca vrea sa schimbe echipa:**
In situatia in care jucatorul doreste sa accepte invitatia, dar este inregistrat intr-o alta echipa, acesta trebuie mai intai sa paraseasca vechea echipa; termenul pana la care un jucator poate sa schimbe echipa este ultima zi de inscriere din orasul in care

va juca respectiva echipa Turneul Local. Un jucator poate parasi o echipa numai daca echipa respectiva are 9 sau 10 jucatori. In caz contrar, capitanul nu ii poate accepta eliminarea.

6.1.3. PARTICIPARE IN TURNEU

Pentru fiecare oras se pot califica in competitie 32 de echipe, conform tabelului **T1** de mai jos.

Tabel T1.

Mecanica calificare	Numar de echipe
Primul venit – primul servit (cronologic, pe baza inscrierilor electronice pana la realizarea celor 16 echipe)	16
“Wild card” – pe sistem de vot	16

6.1.3.1. Primul venit – primul servit – 16 echipe

Inscrierea echipei va fi confirmata de sistem prin afisarea acesteia pe pagina Turneului Local desfasurat in orasul in care respectiva echipa s-a inscris, in subsectiunea “Echipe Calificate”. Inscrierea in competitie se poate face numai in perioada prezentata in Tabelul T2 de mai jos si afisata pe pagina turneului si numai in limita numarului de echipe acceptat de organizatori. Calificarea echipelor in etapa Turneul Local se va face tinand cont de principiul “Primul venit, primul servit” pentru primele 16 echipe complete care au atins numarul de minim 8 jucatori inscrisi. Pentru a putea fi calificata o echipa trebuie sa aiba in momentul incheierii inscrierilor un numar minim de 8 jucatori.

6.1.3.2. Wild card – 16 echipe

Toate echipele care se inscriu in competitie si care au in componenta minimum 8 si maximum 10 jucatori, pot fi sustinute de catre utilizatorii care sunt inregistrati pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>. Fiecare echipa va putea fi sustinuta cu un anumit tip de

actiune o singura data de catre fiecare utilizator inregistrat pe site, doar prin accesarea site-ului in varianta desktop, nu si prin accesarea site-ului in varianta mobila.

O echipa poate obtine voturi prin urmatoarele actiuni, efectuate de pe desktop:

- **Vot.** Userii pot acorda un singur vot echipei sustinute, pe durata campaniei; valoarea unui vot este de 1 punct.
- **Mesaje de sustinere.** Userii pot posta mesaje de sustinere prin intermediul butonului "Posteaza un mesaj de sustinere", disponibil in pagina publica a echipei. Un user poate sustine echipa cu un singur mesaj de incurajare. Dupa aprobarea unui mesaj, userul nu mai poate posta unul nou. In cazul in care mesajul nu a fost aprobat, userul poate posta un mesaj nou. Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu acorda puncte mesajelor cu continut blasfemiator, defaimator, indecent, explicit sexual, obscen, ofensator, sensibil din punct de vedere politic si/sau cultural sau care promoveaza violenta, misoginismul, care fac referire la activitati ilegale sau care promoveaza discriminarea pe baza de rasa, religie, sex, origine nationala, dizabilitati fizice sau de varsta, care fac referire la alte marci sau alte insemne care ar putea incalca drepturi de proprietate intelectuala ale unor terti sau care pun intr-o lumina nefavorabila Organizatorul. Mesajele vor fi moderate in termen de 24 de ore de la postarea mesajului, exceptie fac mesajele primite vineri dupa ora 17:00 si in zilele de sambata-duminica, care vor fi moderate in cursul zilei de luni, a urmatoarei saptamani. Punctele obtinute se aloca echipei sustinute. Valoarea unui mesaj de sustinere este de 1 punct.
- **Oricare membru al echipei poate posta o poza prin accesarea butonului "Incarca o poza" in care sa se regaseasca toti membrii echipei si care sa ilustreze numele echipei scris din:**
 - capace de Bergenbier sticla
 - SAU capace de Bergenbier PET
 - SAU doze de Bergenbier
 - SAU combinatie de capace sticla, PET si/sau doze

O echipa poate posta maxim o poza, de-a lungul campaniei, indiferent de modificarile survenite asupra echipei, conform indicatiilor de mai sus, la alegere intre cele 4 variante. Pozele vor fi moderate in 72 de ore lucratoare de la postare si echipa poate obtine 50 de puncte in cazul in care este aprobata de catre Organizator. Daca poza va fi aprobata de catre Organizator nu se

va mai putea incarca o alta poza pana la finalizarea concursului (butonul “Incarca o poza” va deveni inactiv). In situatia in care Organizatorul nu va aproba imaginea incarcata initial, oricare membru al echipei va putea incarca o alta imagine prin accesarea butonului “Incarca o poza” (acesta va deveni activ in momentul dezaprobarii Organizatorului a imaginii incarcate anterior). Daca unul dintre membri a incarcat deja o poza si a fost aprobata, ceilalti membri ai echipei nu o mai pot face (butonul devine inactiv).

Prin incarcarea imaginii pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> participantul, membru al echipei declara pe proprie raspundere ca imaginile in care apar inscrisi toti membrii echipei ii apartin (este autorul acestora) si are acordul prealabil al tuturor persoanelor care apar in imaginile postate, acord pentru a le face publice pe durata prezentei campanii. Organizatorul nu isi asuma in niciun moment responsabilitatea pentru imaginile inscrise de catre participanti, pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>. Odata ce au fost incarcate/afisate pe site imaginile nu mai pot fi editate. Imaginile inscrise vor fi supuse unui proces de moderare si aprobare anterior publicarii acestora pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>, in cazul in care Organizatorul decide publicarea lor. Organizatorul isi rezerva dreptul de a publica imaginile inscrise de jucatori intr-un album foto pe pagina de Facebook Bergenbier Romania.

Punctele se adauga la scorul echipei dupa moderarea mesajelor/pozelor.

Echipele pot acumula puncte prin modalitatile mentionate mai sus pana la data limita de inscriere pentru orasul respectiv, astfel, afisarea echipelor prin wildcard se va face in termen de 24 de ore (o zi lucratoare) de la incheierea inscrierilor pentru orasul respectiv, dupa incheierea procesului de moderare.

Dupa incheierea perioadei de inscrieri, care va fi in fiecare zi de vineri, cu o saptamana inaintea competitiei (10, 17, 24 aprilie, 1, 8, 15, 22, 29 mai, 5, 12, 19, 26 iunie 2015) se vor afisa in cursul zilei de marti din saptamana urmatoare cele 16 echipe calificate prin wildcard (vezi paragraful 6.1.3.2. Wild card – 16 echipe), exceptie facand zilele cu sarbatori legale cand se vor afisa in cursul zilei de miercuri, in saptamana desfasurarii competitiei.

6.1.3.3. INSCRIEREA IN COMPETITIE

Desemnarea celor 32 de echipe ce vor juca in Turneul Local al unui oras se va face la finalul perioadei de inscriere din respectivul oras conform tabelului **T2. "Perioada de inscriere"** de mai jos :

Tabel T2. Perioada de inscriere

Zona	Turneu Local	Perioada inscriere competitie
Vest	Timisoara	18 martie - 10 aprilie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Baia Mare	18 martie - 17 aprilie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Cluj-Napoca	18 martie - 24 aprilie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Sibiu	18 martie - 1 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Brasov	18 martie - 8 mai 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Bucuresti Vest	18 martie - 15 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Bucuresti Est	18 martie - 22 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Buzau	18 martie - 29 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Bacau	18 martie - 5 iunie 2015 (ora 23:59:59)
Est	Iasi	18 martie - 12 iunie 2015 (ora 23:59:59)
Est	Constanta	18 martie - 19 iunie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Craiova	18 martie - 26 iunie 2015 (ora 23:59:59)

Daca in unul dintre orasele in care au loc Turneele Locale nu se vor completa online cele 32 de locuri disponibile, care intra in competitie, Organizatorul isi rezerva dreptul de a organiza inscrieri offline inainte de competitie, in zilele de sambata si duminica dupa incheierea inscrierilor online, cu o saptamana inainte de competitia din orasul respectiv.

6.1.3.4. ADMITEREA ECHIPELOR IN TURNEELE LOCALE/FINALE

TOATE echipele participante la Turneele Locale trebuie sa respecte urmatoarele aspecte pentru a fi acceptate in competitie:

- Membrii echipelor inscrise online pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> vor fi identificati si admisi in Turneul Local dupa verificarea declaratiei pe care capitanul trebuie sa o prezinte in original, la locatia desfasurarii Turneului Local. Datele membrilor inscrise online trebuie sa coincida cu datele inscrise pe declaratia ce va trebui prezentata de catre capitan in original Organizatorilor. Membrii echipelor calificate la Turneul Local vor fi identificati si admisi in turneu dupa verificarea declaratiei pe propria raspundere completata la locatia desfasurarii Turneului Local si care va fi pastrata de Organizator in momentul inscrierii.
- In declaratie, fiecare membru al echipei trebuie sa aiba numele si data nasterii scrise asa cum apar in Buletinul/Cartea de Identitate.
- Toti membrii echipei formate trebuie sa detina o adeverinta medicala din care rezulta ca sunt apti din punct de vedere medical pentru efort fizic – adeverinta trebuie sa fie eliberata nu mai devreme de **data de 18 martie 2015**, data de incepere a Campaniei;
- Toti membrii echipei formate trebuie sa detina un/o Buletin / Carte de Identitate valabila si sa se prezinte cu el/ea in forma fizica la locatia desfasurarii Turneului Local, Regional sau Turneul Final.
- In cazul in care se observa ca un jucator sau mai multi fac parte si din alte echipe inscrise, indiferent de orasul in care sunt inscrise echipele, acestea vor fi descalificate din competitie.

6.1.4. DESFASURAREA TURNEELOR

Competitia de fotbal intre prieteni “Cupa Prieteniei Bergenbier” – editia a II-a se va desfasura in intervalul 18 martie 2015 – 25 octombrie 2015 dupa urmatorul program:

A) Turneele Locale – 11 orase (perioada de desfasurare: 17 aprilie – 5 iulie 2015)

La cele 12 Turnee Locale vor participa cate 32 de echipe din judetul orasului gazda (Baia Mare, Cluj-Napoca, Sibiu, Timisoara, Craiova, Bucuresti – Est si Vest, Iasi, Bacau, Brasov, Buzau, Constanta). Orasul Bucuresti a fost impartit in Zona Vest si Zona Est. Conform Regulamentului competitiei, vor avea loc jocuri eliminatorii, meciurile urmand sa se dispute pe un singur teren (conform tabel T3).

Tabel T3. Perioada si locul de desfasurare pentru Turneele Locale

Zona	Oras Turneu Local	Perioada
Vest	Timisoara	17-19 aprilie 2015
Vest	Baia Mare	24-26 aprilie 2015
Vest	Cluj-Napoca	1-3 mai 2015
Vest	Sibiu	8-10 mai 2015
Est	Brasov	15-17 mai 2015
Vest	Bucuresti Vest	22-24 mai 2015
Est	Bucuresti Est	29-31 mai 2015
Est	Buzau	5-7 iunie 2015
Est	Bacau	12-14 iunie 2015
Est	Iasi	19-21 iunie 2015
Est	Constanta	26-28 iunie 2015
Vest	Craiova	3-5 iulie 2015

Programul Turneelor Locale

Organizatorul va anunta din timp (cu cel putin 2 saptamani inainte de disputarea fiecarui Turneu Local) prin canalele sale de comunicare precum si prin platforma online <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>, locatia unde se va desfasura Turneul Local precum si programul de desfasurare al meciurilor. Echipele participante vor afla programul exact al jocurilor la inceputul saptamanii in care va avea loc Turneul Local in care acestea sunt inscrise. Meciurile se vor desfasura numai in zilele de vineri, sambata si duminica, conform datelor scrise in Tabel T3 din prezentul regulament.

B) Turneele Regionale 4 orase (perioada de desfasurare: 18 septembrie – 11 octombrie 2015)

Programul Turneelor Regionale

Se vor organiza patru Turnee Regionale in patru orase: Cluj-Napoca, Craiova, Iasi, Constanta, in patru weekenduri consecutive.

Organizatorul va anunta din timp (cu cel putin 2 saptamani inainte de disputarea fiecarui Turneu Regional) prin canalele sale de comunicare precum si prin platforma online <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> locul si programul de desfasurare ale Turneelor Regionale.

C) Turneul final (perioada de desfasurare: 24 -25 octombrie 2015)

Meciurile se vor desfasura in zilele de sambata si duminica, in zilele de 24 si 25 octombrie 2015, in Bucuresti.

Organizatorul va anunta din timp (cu cel putin 2 saptamani inainte de disputarea Turneului Final) prin canalele sale de comunicare precum si prin platforma online <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> locul si programul de desfasurare al Turneului Final.

6.1.5. Sistemul de calificare

A) Turneele Locale

Competitia de fotbal intre prieteni "Cupa Prieteniei Bergenbier" – editia a II-a va debuta cu Turneele Locale, care vor avea loc in 11 orase, descrise la capitolul 6.1.4. Pentru accesul in aceasta faza este nevoie de inscrierea echipelor in competitie pe platforma oficiala conform indicatiilor de la capitolul 6.1. Primele 16 echipe din fiecare oras vor fi inscrise pe sistemul "primul venit primul servit" iar urmatoarele 16 se vor califica in urma voturilor obtinute pe site-ul competitiei de la suporterii acestora.

In cazul in care la prezentarea fizica la teren o echipa nu poate fi validata pentru a putea desfasura meciul conform conditiilor impuse prin prezentul regulament, meciul nu se va mai juca iar echipa adversa se va califica automat, mai departe, in urmatorul meci.

In cazul in care, intr-un Turneu Local, s-au calificat mai putin de 32 de echipe si nu exista posibilitatea de a mai califica alte echipe conform prezentului Regulament, Turneul Local se va desfasura doar cu echipele calificate.

B) Turneele Regionale

Dupa incheierea Turneelor Locale vor urma cele 4 Turnee Regionale ce se vor desfasura in 4 orase (2 in Vest: Cluj-Napoca si Craiova si 2 in Est: Iasi si Constanta), in 4 weekend-uri consecutive.

In fiecare Turneu Regional se vor califica 16 echipe, echipe ce se vor califica din Turneele Locale dupa cum urmeaza:

- In Turneul Regional de la Cluj-Napoca se vor califica echipele din Turneele Locale din Baia Mare, Cluj-Napoca si Timisoara;
- In Turneul Regional de la Craiova se vor califica echipele din Turneele Locale din Bucuresti Vest, Craiova si Sibiu;
- In Turneul Regional de la Iasi se vor califica echipele din Turneele Locale din Bacau, Brasov si Iasi;
- In Turneul Regional de la Constanta se vor califica echipele din Turneele Locale din Bucuresti Est, Buzau si Constanta.

Metoda de calificare echipe pentru Turneele Regionale:

- primele 4 echipe din fiecare Turneu Local se vor califica automat la Turneul Regional. La final intr-un Turneu Regional se vor califica automat in total 12 echipe;

- se va trage la sorti si se va califica din fiecare Turneu Local si cate o echipa din cele calificate pe locurile 5-8 in fiecare Turneu Local. In total se vor califica prin tragere la sorti intr-un Turneu Regional un numar de 3 echipe ce se vor completa la cele 12 calificate in etapa anterioara;

- din echipele calificate pe locurile 5-8, din fiecare 3 Turnee Locale, si care nu au fost extrase in etapa descrisa anterior, se va trage la sorti si cea de-a 16-a echipa ce se va califica

in Turneul Regional aferent celor 3 Turnee Locale din care s-a tras echipa. In total se va mai califica intr-un Turneu Regional o echipa ce va completa lista celor 15 echipe deja calificate la cele doua etape descrise anterior.

Tragerile la sorti se vor efectua in mod electronic, in perioada 13-16 iulie 2015, in prezenta unui notar public, a unui reprezentant Bergenbier, a unui reprezentant al agentiei S.C. Lion Communication Service S.A. si un reprezentant al agentiei S.C. Kick Off Events S.R.L.. Tragerea la sorti este un eveniment public. La cerere, orice persoana poate participa la acest eveniment. Cererea va fi facuta, in scris, la adresa Organizatorului, cu minimum 48 de ore inaintea desfasurarii evenimentului respectiv.

C) Turneul Final

In cadrul Turneului Final ce se va desfasura in Bucuresti vor participa in total 16 echipe, astfel:

- primele 4 echipe calificate in cadrul Turneelor Regionale se vor califica in Turneul Final (8 echipe din Vest si 8 echipe din Est).

Organizatorul isi rezerva dreptul de a comunica prin email/sms/telefonice cu toti participantii incriși in aceasta competitie pe perioada competitiei.

SECTIUNEA 7. REGULILE DE JOC

Competitia de fotbal intre prieteni "Cupa Prieteniei Bergenbier" se va desfasura tinand cont de regulile de joc detaliate in cadrul **Anexei 1. "Regulament de joc"** din prezentul regulament.

SECTIUNEA 8. PREMIILE CAMPANIEI. METODOLOGIA DE ATRIBUIRE SI ACORDARE A PREMIILOR

8.1. Premiile Turneelor Locale

In cadrul Turneelor Locale se vor acorda urmatoarele premii:

Locul 1 din fiecare Turneu Local:

Fiecare participant din echipele clasate pe locul 1 va intra in posesia unui premiu constand intr-un bax de Bergenbier (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl), o minge personalizata Bergenbier si un tricou de fotbal. Se vor acorda in total un maxim de **120 de baxuri de Bergenbier, 120 de mingii personalizate Bergenbier, 120 de tricouri de fotbal.**

Valoarea totala estimativa a unui premiu Locul 1 este: **114,48 lei (fara TVA)**

Valoarea totala estimativa a premiilor Locul 1 din cadrul Turneelor Locale este: **13.737,60 lei (fara TVA)**

Locurile 2 – 4 din fiecare Turneu Local:

Fiecare participant din echipele clasate pe locurile 2, 3 si 4 va intra in posesia unui premiu constand intr-un bax de Bergenbier (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl) si o minge personalizata Bergenbier. Se vor acorda in total un maxim de **360 de baxuri de Bergenbier si 360 de mingii personalizate Bergenbier.**

Valoarea totala estimativa a unui premiu pentru locurile 2 - 4 este : **69,48 lei (fara TVA).**

Valoarea totala estimativa a premiilor pentru locurile 2 - 4 din cadrul Turneelor Locale este: **25.012,80 lei (fara TVA)**

Locurile 5 – 32 “Premiu de participare” din fiecare Turneu Local

Premiul constand intr-un bax de bere (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl) va fi oferit fiecărei echipe clasate pe unul din locurile 5-32 in cadrul Turneelor Locale. Se vor oferi in total un numar maxim de **336 de premii.**

Valoarea totala a unui “Premiu de participare” pentru Locurile 5 - 32 este: **48.48 lei (fara TVA).**

Valoarea totala a premiilor pentru locurile 5 – 32 din cadrul Turneelor Locale este : **16.289,28 lei (fara TVA).**

8.2. Premiile Turneelor Regionale

Locurile 1-4 din fiecare Turneu Regional:

Fiecare participant din echipele clasate pe locurile 1, 2, 3, 4 va intra in posesia unui premiu constand intr-un bax de Bergenbier (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl) si un echipament sportiv personalizat format din tricou, sort, jambiere. Se vor acorda in total un maxim de **160**

de baxuri de Bergenbier, 160 de echipamente sportive personalizate. Echipamentele sportive se vor oferi castigatorilor in cadrul Turneului Final de la Bucuresti.

Valoarea totala estimativa a unui premiu constand in bax de Bergenbier (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl) si un echipament sportiv personalizat format din tricou, sort, jambiere este : **228.48 lei (fara TVA)**

Valoarea totala estimativa a premiilor oferite pentru locurile 1-4 din cadrul Turneelor Regionale este : **36.556,80 lei (fara TVA).**

Locurile 5-16 din fiecare Turneu Regional:

Fiecare participant din echipele clasate pe locurile 5-16 va intra in posesia unui premiu constand intr-un 6 pack de bere Bergenbier (6-doze Bergenbier cu alcool de 50cl). Se vor acorda in total **480 de premii constand in 6 pack-uri de bere Bergenbier.**

Valoarea totala a unui premiu constand in 6-pack de bere Bergenbier (6 doze Bergenbier cu alcool de 50cl) este: **12,12 lei (fara TVA).**

Valoarea totala a premiilor pentru locurile 5-16 din cadrul turneelor regionale este : **5.817,60 lei (fara TVA).**

8.3. Premiile Turneului Final

Locul 1

Fiecare participant din echipa clasata pe locul 1 va intra in posesia unui premiu constand intr-un bax de Bergenbier (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl), o minge, un trening si o excursie la Campionatul European de fotbal din Franta din 2016.

Servicii incluse in excursia la Campionatul European de fotbal de la Paris din 2016:

- bilet avion Bucuresti - Paris si retur, cu toate taxele incluse
- 4 nopti cazare hotel 4* in Paris in luna iunie 2016 (Organizatorul va comunica perioada exacta castigatorilor cu cel putin 30 de zile inainte de ziua plecarii)
- mese: mic-dejun, pranz, cina pentru fiecare din zilele de cazare
- transfer aeroport-hotel-aeroport
- transfer hotel-stadion-hotel
- tur de oras 1 zi
- 1 bilet la un meci (optiunea Organizatorului) din Grupe la Campionatul European de fotbal din Franta zona CAT 1;
- asistenta agentie turism pe toata durata deplasarii

Se vor acorda in total un numar maxim de 10 de baxuri de Bergenbier, 10 mingii, 10 treninguri si 10 excursii la Campionatul European din Franta din 2016.

Valoarea totala estimativa a unui premiu este : **13.546,98 lei (fara TVA)**

Valoarea totala estimativa a premiilor oferite pentru locul 1 din cadrul Turneului Final este : **135.469,80 lei (fara TVA)**

Locul al 2-lea

Fiecare participant din echipa clasata pe locul 2 va intra in posesia unui premiu constand intr-un bax de Bergenbier (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl), o minge, un trening. **Se vor acorda in total un numar maxim de 10 de baxuri de Bergenbier, 10 mingii, 10 treninguri.**

Valoarea totala estimativa a unui premiu este : **519.48 lei (fara TVA)**

Valoarea totala estimativa a premiilor oferite pentru locul 2 din cadrul turneului final este : **5.194,80 lei (fara TVA)**

Locurile 3-16

Fiecare participant din echipele clasate pe locurile 3-16 va intra in posesia unui premiu constand intr-un bax de Bergenbier (24 doze Bergenbier cu alcool de 50cl) si o minge. **Se vor acorda in total 140 de premii constand in baxuri de bere Bergenbier si 140 de mingii.**

Valoarea totala estimativa a unui premiu este : **69,48 lei (fara TVA)**

Valoarea totala estimativa a premiilor pentru locurile 3-16 din cadrul Turneului Final este: **9.727,20 lei (fara TVA)**

Valoarea totala estimativa a premiilor oferite in cadrul campaniei “Cupa Prieteniei Bergenbier” – editia a II-a este de: 247.805.88 lei (fara TVA).

SECTIUNEA 9. RASPUNDERE

- Participarea la campanie este posibila numai prin inscrierea online in competitie, cu ajutorul Internetului si ulterior participarea fizica la turneele locale/finale, unde echipele inscrite trebuie

sa joace impotriva celorlalte echipe inscrise in competitia de fotbal intre prieteni "Cupa Prieteniei Bergenbier".

- Orice hotarare luata de Bergenbier SA in legatura cu prezenta campanie este finala si nu se supune niciunui recurs. Bergenbrie SA nu se va implica in niciun schimb de corespondenta si nici nu se va angaja in vreo comunicare cu privire la campanie, castigatori, probleme procedurale sau rezultatele campaniei.

- Prin participarea la Campanie, toti participantii si eventualii castigatori sunt de acord si se obliga sa respecte si sa se conformeze tuturor cerintelor si conditiilor impuse de Organizator prin prezentul Regulament Oficial, nerespectarea acestora atragand raspunderea personala si exclusiva a participantilor si eventualilor castigatori.

- Prin participarea la Campanie, toti castigatorii sunt de acord sa furnizeze Organizatorului datele prevazute la Sectiunea 1 si sa semneze un proces verbal de predare primire a premiului castigat.

- Acordarea premiilor va fi facuta la finalul fiecarui Turneu Local, Turneu Regional sau Turneu Final si va fi un eveniment public. Cu acordul expres si neechivoc al castigatorilor manifestat prin semnarea unei declaratii, numele si imaginea acestora pot fi facute publice si folosite in scopuri publicitare de catre organizatori, in diverse materiale audio-video si tiparituri. Acesta acord nu este obligatoriu si nu conditioneaza acordarea premiilor.

- Prin participarea la Campanie toti participantii si eventualii castigatori sunt de acord si se obliga sa respecte si sa se conformeze tuturor cerintelor si conditiilor impuse de Organizator prin prezentul Regulament Oficial, nerespectarea acestora atragand raspunderea personala si exclusiva a participantilor si eventualilor castigatori.

- Premiile nu pot fi cesionate, nu se pot schimba cu alt bun ori serviciu si nici nu se poate acorda contravaloarea lor in bani.

Drepturile si indatoririle Organizatorului

- Organizatorul este cel care evalueaza sistemul competitional.
- Organizatorul are obligativitatea de a solutiona in timp util eventualele contestatii depuse de catre participantii la campanie.
- Organizatorul este singurul autorizat sa modifice prezentul Regulament.
- Organizatorul analizeaza si solutioneaza contestatiile depuse de catre orice echipa care evolueaza in campionat si care vizeaza abateri de la regulile de joc.
- Organizatorul analizeaza si sanctioneaza conform **REGULAMENTULUI DE JOC** orice participant (jucator) sau echipa care nu se conformeaza regulamentului competitional. In exercitarea atributiilor sale, Organizatorul se poate autosesiza.
- Organizatorul stabileste sanctiuni asupra jucatorilor si a echipelor care evolueaza in aceasta competitie conform regulamentului competitional.
- Organizatorul emite decizii motivate si le comunica partilor interesate (jucatorul/echipa impotriva careia s-a depus contestatia sau, dupa caz, impotriva carora a fost pronuntata decizia si persoanei care a formulat contestatia).

Contestatii

- Echipele pot introduce contestatii impotriva omologarii jocurilor cu rezultatul de pe teren astfel:
 - a) inaintea inceperii jocului - daca se contesta dreptul de joc al uneia sau al mai multor jucatori din echipa adversa inscrisi in raportul de arbitraj, mentionand motivele si aducand probe; in cazul in care contestatia se aproba, pe baza probelor, echipa contestata este descalificata conform regulamentului iar echipa ce a depus contestatia castiga meciul la « masa verde » cu un scor de 3-0.
 - b) la pauza sau la cel mult 10 minute dupa terminarea jocului ;
 - c) daca se incalca regulamentul competitional al competitiei pentru alte motive decat cele precedente;
 - d) toate contestatiile cu probe vor fi solutionate de Organizator la fata locului. Celelalte contestatii, care nu au fost probate la fata locului de catre contestatar, vor fi analizate dupa terminarea turneului.

SECTIUNEA 10. PROTECTIA DATELOR PERSONALE

Tuturor participantilor la campania „Cupa Prieteniei Bergenbier” le sunt garantate drepturile in conformitate cu Legea 677/2001 privind protectia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date, in special drepturile persoanei vizate cu privire la informare, la accesul la date, dreptul de interventie, de opozitie, de a se adresa instantei competente si de plangere catre autoritatea de supraveghere.

Urmatoarele date personale vor fi colectate de la participanti pe durata campaniei: nume, prenume, sex, data nasterii, adresa, telefon, adresa de e-mail, acestea fiind folosite de catre Organizator pentru a contacta castigatorii in legatura cu competitia de fotbal intre prieteni si, daca e cazul, pentru a le livra premiile.

Codul numeric personal va fi colectat doar in cazul castigatorilor al caror premiu depaseste valoarea de 600 LEI, conform obligatiei impuse de Codul Fiscal de completare a Declaratiei 205 - Declaratia informativa privind impozitul retinut pe veniturile cu regim de retinere la sursa, pe beneficiari de venit, cuprinsa in Ordinul 2017/2005 publicat in Monitorul Oficial nr. 56 din 20.01.2006.

Scopurile constituirii bazei de date sunt: inregistrarea participantilor, inmanarea premiilor castigatorilor, inregistrarea castigatorilor campaniei, realizarea de rapoarte statistice cu privire la participanti, precum si comunicari viitoare de marketing cu privire la marcile, produsele si campaniile organizatorului, doar pentru acei participanti care si-au exprimat acordul expres si neechivoc in acest sens prin abonarea la newsletterul Organizatorului, completand adresa de email si bifand casuta prin care isi exprima acordul de a primi comunicari ulterioare de marketing din partea Bergenbier S.A., putand oricand sa se dezaboneze de la asemenea comunicari de marketing direct prin accesarea sectiunii dedicate din e-mailurile informative primite (sectiune ce se afla in partea de jos a emailului) sau trimitand o solicitare scrisa pe adresa de corespondenta a Organizatorului. Organizatorul se obliga ca datele personale sa nu fie difuzate catre terti cu exceptia imputernicitorilor sai.

Organizatorul va respecta dispozitiile art.12 din Legea nr 506/2004 privind prelucrarea datelor cu caracter personal si protectia vietii private in sectorul comunicatiilor electronice, referitor la transmiterea de informatii prin e-mail si alte mijloace electronice.

In intelesul Legii nr. 677/2001, principalele drepturi mai sus mentionate apartinand persoanelor vizate au urmatorul continut:

1. Dreptul de acces la date: Orice persoana vizata are dreptul de a obtine de la Operator, la cerere si in mod gratuit pentru o solicitare pe an, confirmarea faptului ca datele care o privesc sunt sau nu sunt prelucrate de catre acesta. Astfel, la cererea scrisa, semnata si datata a persoanei respective, trimisa la adresa S.C. Bergenbier S.A. din Voluntari, Sos. Bucuresti Nord, nr. 10, Cladirea O1, etaj 5, judetul Ilfov, o data pe an, in mod gratuit, compania S.C. Bergenbier S.A. va confirma daca utilizeaza date care o privesc sau va inceta orice prelucrare a acestora.

2. Dreptul de interventie asupra datelor: Orice persoana vizata are dreptul de a obtine de la operator, la cerere si in mod gratuit:

(i) dupa caz, rectificarea, actualizarea, blocarea sau stergerea datelor a caror prelucrare nu este conforma legii, in special a datelor incomplete sau inexacte;

(ii) dupa caz, transformarea in date anonime a datelor a caror prelucrare nu este conforma legii;

3. Dreptul de opozitie: Persoana vizata are dreptul de a se opune in orice moment, din motive intemeiate si legitime legate de situatia sa particulara, ca datele care o vizeaza sa faca obiectul unei prelucrari, cu exceptia cazurilor in care exista dispozitii legale contrare.

Prelucrarea datelor cu caracter personal de catre S.C Bergenbier S.A este inregistrata la ANSPDCP cu numarul de notificare 2699.

La data incetarii Campaniei baza de date constituita va fi distrusa pentru acele persoane care si-au exprimat acordul expres si neechivoc de a nu primi comunicari ulterioare de marketing referitoare la marcile, produsele si campaniile promotionale ale Organizatorului urmand a se consemna distrugerea acestora conform prevederilor Legii 677/2001.

SECTIUNEA 11. TAXE SI IMPOZITE

Organizatorul S.C. Bergenbier S.A. se obliga sa calculeze, sa retina, sa vireze si sa declare impozitul pe veniturile obtinute din premii de catre castigatori, in conformitate cu prevederile legale in vigore.

Organizatorul sau imputernicitul campaniei nu este raspunzator de plata altor taxe sau a altor obligatii financiare legate de premiile oferite, acestea fiind in sarcina persoanei castigatoare. Orice alte cheltuieli care nu sunt acoperite in mod specific de acest Regulament Oficial vor fi suportate de catre castigator.

SECTIUNEA 12. INCETAREA CAMPANIEI

Prezenta campanie poate inceta inainte de termen numai in cazul aparitiei unui eveniment ce constituie forta majora, inclusiv in cazul imposibilitatii Organizatorului, din motive independente de vointa sa, de a continua prezenta campanie promotionala.

SECTIUNEA 13. LITIGII

In cazul unor potentiale litigii aparute intre Organizator si participantii la campanie, acestea vor fi solutionate pe cale amiabila. Daca nu este posibila rezolvarea litigiilor pe cale amiabila, partile implicate in litigiu se vor adresa pentru solutionare instantelor competente romane in jurisdictia carora se afla Organizatorul.

Prin participarea la aceasta campanie, participantii sunt de acord sa respecte prevederile, termenii si conditiile prezentului Regulament Oficial.

SECTIUNEA 14. REGULAMENTUL CAMPANIEI

Regulamentul de participare este publicat pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> fiind disponibil oricarui solicitant in mod gratuit trimitand o scrisoare la sediul S.C. Bergenbier S.A, din Voluntari, Sos. Bucuresti Nord, nr. 10, Cladirea O1, etaj 5, judetul Ilfov. Participarea la

aceasta campanie implica obligativitatea cunoasterii si respectarii prevederilor prezentului **Regulament** de catre toti participantii la campanie.

ANEXA 1

REGULAMENTUL DE JOC

CAPITOLUL 1: TERENUL DE JOC

CAPITOLUL 2: MINGEA DE JOC

CAPITOLUL 3: NUMARUL JUCATORILOR

CAPITOLUL 4: ECHIPAMENTUL JUCATORILOR

CAPITOLUL 5: ARBITRUL

CAPITOLUL 6: DURATA JOCULUI

CAPITOLUL 7: LOVITURA DE INCEPERE SI RELUAREA JOCULUI

CAPITOLUL 8: MINGEA IN JOC SI AFARA DIN JOC

CAPITOLUL 9: GOLUL

CAPITOLUL 10: ABATERI SI COMPORTARI NESPORTIVE

CAPITOLUL 11: LOVITURA LIBERA

CAPITOLUL 12: LOVITURA DE PEDEAPSA DE LA 7M

CAPITOLUL 13: LOVITURA DE LA MARGINE

CAPITOLUL 14: ARUNCAREA DE LA POARTA

CAPITOLUL 15: LOVITURA DE LA COLT

CAPITOLUL 1 – Terenul de joc

(1) Jocurile se vor disputa numai pe suprafete cu gazon artificial.

(2) Dimensiuni:

Terenul de joc trebuie sa aiba o forma dreptunghiulara. Lungimile liniilor de margine trebuie in toate cazurile sa fie mai mari decat lungimea liniilor de poarta.

Lungime: minimum 35 de metri, maximum 50 de metri.

Latime: minimum 18 metri, maximum 26 de metri.

(3) Linii de marcare a terenului de joc:

Terenul de joc trebuie sa fie marcat cu linii vizibile. Liniile fac parte integranta din spatiul pe care-l delimiteaza. Liniile de demarcatie mai lungi se numesc linii de margine, iar cele mai scurte se numesc linii de poarta.

Terenul de joc va fi impartit in doua jumatati egale prin linia mediana.

Punctul de la centrul terenului va fi marcat la mijlocul liniei mediane.

(4) Suprafata de pedeapsa:

La fiecare capat al terenului se va delimita o suprafata de pedeapsa cu urmatoarele caracteristici:

- se vor trasa doua linii perpendiculare pe linia de poarta, la 6 metri de la partea interioara a fiecarui stalp al portii,
- aceste linii se vor intinde pe terenul de joc pe o distanta de 6 metri si vor fi unite printr-o linie trasata paralel cu linia de poarta,
- exista si posibilitatea ca aceasta suprafata sa fie sub forma unui semicerc, punctul perpendicular pe linia de poarta aflandu-se la o distanta de 6 metri.

(5) Punctul de pedeapsa:

In preajma fiecarei suprafete de pedeapsa va fi marcat vizibil un punct situat pe o linie imaginara perpendiculara pe linia de poarta, la 7 metri din mijlocul liniei de poarta. Acesta este punctul de pedeapsa. De asemenea, se va marca un punct in aceleasi conditii la distanta de 9 metri pentru executarea loviturilor de pedeapsa acordate in conditiile prevazute la Capitolul 10.

(6) Zona de inlocuire:

Zona de inlocuire se afla langa linia de margine, in fata bancilor de rezerva, pe la linia de mijloc.

Jucatorii trebuie sa efectueze inlocuirea pe la mijlocul terenului.

(7) Portile:

Portile trebuie ridicate la mijlocul liniei de poarta.

Distanta interioara dintre cei doi stalpi va fi de 3 metri, partea inferioara a barei transversale se va afla la o inaltime de 2 metri de linia portii. Plasele de la porti sunt obligatorii si vor fi prinse astfel incat sa nu jeneze portarul. In scopul prevenirii accidentelor, portile trebuie bine fixate si

se recomanda confectionarea din aluminiu. Diametrul stalpilor si a barei transversale este de minimum 6 centimetri, maximum 12 centimetri.

CAPITOLUL 2 - Mingea de joc

(1) Mingea:

- va fi de forma sferica,
- materialul poate fi confectionat din piele sau din alt material omologat,
- va avea o circumferinta cuprinsa intre limitele admise 68-70 cm (numarul 5),
- va avea o presiune intre 0.6 – 1.1 atmosfere (600-1100 g/cm²).

Atentie!

A) Daca mingea se sparge sau se deterioreaza in timpul desfasurarii jocului arbitrul va lua urmatoarele decizii:

a) jocul va fi oprit,

b) 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, cu exceptia prevederilor la Capitolul 7.

B) 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 cu o noua minge.

Pe parcursul jocului mingea poate fi schimbata doar cu acordul arbitrului.

Observatie: Se va juca in mod obligatoriu cu mingea pusa la dispozitie de catre Organizator.

CAPITOLUL 3 – Numarul jucatorilor

Jucatori:

- jocurile se vor desfasura intre 2 echipe compuse fiecare din 6 jucatori (5 jucatori de teren si unul portar);
- un joc nu poate incepe daca una dintre echipe are mai putin de 6 jucatori; echipa care are mai putin de 6 jucatori la startul meciului, va pierde meciul la “masa verde” cu 3-0
- un joc nu poate continua daca una dintre echipe are mai putin de 4 jucatori; in cazul acesta echipa care ramane in mai putin de 4 jucatori va pierde meciul la “masa verde” cu 3-0

- lotul echipei va cuprinde maximum 10 jucatori si minim 8 jucatori care trebuie trecuti pe raportul de joc inaintea inceperii partidei,
- numarul de inlocuiri este nelimitat si se poate efectua numai pe la centrul terenului si numai dupa incuvintarea arbitrilor,
- un jucator inlocuit poate participa din nou la joc,
- inlocuirea poate fi efectuata indiferent daca mingea este in joc sau nu, dar numai cu incuvintarea arbitrilor,
- portarul unei echipe poate fi inlocuit cu unul de rezerva sau cu un jucator de rezerva sau cu un jucator, doar cu anuntarea prealabila a arbitrilor si numai cand jocul este oprit.

Procedura de inlocuire:

- arbitrul va fi informat in prealabil de fiecare inlocuire avuta in vedere,
- jucatorul inlocuit trebuie sa paraseasca terenul,
- jucatorul de rezerva poate intra pe terenul de joc dupa iesirea jucatorului pe care trebuie sa-l inlocuiasca si dupa ce a primit acordul arbitrilor,
- procedura de inlocuire este efectuata in momentul in care jucatorul de rezerva patrunde pe terenul de joc,
- jucatorii de rezerva se afla sub autoritatea arbitrilor indiferent daca participa sau nu la joc.

Sanctiuni:

a) in cazul in care un jucator de rezerva intra pe terenul de joc fara permisiunea arbitrilor:

- jocul va fi oprit,
- jucatorul vinovat trebuie sanctionat cu carton galben si sa paraseasca terenul de joc,
- jocul se va relua cu o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse de pe locul unde a fost mingea in momentul opririi jocului, cu exceptia prevederilor de la Capitolul 7.

b) in cazul in care jucatorul de rezerva patrunde pe terenul de joc inaintea jucatorului pe care il inlocuieste nu paraseste suprafata de joc:

- jocul va fi oprit,
- jucatorul de rezerva trebuie sanctionat cu carton galben, jocul trebuie reluat cu lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse de pe locul in care se afla mingea in

momentul opririi jocului, cu exceptia prevederilor de la Capitolul 7.

c) daca jucatorul de rezerva patrunde pe terenul de joc in afara zonei de inlocuire sau daca jucatorul inlocuit paraseste terenul in afara acestei zone (cu exceptia cazurilor de accidentare):

- jocul va fi oprit,
- jucatorul vinovat trebuie sanctionat cu carton galben,
- jocul trebuie reluat cu lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse din locul in care se afla mingea in momentul intreruperii jocului, cu exceptia prevederilor de la Capitolul 7.

CAPITOLUL 4 – Echipamentul jucatorilor

Siguranta:

Echipamentul sau tinuta jucatorilor nu trebuie in niciun caz sa prezinte vreun pericol pentru ei insasi sau pentru ceilalti jucatori. Aceasta masura se aplica si bijuteriilor de orice fel.

Echipament de baza:

- tricou;
- sort (daca jucatorul poarta sub sort chilot termic, acesta trebuie sa fie de aceeasi culoare cu sortul);
- jambiere;
- aparatori (optional, dar se recomanda utilizarea acestora);
- ghete (ghete pentru iarba sintetica, ghetele cu cramioane sunt interzise);
- vesta de joc primita pe teren, din partea organizatorilor, avand insemnele sponsorului competitiei (aceasta va avea inscriptionat pe spate numere de la 1 la 9, plus numarul 12 pentru rezerva de portar).

Sanctiuni:

In cazul incalcarii acestei reguli, jucatorul trebuie sa paraseasca terenul de joc pentru a-si pune echipamentul in ordine. Acesta poate reveni doar daca jocul este oprit si arbitrul verifica daca echipamentul jucatorului corespunde regulamentului de joc.

CAPITOLUL 5 – Arbitrul

Pentru conducerea fiecarei partide va fi delegat 1 arbitru, care va veghea la aplicarea regulilor

de joc si a carui autoritate si exercitiu al drepturilor va incepe de indata ce a patruns pe terenul de joc si va dura pana in momentul in care va parasii terenul.

Drepturi si obligatii:

- vegheaza la aplicarea regulilor de joc;
- arbitrul are obligatia de a verifica adeverinta medicala a jucatorilor;
- arbitrul verifica daca pe foaia de arbitraj sunt mentionati jucatorii care nu indeplinesc conditiile din Regulamentul Competitiei si nu au dreptul de a participa;
- 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;
- ia atitudine impotriva jucatorului care are o comportare nesportiva, il atentioneaza cu cartonas galben, iar in cazul greselilor grave va dispune eliminarea acestuia (cartonas rosu);
- va trimite in afara terenului de joc acele persoane care au patruns pe teren fara incuviintarea sa;
- va opri partida, daca considera ca un jucator a fost grav accidentat si va dispune transportarea lui in afara terenului de joc;
- va lasa jocul sa continue in cazul in care considera ca jucatorul a suferit doar o accidentare usoara;
- va hotari daca mingea adusa pentru joc corespunde cerintelor de la Capitolul 2.

Deciziile arbitrilor referitoare la partida sunt inatacabile.

Arbitrul isi poate schimba o decizie dupa consultarea cu observatorul de joc, in cazul in care constata ca aceasta a fost eronata, cu conditia ca jocul sa nu fie reluat sau sa se fi terminat.

Arbitrul:

- vegheaza ca timpul de joc prevazut in regulament sa fie respectat;
- verifica durata eliminarilor;
- indica prin semnalizare sonora, sfarsitul reprizelor si a partidei;
- consemneaza numarul de pe tricou al marcatrilor;
- noteaza si verifica pe foaia de arbitraj numele, numarul de pe vesta al jucatorului atentionat cu cartonas galben sau rosu, precum si minutul;
- la sfarsitul partidei arbitrul consemneaza pe foaia de arbitraj motivul eliminarilor pentru

cartonasele rosii;

- verifica daca inlocuirea a fost facuta regulamentar.

Atentie! Arbitrul are obligatia sa anunte cele doua competitoare ca mai este de jucat cate un minut din tipul regulamentar al celor doua reprize.

CAPITOLUL 6 – Durata jocului

Durata jocului va fi de 2 reprize de 20 de minute fiecare cu o pauza de maximum 5 minute intre ele, cu urmatoarele mentiuni:

- arbitrul este obligat sa adauge la fiecare repriza timpul pierdut cu inlocuiri de jucatori, accidentari, recuperarea mingii de joc sau pentru orice alte cauze;
- daca este cazul, durata fiecarei reprize va fi prelungita pentru a permite executarea sau reexecutarea unei lovituri de pedeapsa (7 metri sau 9 metri).

Un joc intrerupt de arbitru pentru cazuri de forta majora (teren impracticabil, conditii atmosferice deosebite, tunete, fulgere, grindina etc.) se va relua dupa 30 de minute, de la scorul existent la momentul intreruperii. In cazul in care jocul se intrerupe din nou pentru o situatia identica, organizatorii vor decide la fata locului cu privire la posibilitatea reluarii meciului.

CAPITOLUL 7 – Lovitura de incepere si reluare a jocului

(1) Masuri preliminare:

Alegerea terenurilor si a loviturii de incepere va fi trasa la sorti de capitaniile celor doua echipe. Cei doi capitani se vor aseza la doi metri dreapta, respectiv stanga, din punctul de la centrul terenului. La semnalul arbitrului, vor pleca spre punctul de la centrul terenului, fiecare punand piciorul in continuarea talpii celuilalt picior, pana cand, ajunsi fata in fata, unul din capitani il va calca pe celalalt. Castigatorul va avea dreptul sa aleaga intre lovitura de incepere a meciului si jumatatea de teren preferata, urmand ca la inceputul reprizei secunde sa fie facuta rocada.

(2) Lovitura de incepere

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

- la inceputul jocului,
- dupa gol,

- in momentul inceperii reprizei secunde.

Din lovitura de incepere poate fi marcat gol direct.

Aplicare:

- fiecare jucator trebuie sa se afle in propria jumatate de teren;
- jucatorii echipei adverse trebuie sa se afle la o distanta de cel putin 5 metri fata de minge;
- mingea se afla la centrul terenului de joc;
- arbitrul face semn pentru executarea loviturii;
- mingea reintra in joc daca a fost lovita si s-a miscat inainte;
- 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.

Dupa gol, echipa care a primit golul va repune mingea in joc intr-un mod identic.

Sanctiuni:

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, jocul va fi reluat printr-o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse din locul unde jucatorul a atins pentru a doua oara mingea. Daca face acest lucru in interiorul propriei suprafete de pedeapsa, lovitura libera va fi executata de pe linia suprafetei de pedeapsa paralela cu linia de poarta de pe punctul cel mai apropiat locului in care a fost comisa greseala.

In orice alte cazuri de incalcare a regulamentului, lovitura de incepere va fi repetata.

(3) Mingea de arbitru:

Daca jocul este intrerupt pentru o greseala neprevazuta de regulament si daca nu s-au comis alte greseli, jocul va fi reluat printr-o minge de arbitru din locul in care se afla mingea in momentul intreruperii jocului.

Aplicare:

- Arbitrul repune mingea in joc prin minge de arbitru. Ea va fi efectuata in locul in care se afla mingea in momentul intreruperii jocului.
- Mingea ajunge in joc doar daca atinge pamantul.

Sanctiuni:

Mingea de arbitru se repeta in cazul in care:

- unul dintre jucatori atinge mingea inainte ca aceasta sa fi atins pamantul;
- dupa ce atinge pamantul, mingea paraseste terenul de joc fara sa fie jucata de cineva.

Exceptii:

Mingea de arbitru care se acorda in interiorul suprafetei de pedeapsa se va executa de pe linia suprafetei de pedeapsa din punctul cel mai apropiat de locul unde se afla mingea in momentul opririi jocului. Lovitura libera acordata echipei in aparare in propria suprafata de pedeapsa poate fi executata din orice punct al acestei suprafete.

Lovitura libera indirecta acordata echipei in atac in suprafata de pedeapsa a adversarului va fi executata de pe linia suprafetei de pedeapsa paralela cu linia de poarta din punctul cel mai apropiat de locul in care a fost comisa greseala.

CAPITOLUL 8 – Mingea in joc si afara din joc

Mingea este afara din joc:

- atunci cand depaseste terenul de joc, fie pe pamant, fie in aer;
- atunci cand partida a fost oprita de catre arbitru.
- Mingea este in joc in orice alt moment, inclusiv in urmatoarele cazuri:
- daca a revenit in terenul de joc dupa ce a atins un stalp al portii sau o bara transversala a portii;
- daca a revenit in terenul de joc dupa ce l-a atins pe arbitrul aflat in interiorul terenului de joc.

CAPITOLUL 9 – Golul

Trebuie acordat gol:

- cand mingea, fie pe pamant, fie in aer, a depasit in intregime linia de poarta intre stalpi si pe sub bara transversala ale portii fara ca inainte echipa adversa sa fi comis vreo greseala.
- Invingatorul partidei:
- echipa care a inscris cel mai mare numar de goluri va castiga partida;
- daca nu s-a inscris nici un gol sau daca echipele au reusit sa inscrie un numar egal de goluri jocul va fi declarat egal; se va trece la executarea loviturilor de departajare,

pentru stabilirea echipei care va accede in faza urmatoare a competitiei sau a celei campioane;

- in caz de egalitate, echipa castigatoare a meciului va fi stabilita prin executarea loviturilor de departajare (din punctul de la 7 metri); prima serie de cate 3 lovituri de departajare va fi executata de catre jucatorii inscrisi pe foaia de joc; in cazul in care egalitatea persista dupa aceasta serie de cate 3 lovituri, se vor executa lovituri de departajare, cate una de echipa, alternativ, de catre jucatorii care n-au participat la prima serie de cate 3 lovituri, pana in momentul in care o echipa inscrie si cealalta rateaza in aceeasi serie; pot executa lovituri de departajare toti jucatorii aflati pe foaia de joc, exceptie facand jucatorul/jucatorii eliminati pe parcursul jocului; golurile inscrise in faza loviturilor de departajare nu se iau in calcul la intocmirea golaverajului.

CAPITOLUL 10 – Abateri si comportari nesportive

Abaterile si comportarile nesportive trebuie sanctionate dupa cum urmeaza:

Lovitura libera directa:

Se acorda o lovitura libera directa jucatorului care dupa parerea arbitrilor comite din neglijenta, imprudenta sau cu o forta excesiva una din urmatoarele greseli:

- loveste sau incearca sa loveasca un adversar,
- pune piedica unui adversar,
- loveste sau incearca sa loveasca cu piciorul un adversar,
- sare asupra unui adversar,
- ataca un adversar,
- impinge un adversar,
- ataca prin alunecare un adversar.
- tine un adversar,
- scuipa un adversar,
- joaca mingea in mod voit cu mana (cu exceptia portarului in suprafata sa de pedeapsa).

Lovitura libera directa se va executa de pe locul unde s-a comis greseala (cu exceptiile de la Capitolul 7).

Lovitura libera indirecta:

Se acorda o lovitura libera indirecta daca un jucator comite urmatoarele greseli:

- ataca prin alunecare un adversar jucand mingea,
- joaca de o maniera periculoasa (neexistand contact),
- intarzie portarul sa repuna mingea in joc,
- comite o alta greseala neprevazuta la Capitolul 10 in urma careia arbitrul intrerupe jocul pentru a avertiza sau elimina un jucator.

Se acorda o lovitura libera indirecta daca portarul comite urmatoarele greseli:

- nu repune mingea in joc in mai putin de 6 secunde,
- atinge mingea cu mana care a fost trimisa cu piciorul de un coechipier,
- atinge mingea cu mana care i-a fost trimisa din lovitura de la margine, lovitura libera directa sau indirecta, lovitura de incepere, lovitura de la colt, mingea de arbitru de catre un coechipier.

Lovitura libera indirecta se va executa de pe locul unde s-a comis greseala (cu exceptiile de la Capitolul 7).

Lovitura de pedeapsa:

- de la 7 metri: se acorda o lovitura de pedeapsa de la 7 m atunci cand un jucator comite in propria suprafata de pedeapsa una din greselile pentru care se acorda o lovitura libera directa, indiferent de locul in care se afla mingea in acel moment, cu conditia sa fie in joc.
- de la 9 metri: se acorda o lovitura de pedeapsa de la 9 metri cand o echipa comite de-a lungul unei reprize 6 greseli (pentru care se acorda lovituri libere directe sau indirecte), de asemenea la fiecare greseala care urmeaza (a 7-a, a 8-a etc.) se va acorda lovitura de pedeapsa de la 9 metri.

Sanctiuni disciplinare:

Cartonasul galben este folosit pentru a arata faptul ca un jucator, jucator de rezerva sau un oficial este avertizat.

Cartonasul rosu este folosit pentru a arata faptul ca un jucator, jucator de rezerva sau un oficial este eliminat.

Nu poate fi aratat cartonasul galben sau rosu decat unui jucator, unui jucator de rezerva sau

unui oficial si numai din momentul cand arbitrul a intrat pe terenul de joc si pana cand l-a parasit dupa fluierul de final al jocului.

Un jucator, jucator de rezerva sau oficial care a fost eliminat trebuie sa paraseasca incinta terenului de joc, precum si banca tehnica. Echipa a carei jucator a primit cartonasa rosu va juca in inferioritate numerica timp de 5 minute, dupa care va putea intregi echipa cu un jucator de pe banca. Echipa al carei jucator de rezerva sau oficial a primit cartonasa rosu va trebui sa joace in inferioritate numerica timp de 5 minute (va scoate un jucator de pe teren).

Greseli care se sanctioneaza cu cartonasa galben – un jucator care comite una din urmatoarele greseli va fi sanctionat cu cartonasa galben:

- se face vinovat de comportare nesportiva,
- isi manifesta dezaprobarea prin gesturi sau vorbe,
- incalca cu persistenta regulile de joc,
- intarzie reluarea jocului,
- nu respecta distanta prevazuta de regulament la executarea unei lovituri de la margine, de la colt, libere sau de pedeapsa,
- intra sau reintra pe terenul de joc fara permisiunea arbitrilor,
- paraseste suprafata de joc fara permisiunea arbitrilor (cu exceptia jucatorilor accidentati).

Greseli care se sanctioneaza cu cartonasa rosu – un jucator care comite una din urmatoarele greseli va fi sanctionat cu cartonasa rosu:

- se face vinovat de greseala grava (forta excesiva, brutalitate impotriva unui adversar cand isi disputa mingea),
- se face vinovat de comportare violenta,
- scuipa un adversar sau orice alta persoana,
- foloseste vorbe sau gesturi jignitoare injurioase sau grosolane,
- joaca mingea in mod voit cu mana impiedicand echipa adversa sa marcheze gol,
- opreste un adversar care se deplaseaza catre poarta adversa avand o situatie clara de a marca printr-o greseala care se sanctioneaza cu o lovitura libera sau cu o lovitura de pedeapsa (7 metri),

- primește al 2-lea avertisment în timpul aceluiași joc.

CAPITOLUL 11 – Lovitura liberă

Există două tipuri de lovitură liberă:

- lovitură liberă indirectă;
- lovitură liberă directă.

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. Mingea intră în joc imediat ce a fost lovită și se deplasează, cu următoarele excepții:

- când se execută o lovitură liberă din suprafața de pedeapsă a echipei în apărare, mingea intră în joc după ce a părăsit în întregime suprafața de pedeapsă,
- când se execută o lovitură de la poartă, mingea intră în joc după ce a părăsit în întregime suprafața de pedeapsă.

Lovitură liberă indirectă:

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

Lovitură liberă directă:

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

Locul executării loviturii libere:

Mingea trebuie să se afle pe locul unde s-a comis greșeala. Jucătorii echipei adverse trebuie să păstreze față de minge o distanță de cel puțin 5 metri. Mingea intră în joc doar dacă a fost atinsă și ca urmare a acesteia s-a mișcat.

Sanțiuni:

- a) dacă jucătorul echipei adverse se află mai aproape de 5 metri lovitură liberă trebuie repetată.
- b) dacă jucătorul care execută lovitură atinge încă o dată mingea, fără ca aceasta să fi fost

atinsa de un alt jucator, jocul trebuie reluat cu o lovitura libera indirecta in favoarea echipei adverse din locul unde jucatorul a atins mingea a doua oara, tinandu-se cont de exceptiile de la Capitolul 7.

CAPITOLUL 12 – Lovitura de pedeapsa de la 7 metri

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 greseala care se sanctioneaza cu o lovitura libera directa.

Din lovitura de pedeapsa se poate marca gol direct.

Lovitura de pedeapsa trebuie executata chiar daca dupa momentul acordarii ei timpul de joc a luat sfarsit (jocul va fi prelungit pentru a permite executarea sau reexecutarea loviturii de pedeapsa).

- mingea trebuie asezata pe punctul de pedeapsa;
- executantul loviturii trebuie sa fie bine identificat;
- 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 se poate misca atat la stanga cat si la dreapta;
- 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 mingea si de jucatorul executant, ca sa nu-l impiedice la executarea loviturii;
- executantul loviturii trebuie sa trimita mingea inainte direct catre poarta;
- sa nu joace mingea din nou pana cand aceasta nu a fost atinsa sau jucata de catre un alt jucator;
- mingea intra in joc doar dupa ce a fost atinsa si ca urmare a acesteia s-a miscat.

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:

- daca s-a inscris gol, lovitura de pedeapsa se va repeta;

- daca nu s-a inscris gol, lovitura de pedeapsa nu se va repeta.

c) daca jucatorul care executa lovitura de pedeapsa incalca regulile:

- se va acorda echipei adverse o lovitura libera indirecta de pe locul unde s-a comis greseala, indiferent daca s-a inscris sau nu gol, tinandu-se cont de prevederile generale obligatorii. In cazul loviturilor de pedeapsa de la 9 metri acordate in conformitate cu Capitolul 10, se vor aplica criteriile de la aceasta regula.

CAPITOLUL 13 – Lovitura de la margine

Lovitura de la margine este un mod de reluare a jocului. Din lovitura de margine nu se poate inscrie gol direct.

Jocul trebuie reluat cu o lovitura de margine daca mingea, fie pe pamant, fie in aer, paraseste cu toata circumferinta sa terenul de joc in dreptul liniei de margine.

- Lovitura este executata de echipa adversa celei care a atins ultima data mingea.

- Jucatorul care executa lovitura va trimite mingea pe terenul de joc cu piciorul, din afara terenului de joc sau de pe linie.

- Jucatorii echipei adverse vor pastra o distanta de cel putin 5 metri fata de mingea.

- Jucatorul care executa lovitura va putea sa atinga din nou mingea abia dupa ce aceasta a fost atinsa de un alt jucator.

- Mingea intra in joc doar daca a fost trimisa catre interiorul terenului de joc si prin aceasta sa miscat.

Sanctiuni:

a) daca jucatorul care executa lovitura mai atinge o data mingea, inainte ca aceasta sa fi fost atinsa de un alt jucator, jocul va fi reluat printr-o lovitura libera indirecta de la locul unde a fost atinsa mingea, cu exceptiile prevazute la Capitolul 7.

b) dreptul de a executa lovitura de margine va reveni adversarului daca:

- jucatorul care executa lovitura nu o face de la locul stabilit,

- executa lovitura din interiorul terenului de joc.

CAPITOLUL 14 – Aruncarea de la poarta

Aruncarea de la poarta este un mod de reluare a jocului. Din aut de poarta nu se poate inscrie

gol direct.

Portarul are obligatia de a repune mingea in joc numai din mana in 6 secunde, de la reprimirea mingii in suprafata de joc, in caz contrar este atentionat si la a 2-a greseala va fi sanctionat cu carton galben.

Jocul este reluat prin aruncare de poarta in cazul in care mingea, atat in aer cat si pe pamant, cu toata circumferinta sa depaseste linia de poarta si a fost atinsa ultima data de un jucator al echipei adverse (cu exceptia situatiei cand este gol).

Portarul are dreptul sa arunce mingea cu mana in orice zona a suprafetei de joc, in cazul in care se afla in interiorul suprafetei de pedeapsa. Portarul nu poate atinge din nou mingea inainte ca aceasta sa fi fost jucata de un alt jucator, coechipier sau adversar.

Sanctiuni:

a) daca imediat dupa aruncare mingea nu paraseste suprafata de pedeapsa:

- aruncarea trebuie repetata.

b) daca portarul atinge 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.

c) 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 exceptiile de la Capitolul 7.

CAPITOLUL 15 – Lovitura de la colt

Lovitura de la colt este un mod de reluare a jocului. Din lovitura de colt se poate marca gol direct in poarta adversa.

Jucatorul are obligatia de a executa lovitura de colt in 6 secunde, de la reprimirea mingii in suprafata de joc, in caz contrar este sanctionat cu carton galben.

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).

- jucatorii echipei adverse nu vor putea sa se apropie la mai putin de 5 metri de minge;
- lovitura de colt se executa de un jucator al echipei in atac;
- mingea este in joc dupa ce a fost lovita si ca urmare a loviturii s-a miscat;
- jucatorul executant nu poate juca mingea a doua oara inainte ca aceasta sa fi fost jucata de un alt jucator.

Sanctiuni:

- daca jucatorul care executa lovitura joaca mingea a doua oara inainte ca ea sa fi fost atinsa sau jucata de un alt jucator, arbitrul va acorda o lovitura libera indirecta echipei adverse, executata de pe locul unde s-a comis greseala, cu exceptia prevederilor de la Capitolul 7.
- daca se comite oricare alta greseala, lovitura de colt va fi repetata.

S-a cerut autentificarea prezentului in scris:

**Act aditional Nr. 1 la
Regulamentul Oficial al Campaniei
Competitia de fotbal intre prieteni – “Cupa Prieteniei Bergenbier” – Editia a II-a**

Subscrisa S.C. Bergenbier S.A. (numita in prezentul regulament “Organizator”), cu sediul in Voluntari, Sos. Bucuresti Nord, nr. 10, Cladirea O1, etaj 5, judetul Ilfov, inmatriculata la Registrul Comertului sub nr. J40/209/1999, C.U.I. 6608725, inregistrata la Registrul de Evidenta a Prelucrarilor de Date cu Caracter Personal, cu numarul 2699 a decis modificarea Regulamentului Oficial al Campaniei, dupa cum urmeaza:

Art. I. Se modifica in SECTIUNEA 6 denumita “MECANISMUL CAMPANIEI” prevederile alin. 6.1.3.2 denumit “Wild card – 16 echipe”, dupa cum urmeaza:

6.1.3.2. Wild card – 16 echipe

Toate echipele care se inscriu in competitie si care au in componenta minimum 8 si maximum 10 jucatori, pot fi sustinute de catre utilizatorii care sunt inregistrati pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>. Fiecare echipa va putea fi sustinuta cu un anumit tip de actiune o singura data de catre fiecare utilizator inregistrat pe site, doar prin accesarea site-ului in varianta desktop, nu si prin accesarea site-ului in varianta mobila.

O echipa poate obtine voturi prin urmatoarele actiuni, efectuate de pe desktop:

- **Vot.** Userii pot acorda un singur vot echipei sustinute, pe durata campaniei; valoarea unui vot este de 1 punct.
- **Mesaje de sustinere.** Userii pot posta mesaje de sustinere prin intermediul butonului “Posteaza un mesaj de sustinere”, disponibil in pagina publica a echipei. Un user poate sustine echipa cu un singur mesaj de incurajare. Dupa aprobarea unui mesaj, userul nu mai poate posta unul nou. In cazul in care mesajul nu a fost aprobat, userul poate posta un mesaj nou. Organizatorul isi rezerva dreptul de a nu acorda puncte mesajelor cu continut blasfemiator, defaimator, indecent, explicit sexual, obscen, ofensator, sensibil din punct de vedere politic si/sau cultural sau care promoveaza violenta, misoginismul, care fac referire la activitati ilegale sau care promoveaza discriminarea pe baza de rasa, religie, sex, origine nationala, dizabilitati fizice sau de varsta, care fac referire la alte marci sau alte insemne care ar putea incalca drepturi de proprietate intelectuala ale unor terti sau care pun intr-o lumina nefavorabila Organizatorul. Mesajele vor fi moderate in termen de 24 de ore de la postarea mesajului, exceptie fac mesajele primite vineri dupa ora 17:00 si in zilele de sambata-duminica, care vor fi moderate in cursul zilei de luni, a urmatoarei saptamani. Punctele obtinute se aloca echipei sustinute. Valoarea unui mesaj de sustinere este de 1 punct.
- **Oricare membru al echipei poate castiga puncte suplimentare pentru echipa sa daca incarca o poza pe site prin accesarea butonului “Incarca o poza”. In poza trebuie sa fie prezenti toti membrii echipei si numele echipei format din:**
 - capace de Bergenbier sticla
 - SAU capace de Bergenbier PET
 - SAU doze de Bergenbier
 - SAU sticle de Bergenbier

- SAU etichete sticla/PET Bergenbier
- SAU combinatie din toate cele de mai sus

Atentie! Poza trebuie sa fie reala, nu creata cu ajutorul programelor de editare foto. Se alocă punctajul doar dacă în poza apar atât membrii echipei, cât și numele echipei formate din capace/etichete/sticle/doze/PET-uri Bergenbier.

O echipă poate posta maxim o poză, de-a lungul campaniei, indiferent de modificările survenite asupra echipei, conform indicațiilor de mai sus, la alegere între cele 6 variante. Pozele vor fi moderate în 72 de ore lucratoare de la postare și echipa poate obține 50 de puncte în cazul în care este aprobată de către Organizator. Dacă poza va fi aprobată de către Organizator nu se va mai putea încărca o altă poză până la finalizarea concursului (butonul “Încarcă o poză” va deveni inactiv). În situația în care Organizatorul nu va aproba imaginea încărcată inițial, oricare membru al echipei va putea încărca o altă imagine prin accesarea butonului “Încarcă o poză” (acesta va deveni activ în momentul dezaprobarii Organizatorului a imaginii încărcate anterior). Dacă unul dintre membri a încărcat deja o poză și a fost aprobată, ceilalți membri ai echipei nu o mai pot face (butonul devine inactiv).

Prin încărcarea imaginii pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro> participantul, membru al echipei declară pe proprie răspundere că imaginile în care apar înscrise toți membrii echipei îi aparțin (este autorul acestora) și are acordul prealabil al tuturor persoanelor care apar în imaginile postate, acord pentru a le face publice pe durata prezentei campanii. Organizatorul nu își asumă în niciun moment responsabilitatea pentru imaginile înscrise de către participanți, pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>. Odată ce au fost încărcate/afisate pe site imaginile nu mai pot fi editate. Imaginile înscrise vor fi supuse unui proces de moderare și aprobare anterior publicării acestora pe site-ul <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>, în cazul în care Organizatorul decide publicarea lor. Organizatorul își rezervă dreptul de a publica imaginile înscrise de jucători într-un album foto pe pagina de Facebook Bergenbier Romania.

Punctele se adaugă la scorul echipei după moderarea mesajelor/pozelor.

Echipele pot acumula puncte prin modalitățile menționate mai sus până la data limită de înscriere pentru orasul respectiv, astfel, afisarea echipelor prin wildcard se va face în termen de 24 de ore (o zi lucratoare) de la încheierea înscrierilor pentru orasul respectiv, după încheierea procesului de moderare.

După încheierea perioadei de înscrieri, care va fi în fiecare zi de duminică (exceptie va face orasul Timisoara unde înscrierile se termină pe 13 aprilie la ora 23:59), cu o săptămână înaintea competițiilor (19, 26 aprilie, 3, 10, 17, 24, 31 mai, 7, 14, 21, 28 iunie 2015) se vor afișa în cursul zilei de marți din săptămâna următoare cele 16 echipe calificate prin wildcard (vezi paragraful 6.1.3.2. Wild card – 16 echipe), exceptie făcând zilele cu sărbători legale când se vor afișa în cursul zilei de miercuri, în săptămâna desfășurării competițiilor.

Art. II. Se modifică în SECȚIUNEA 6 denumită “MECANISMUL CAMPANIEI” prevederile alin. 6.1.3.3 denumit ÎNSCRIEREA ÎN COMPETITIE, după cum urmează:

Desemnarea celor 32 de echipe ce vor juca in Turneul Local al unui oras se va face la finalul perioadei de inscriere din respectivul oras conform tabelului **T2. "Perioada de inscriere"** de mai jos :

Tabel T2. Perioada de inscriere

Zona	Turneu Local	Perioada inscriere competitie
Vest	Timisoara	18 martie - 13 aprilie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Baia Mare	18 martie - 19 aprilie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Cluj-Napoca	18 martie - 26 aprilie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Sibiu	18 martie - 3 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Brasov	18 martie – 10 mai 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Bucuresti Vest	18 martie - 17 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Bucuresti Est	18 martie – 24 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Buzau	18 martie – 31 mai 2015 (ora 23:59:59)
Est	Bacau	18 martie – 7 iunie 2015 (ora 23:59:59)
Est	Iasi	18 martie – 14 iunie 2015 (ora 23:59:59)
Est	Constanta	18 martie – 21 iunie 2015 (ora 23:59:59)
Vest	Craiova	18 martie - 28 iunie 2015 (ora 23:59:59)

Daca in unul dintre orasele in care au loc Turneele Locale nu se vor completa online cele 32 de locuri disponibile, care intra in competitie, Organizatorul isi rezerva dreptul de a organiza inscrieri offline inainte de competitie, in zilele de luni dupa incheierea inscrierilor online, inainte de competitia din orasul respectiv.

In cazul organizarii inscrierilor offline echipele calificate vor fi afisate in zilele de marti sau miercuri in saptamana inainte de competitia din orasul respectiv.

Art. III Celelalte prevederi ale Regulamentului Oficial autentificat sub numarul 560 de catre Notar Public Nica Oana Raluca in data de 18.03.2015 raman neschimbate.

S-a cerut autentificarea prezentului in scris:

**Act aditional Nr. 2 la
Regulamentul Oficial al Campaniei
Competitia de fotbal intre prieteni – “Cupa Prieteniei Bergenbier” – Editia a II-a**

Subscrisa S.C. Bergenbier S.A. (numita in prezentul regulament “Organizator”), cu sediul in Voluntari, Sos. Bucuresti Nord, nr. 10, Cladirea O1, etaj 5, judetul Ilfov, inmatriculata la Registrul Comertului sub nr. J40/209/1999, C.U.I. 6608725, inregistrata la Registrul de Evidenta a Prelucrarilor de Date cu Caracter Personal, cu numarul 2699 a decis modificarea Regulamentului Oficial al Campaniei, dupa cum urmeaza:

Art. I. Se modifica in SECTIUNEA 6 denumita “MECANISMUL CAMPANIEI” prevederile alin. 6.1.4 denumit “DESFASURAREA TURNEELOR”, dupa cum urmeaza:

6.1.4. DESFASURAREA TURNEELOR

B) Turneele Regionale 4 orase (perioada de desfasurare: 18 septembrie – 11 octombrie 2015)

Se vor organiza patru Turnee Regionale in patru orase: Cluj-Napoca, Craiova, Bacau, Constanta, in patru weekenduri consecutive. Vor avea loc jocuri eliminatorii, meciurile urmand sa se dispute pe un singur teren (conform tabel T4).

Tabel T4. Perioada si locul de desfasurare pentru Turnee Regionale

Zona	Oras Turneu Regional	Perioada
Vest	Craiova	19-20 septembrie 2015
Vest	Cluj-Napoca	26-27 septembrie 2015
Est	Bacau	3-4 octombrie 2015
Est	Constanta	10-11 octombrie 2015

Programul Turneelor Regionale

Organizatorul va anunta din timp (cu cel putin 2 saptamani inainte de disputarea fiecarui Turneu Local) prin canalele sale de comunicare precum si prin platforma online <https://cupaprieteniei.bergenbier.ro>, locatia unde se va desfasura Turneul Regional. Echipele participante vor afla programul exact al jocurilor cel tarziu la inceputul saptamanii in care va avea loc Turneul Regional in care acestea s-au calificat.

Meciurile se vor desfasura numai in zilele de sambata si duminica, conform datelor scrise in Tabel T4 din prezentul regulament.

Art. I. Se modifica in SECTIUNEA 6 denumita "MECANISMUL CAMPANIEI" prevederile alin. 6.1.5 denumit "Sistemul de calificare", urmatoarele:

B)Turneele regionale

Dupa incheierea Turneelor Locale vor urma cele 4 Turnee Regionale ce se vor desfasura in 4 orase (2 in Vest: Cluj-Napoca si Craiova si 2 in Est: Bacau si Constanta), in 4 weekend-uri consecutive.

In fiecare Turneu Regional se vor califica 16 echipe, echipe ce se vor califica din Turneele Locale dupa cum urmeaza:

- In Turneul Regional de la Cluj-Napoca se vor califica echipele din Turneele Locale din Baia Mare, Cluj-Napoca si Timisoara;
- In Turneul Regional de la Craiova se vor califica echipele din Turneele Locale din Bucuresti Vest, Craiova si Sibiu;
- In Turneul Regional de la Bacau se vor califica echipele din Turneele Locale din Bacau, Brasov si Iasi;
- In Turneul Regional de la Constanta se vor califica echipele din Turneele Locale din Bucuresti Est, Buzau si Constanta.

Se adauga in SECTIUNEA 6 denumita "MECANISMUL CAMPANIEI" prevederile alin. 6.1.5 denumit "Sistemul de calificare", urmatoarele:

-in cazul in care una dintre echipele calificate intr-un Turneu Regional nu poate participa (se retrage sau este descalificata din motive de nerespectare regulament) se va trage la sorti o echipa care sa o inlocuiasca dintre echipele inca necalificate din cele de pe locurile 5-8 din Turneul Local de unde aceasta a provenit.

-in cazul in care in Turneul Local de unde provine echipa care s-a retras sau a fost descalificata (din motive de nerespectare regulament) nu mai exista echipe necalificate pe locurile 5-8 se va trage la sorti din echipele necalificate de pe locurile 5-8 al celorlalte Turnee Locale aferente Turneului Regional in cauza.

Aceaste trageri la sorti vor avea loc cu pana la 4 zile lucratoare inainte de inceperea Turneului Regional din care echipa s-a retras.

C)Turneul Final

-in cazul in care una dintre echipele calificate in Turneul Final nu poate participa (se retrage sau este descalificata din motive de nerespectare regulament) se va trage la sorti o echipa care sa o

inlocuiasca dintre echipele inca necalificate din cele de pe locurile 5-8 din Turneul Regional de unde aceasta a provenit.

Aceste trageri la sorti vor avea loc cu pana la 3 zile lucratoare inainte de inceperea Turneului Final.

Art. III Celelalte prevederi ale Regulamentului Oficial autentificat sub numarul 560 de catre Notar Public Nica Oana Raluca in data de 18.03.2015 raman neschimbate.