**1. Оргкомитет:**

Оргкомитет XXII-Зимнего Чемпионата Фанатов Зенита 2019-2020 состоит:

Из 5-ти представителей Вышей лиги и Первой лиги(выборы 03.12.2019)

**2. Формат турнира.**

В XXII Зимнем ЧФЗ примут участие все заявившиеся команды. Они образуют 2 лиги: Высшую, Первую.

**Заявка команды** не должна превышать 25 игроков. К участию допускаются игроки не являющиеся профессиональными футболистами и имеющие минимум три выезда за Зенит. Один из этих выездов должен быть дальше Москвы и Московской области. Всю ответственность за "подставы" и сомнительных людей несёт капитан команды. Оргкомитет оставляет за собой право потребовать доказательства честности того или иного игрока и соответствие его правилам заявки на турнир. Дозаявочный период - до 1го тура включительно.

**Взносы: Высшая лига 5000р. Первая лига 5000р.**

**Взносы за «Зимнюю классику» 1000р.**

**Высшая лига** состоит из 24 команд, которые делятся на 4 группы по 6 команд в каждой группе. Групповой этап: 2 круга по системе дом/выезд. Первые 4 команды в группе выходят в 1/8 финала. Команды, занявшие 5-е место в своих группах, играют один стыковой матч с командами проигравшими в 1/4 финала Первой лиги за право остаться в Высшей лиге. Команды, занявшие 6-е место в своих группах, автоматически вылетают в Первую лигу.

**Первая лига** состоит из 24 команд(или по факту заявок), которые делятся на 4 группы по 6 команд в каждой. Групповой этап: 2 круга по системе дом/выезд. Первые 4 команды в группе выходят в 1/8 финала. Победители 1/4 финала на следующий сезон играют в Высшей лиге. Проигравшие в 1/4 финала играют один стыковой матч с командами, занявшими 5-е места в своих группах в Высшей лиге, за право повышения в классе.

**Схема проведения плей-офф:**

**Высшая и Первая лиги (Схема плей-офф- A1:B4,D2:C3,C1:D4,B2:A3,B1:A4,C2:D3,D1:C4,A2:B3).**

Все стадии плей-офф: проводятся в 1-матч, в случае ничьей назначается дополнительное время 10 минут. Правила "золотого гола" нет. Если и дополнительное время не выявило победителя, назначается серия из 5-ти ударов с 7 метровой отметки. Хозяин матча команда занявшая место **выше** в таблице.

**Стыковые матчи всех лиг:** проводятся в 1-матч, в случае ничьей назначается дополнительное время 10 минут. Правила "золотого гола" нет. Если и дополнительное время не выявило победителя, назначается серия из 5-ти ударов с 7 метровой отметки. Хозяин матча команда лиги **выше**.

**3. Правила проведения матчей и распределения мест в таблицах.**

За победу на групповом этапе начисляется 3 очка, за ничью 1 очко, за поражение 0 очков.

Игры проходят в формате двух таймов по 30 минут "грязного времени". Перерыв между таймами - 5 минут.

Все матчи команд Высшей лиги, проходят исключительно в зале. В Первой лиге на групповом этапе разрешено играть и на улице. При проведении матчей на улице в темное время суток, поле должно быть снабжено искусственным освещением.

Матчи стадии плей-офф во всех лигах проводятся исключительно в зале. Если на этапе плей-офф у команды отсутствует зал, то команда автоматически снимается с турнира и ей засчитывается поражение.

Команда хозяин обязаны оповестить команду гостей о месте и времени проведения матча не позднее 23:00 ЧЕТВЕРГА.

Время аренды зала/поля на одну игру должно составлять минимум 1 час 20 минут.

Матчи должны начинаться не раньше 9-00 утра и не позже 22-30 вечера в установленные для тура дни. Время может быть сдвинуто только при обоюдном согласии команд.

Цвет формы команды должен быть единым у всех игроков выходящих на поле и быть отличительным от цвета формы соперника. Право выбора цвета формы имеют за собой принимающая сторона. Напоминаем: в ЧФЗ ЗАПРЕЩАЕТСЯ играть в экипировке любых клубов, за исключением Зенита разумеется.

Если две команды имеют одинаковое количество очков, то места в таблице группового этапа распределяются по следующим показателям:  а) личные встречи(очки)  б) победы  в) разница мячей общая  г) общее количество забитых мячей  д) жребий

Если у трех и более команд одинаковое количество очков, то: а) победы  б) разница мячей общая  в) общее количество забитых мячей  г) жребий

Переносы игр возможны только по обоюдному согласию команд и обязательном оповещении Оргкомитета по телефону или на почту:admin@чфз1998.рф. Все перенесенные игры должны быть сыграны до начала следующего за переносом тура. При соблюдении этих условий количество переносов не ограничено.

В случае неявки команды на матч, ей засчитывается техническое поражение со счетом 5:0. Оргкомитет оставляет за собой право наказать провинившуюся команду более серьёзно, если для этого будут основания. Счёт технического поражения/победы идёт в зачёт разницы мячей. Неявкой на матч считается ситуация, если на момент начала игры на поле присутствует менее четырех игроков (включая вратаря) одной из команд. При повторной неявке Оргкомитет рассматривает вопрос о дальнейшем участии команды в турнире.

**Послематчевые пенальти:** серия из 5-ти ударов с 7 метровой отметки, при равенстве в серии, назначаются дополнительные удары (до первого промаха), начиная с 6-го удара пробивать пенальти имеет право любой игрок(даже уже пробивавший) и может бить сколько угодно раз!

Начиная с 1/2 финала матчи проводятся исключительно в больших залах(20мх40м минимум) и в формате 5+1.

Матчи 1/2 финала Высшей лиги проводятся в одном зале и оплачиваются Оргкомитетом!

Организацию, проведение и оплату «ФИНАЛЬНОГО ДНЯ» берет на себя Оргкомитет!

Расписание:

1. Матч за 3-е место Первая лига
2. Финал Первой лиги
3. Матч за 3-е место Высшая лига
4. Финал Высшая лига
5. НАГРАЖДЕНИЕ

(так же в этот день возможно проведение стыковых матчей при наличии свободного время в зале).

**3. Размеры поля.**

Поле для игры представляет собой прямоугольник с длиной от 25 до 45 метров и шириной от 15 до 25 метров. Здесь и далее: претензии команд обоснованы, если размеры выходят за рамки указанных. Команде-хозяйке засчитывается поражение. Если матч начат или сыгран, то претензии в каждом отдельном случае рассматривает Оргкомитет.

**4.Разметка для полей на улице.**

Поле должно быть размечено хорошо видимыми линиями шириной около 8 см. Боковые линии и линии ворот являются неотъемлемой частью игровой площадки.

**5.Штрафная площадь.**

На каждой половине поля возле ворот проводится разметка штрафной площади. параллельно линии ворот на расстоянии 6-10 (в зависимости от параметров поля) и перпендикулярно на расстоянии 4-6 метров от линии ворот. Штрафная площадь может быть в виде полукруга. По обстоятельствам и договоренности между командами.

**6. 7-метровая отметка.**

На расстоянии 7 метров от ворот ставится отметка для пробития штрафного удара. Независимо от наличия отметки, арбитр обязан перед пробитием удара произвести замер расстояния, и в случае ее несоответствия переустановить мяч на положенное расстояние.

**7. Ворота.**

Размеры ворот должны быть примерно 3(ширина)х2(высота) метров. Наличие сетки обязательно.

**8.Мяч.**

Мяч должен быть в хорошем состоянии и быть заметным на поле. Размеры мяча должны соответствовать регламенту:  В зале мяч №4  На улице мяч №5  При выборе мяча для игры приоритет у хозяев поля.

**Основные правила игры.**

1. В игре участвуют две команды, каждая из которых выставляет в поле от 4 до 5 игроков при игре в зале и 5 игроков при игре на улице(**Зимняя классика**), и одного вратаря. Количество игроков в поле определяет команда-хозяйка. В случае если количество игроков в поле никак не соответствует его размерам (по мнению гостей), решение о проведении матча принимает судья.

2. **Судья**предоставляется командой хозяев поля. При этом кандидатура судьи должна быть заранее согласована с гостями. На "матчи повышенной сложности" (особенно в плей-офф) назначается судья из Оргкомитета. Судья обязан иметь при себе свисток.

3. Игрок заявленный за одну из команд-участниц соревнования, не имеет право в текущем турнире играть за другую команду любой лиги. В случае нарушения этого принципа, игрок дисквалифицируется до конца турнира, а к командам по решению Оргкомитета могут применяться штрафные санкции, вплоть до лишения очков и снятия с турнира. Таким образом, более чем за одну команду по ходу турнира сыграть НЕЛЬЗЯ, включая стыковые матчи!

4. В случае если матч не состоялся или не был доигран по вине одной из команд или ее болельщиков (неэтическое поведение, бросание посторонних предметов на поле), судья засчитывает провинившейся команде поражение со счетом 5:0. Оргкомитет рассматривает вопрос о дальнейшем участии команды в турнире.

5. **Замена** в ходе игры - это замена в момент матча, когда мяч находится в игре или ауте. Такая замена производится при соблюдении следующих условий:  \* игрок которого заменяют, должен покинуть поле через боковую линию  \* игрок выходящий на замену, может выйти на поле только тогда, когда заменяемый игрок покинул поле  \* замена вратаря производится только во время остановки игры.

6. Игрок не имеет право носить во время игры никаких предметов, представляющих опасность для других игроков.

7. Мяч считается в игре, после того как он пройдет расстояние, ровное длине своей окружности. Игрок, выполнивший начальный удар, не имеет права второй раз коснуться мяча прежде, чем это сделает кто-то из других игроков. Мяч забитый в ворота непосредственно с начального удара, засчитывается.

8. При выполнении **штрафного или свободного удара** все игроки противоположной команды должны находиться на расстоянии не менее 5 метров от мяча до тех пор, пока он не будет введен в игру. Если игрок противоположной команды до момента удара приблизится к мячу на расстояние 5 метров, то судья должен предупредить его и обеспечить повторный удар. Если игрок выполнявший штрафной или свободный удар, повторно коснется мяча раньше, чем это сделает кто либо из других игроков, судья обязан остановить игру, и назначить свободный удар, который выполняется игроком противоположной команды, с места где было повторное касание. Вратарь вводит мяч только рукой, но в игру мяч вступает только с того момента, как до мяча коснется любой игрок.

9. При пробитии штрафного удара, **стенка** устанавливается на расстояние 5 метров.

10. Если матч проходит в закрытом помещении, и **мяч случайно попал в потолок**, то игра должна быть остановлена, и назначается аут.

11. Игрок должен быть предупрежден**желтой карточкой**, если он:  \* систематически нарушает правила игры;  \* словами или жестом выражает демонстративное несогласие с каким либо решением судьи;(неоднократно, 2 и более)  \* допускает неспортивное поведение;

12. Игрок должен быть **удален** с поля если он по мнению судьи:  \* виновен в серьезном нарушении правил;  \* недопустимо ведет себя;  \* допускает оскорбительные или нецензурные выражения в адрес партнеров, соперников, судьи или зрителей;

Игрок удаленный с поля, не имеет право участвовать в текущей игре. Команда чей игрок был удален с поля, играет в меньшинстве 3 минуты (грязного времени) или до забитого в ее ворота гола. Однако по истечении 3 минут, после его удаления, команда получает право играть в полном составе. Контроль за тем, чтобы команда, чей игрок был удален с поля, в течении 3 минут играла в меньшинстве, возлагается на судью. Фиксирование этих 3 минут после удаления игрока, осуществляется с момента последующего введения мяча в игру. Игрок, который по истечению 3 минут, после удаления получает право заменить удаленного до конца матча футболиста, должен для выхода на поле получить разрешение судьи. Удаленный с поля игрок пропускает следующий календарный матч.

13. **Пенальти** пробивается с 7 метровой отметки. До момента осуществления этого удара, все игроки, за исключением вратаря защищающейся команды и игрока выполняющего удар, должны находится на поле за пределами штрафной площади на расстоянии не менее 5 метров от 7-метровой отметки. Вратарь в момент пробития пенальти, должен находиться между стойками, не переступая ногами линию ворот. Игрок выполняющий 7-метровый удар, не имеет право повторно касаться мяча до тех пор, пока до него не дотронется кто либо из других игроков, в том числе и вратарь.

14. **Угловой удар** выполняется ногой с угла поля. Игрок выполнивший удар с углового, не имеет права касаться мяча до тех пор, пока его не коснется кто-либо из других игроков. Если после углового удара, мяч не коснувшись ни кого из игроков обеих команд, попал в ворота, засчитывается.

15. **Аут** выполняется ногой с боковой линии. Игрок выполнивший удар с боковой линии, не имеет права касаться мяча до тех пор, пока его не коснется кто-либо из других игроков. Если после удара с боковой линии, мяч не коснувшись ни кого из игроков обеих команд, попал в ворота, гол не засчитывается, даже если он коснулся стойки или перекладины ворот. Назначается удар от ворот или угловой, в зависимости от того, кто выполнял аут.

16. **Тайм-аут.** Команда может взять один тайм-аут продолжительностью 1 минута в каждой половине основного времени матча. Не использованный в первом тайме тайм-аут НЕ переносится на второй тайм. В течение дополнительного времени тайм-ауты НЕ применяются. Попросить у судьи тайм-аут можно в любой момент, но предоставляется тайм-аут только тогда, когда команда завладеет мячом, причем мяч должен выйти из игры.

17. Вратарь не имеет права брать мяч в руки после намеренного паса любой частью ноги от партнера, в том числе с аута. Если вратарь в такой ситуации сыграл рукой, назначается свободный удар с линии вратарской, точка выбирается с соблюдением угла от центра ворот к месту нарушения.